
Agvelante


Aquelarre



Aguelarre

Ludus Personæ Dæmoniacus Medievalis

Créditos

Creator et Vetus Narratorem
Ricard Ibáñez

Scriptor
Antonio Polo

Editores
Manuel J. Sueiro e Iván Sánchez Iglesias

Praefectus Editionis
Pedro J. Ramos

Emendator
María del Carmen Rodríguez Gil

Translator Linguae Latinae
Juan Pablo Fernández

Ilustrator
Jaime García Mendoza
Borja Pindado Arribas *(portada alternativa)*

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 Pratchet, *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 2011
ISBN: 978-84-937200-7-0, 978-84-937200-8-7
Depósito legal:

Impreso en España por INO Reproducciones S.A.

Nosolorol Ediciones
Av. General Fanjul 163, 4º B
28044 Madrid
ediciones@nosolorol.com
www.nosolorol.com

Grati Animi
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 dejo alguno, pero ahí van: Miguel Aceytuno, Xavier Alarcón, José Luis Andreu, Dioni Barrasa, José Beltrán, Jordi Cabau, Merçe 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 *inquisitores* (Lindelion, Hardeck y Pedro) y censores (Chris, Jordi, Tanys 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 Raúlo 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 Ruiz. 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

Inquisitores (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).

Cavía Cobaya

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, Mª 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).

Mecenas

Nel García Rivas, Alejandro Escamilla Audivert (Cara rana), "Belegurth" Roberto Guerrero Acedo, Adrian Perez Vales, Alan Pau Domínguez Falguera (Tàbula), Alba Cortés Patiño (Lucita), Albert Escacena Lahoz, Albert Tarrés i Figueras, Albert Torres Espin, Alberto Diaz Guerrero, Alberto García Pérez, Alejandro Abilio Gutiérrez Santos, Alejandro Martínez Thomas (argonauta), Alejandro Puchau Jara, Alex Escuredo Chimeno, Alexis Sánchez Laguna, Alvaro Gomez Cubeiro, Alvaro y Pablo López Aránguez, Andrés Alvarez Ares, Andrés Díaz Hidalgo, Angel Javier Martínez Val, Angust McKlow, Antonio Adeva Sanz, Antonio Sarti Martín, Antonio Trigo Serrat, Antonio Urpi Tallada, Aquilifer (Rubén Sánchez), Aram Bonmatí, Arnau Bernet Royo, Ars Epica, Asociación de rol "Tierras Baldías" de Picassent, Asociación El Pacto de las Janas, Benjamín Marcelo Bermúdez, Bernardo González Paz, Jorge Martínez Canseco, Borja Gómez Ruiz, Carla Vizuete Forés, Carlos Fuentes Martínez, Cedric Jeanneret, Christian Corcoba Oliveira, Cirax, Claudio Pombo Rodríguez, Crash Comics (Gabriel Soriano Navarro), Cristian Bergua Viñuales, Dacosta, Daniel "Maese Galdric" Sanz Pierson, Daniel Hernández Garrido, David Collado Martín, David Iribas Razquin, David Nieto Sanz, David Nohum Atienza Cassoni, david pallàs coll, David Ramirez Perez, Diana Martínez Rivas, Diego Galindo Díaz, Domingo Guzmán Vélez, Dracotienda.com, Dramatis Personae, Eduardo José Aguilera Florido, Eduardo Martín Astilleros, Efrén Faraldo Figueira, Esther Rovira Marin, Eudoxio Grande Puyana, Fernando González Cámara, Fernando Lacasa Figuerola, Fidel Cardona i Ubach, Fran Aleo Monteagudo, Francesc Porret Alemany, Francisco Agenjo, Francisco Javier Santos Arévalo, Francisco Jiménez Llopis, Francisco José Cabrero Sañudo, Francisco Jose Garcia Jaen, Francisco José Lepe Rodríguez, Francisco M. "Erekibeon" Morales, Frank Guerra (Servobot), Frédéric Joly, Gabriel Doval Caramés, Genís Morera Casablancas, Héctor Sevillano Pareja, Hugo Marrero Ballesteros, Ignacio Blanco García, Ignacio Raya Bravo, Ivan Mata Portugués, Jagoba Escanez Aranzamendi, Jaime Arriazu Iribas, Javier Arriazu Iribas, Javier Mondejar, Javier Pavía Barón, Javier Sánchez Barba, Jesús Damieta González, Jesús Yeray Ruano Folch, Jokin García Laborda, Jon Elgezabal Egizabal, Jonathan Martin Andres, Jonay Ojeda, Jordi Marti Llobet, Jordi Martín Caballero, Jordi Rabionet Hernandez, Jordi Ribas i Despuig, Jorge García Andrés, Jorge Redondo Garcés, Jorge Ribes Valls, Jorge Segoviano Ferreiro, Jorge Suarez Llano, Jorge Vico Mérida, José Angel Alós Simón, Jose Antonio Hernandez Martinez, Jose Antonio Rojo González (Milor), José Carlos Rodríguez Crespo, José David Lanza Cebrián, Jose Luis Amor Gómez, José Luis Carrasco Sánchez-Algaba, José Manuel Ordás Miguélez, José Manuel Rodríguez Peña, Jose Miguel Saldaña Lozano (Traso De Sagasta), José Roberto Vidal Madrid, José Serrano (Gundreken), Joseba Iparraguirre Alvarez, Josemi Guisado, Juan Antonio Rojas Marlasca, Juan Carlos Navarro Palmero, Juan Castela Martínez, Juan Cruz Balda Berrotarán, Juan Francisco Gutiérrez Gutiérrez, Juan José Martín Soto, Juan Leon Hernandez, Juan Manuel Escribano Loza, Juan Sixto Cesteros, Julián Navarro Rivas, Kapdorf, Karlos Alvarez Peña, Lía Giménez Barragán, Lohengrin, libertinaje y escándalo, Manuel Arjona Climent, Manuel Jiménez Sánchez, Manuel Medina del Valle, Manuel Pinta Guerrero (Thruik), Manuel Quintero Álvarez, Marc Roca Ribas, Marcos Pastor Calvet, Mario Grande de Prado, Mario Santos García, Maximiliano Sampirisi, Michel Foisy Rueda, Miguel Ancochea Nodal, Miguel Ángel Barragán González, Miguel Ángel Molina Romero, Miguel Ángel Pedrajas Torres, Miguel Belmonte Segura, Mikel Montero Matellanes, Natalia i Manel Serra Rincon, Néstor Morales Martínez, Óscar de las Heras Escudero, Oscar Muñoz Carrasco, Pablo M. Rabanal Basalo, Pablo Rodríguez Fernández, Pablo Valcárcel Castro, Pablo Valenzuela, Patrick "Djez" Baltazar, Pedro Antonio Moreno Prado, Pedro Herrero García, Pedro Javier Martínez Sobrino, Pedro Nieto, Pedro Vicente Munuera Lopez, Raúl Serrano Talavera, Robert López Escudero, Roberto Bravo Sánchez, Roberto León Romero, Roberto Lorite Navarro, Roger "rupper" de la Fuente Garcia, Romwald Blackdere, Ruben Campo Garcia, Rubén Castro Mouriño, Rubén Pérez Llorca, Salvador Fernández de La Puebla Gil, Samuel Pareja Aguilera, Santiago Vilar Labarta, Santos Arancheta Escajadillo, Sebastian Szentner, Seis Lobos, Selenio, Sergi Planas, Sergi Roca Blanco, Sergio "Kaliber" Nombela, Sergio López Serrano, Severí Vinyoles i José, Tomàs López i Jiménez, Toritaka Tokumei, Urruela, Víctor Vázquez Hernández, Volatil Volador.



Index

Praesentatio Editoris **6**
Praesentatio Scriptoris **7**
Introductio **8**
Un juego de rol 8
Ejemplo de juego 12
Glosarium 14

Liber I: Mechanica

Pars I: Dramatis Personae **18**
Método clásico 21
Método de libre elección 54

Pars II: De Re Ludica **68**
Sistema de juego 70
Características 74
Competencias 76
Características secundarias 87
Mejora del personaje 91

Pars III: Ars Medica **96**
Puntos de vida 98
Peligros 102
Curación 110

Pars IV: De Re Militari **112**
Secuencia de combate 114
Acciones de combate 116
Daño 124
Variantes 125
Armas 128
Armaduras y escudos 134

Liber II: Metaphisica

Pars V: Mundus Rationalis et Irrationalis **144**
Racionalidad e Irracionalidad 146

Pars VI: Ars Magica **150**
Consideraciones iniciales 152
Hechizos 153
Lanzamiento de hechizos 158
Grimorium 161
Componentes mágicos 233
Cómo convertirse en bruja 235

Index

Pars VII: Ars Theologica 240
Consideraciones iniciales 241
El poder de la Fe 244
Rituales Fidei 248
Pecados y penitencias 264
Votos y promesas 267
Rezando a los santos 268

Liber III: Cosmographia

Pars VIII: Rerum Demoni 274
La imagen del Diablo 275
Los demonios superiores 277
Demonios menores 281
Engendros del infierno 291
Demonios elementales 303

Pars IX: Angelicum Natura 306
Sobre la naturaleza histórica de los ángeles 308
Arcángeles 308
Jerarquía celestial 311
La hueste angélica 313
Servidores menores 316
El orden maldito y su descendencia 320
Ángeles traidores y rebeldes 322

Pars X: Bestiarium 326
Los numen 327
Razas y pueblos 337
Ánimas y espectros 344
El pequeño pueblo 354
Animales fantásticos 363
Otras criaturas 371
Animalia 380

Liber IV: Medievalia

Pars XI: Chronicae 384
Corona de Castilla 385
Corona de Aragón 388
Reino de Granada 389
Reino de Navarra 392
Reino de Portugal 394
Cronología 396

Pars XII: Mores 398
La jerarquía social 399
Los caballeros 401
Los hombres de Dios 404
Universidades y estudiantes 406
Ciudades, villas, pueblos y aldeas 408
Comerciando en intramuros lo que llega de extramuros 411
Por caminos de pan llevar 413
Rutas marítimas y puertos comerciales 415
Los campesinos, la sal de la tierra 417
La casa 418
El matrimonio y los lazos de parentesco 422
Las mujeres del medievo 424
Los pecados de la carne 426
La alimentación 427
Medicina y cirugía 428
Sobre el buen o mal vestir 432
Distrayendo los ocios 433
Cuando estamos en taberna 435
Bandidos, ladrones y otras gentes de mal vivir y peor terminar 437
La danza macabra 441

Pars XIII: Societates 442
La inquisición medieval 443
Órdenes militares 448
La Fraternitas Vera Lucis 450
La Cofradía anatema 451
Berit ha Minian 452
La Secta del magisteruelo 454
Los Caminantes 455

Pars XIV: Ars Dramatica 456
Sobre directores de juego 457
Las reglas 458
El mundo de Aquelarre 460
Las aventuras 461
Ambientación 463
Visiones de Aquelarre 465

Liber V: Fabulae

Fabula I: Specus Vespertilionum 474
Fabula II: Fabula de Umbris 492
Fabula III: Amoris Litterae ad Librum Quendam 496

Appendices

Appendix I: Commercium 510
Appendix II: Nomina 522
Appendix III: Corpora Non Humana 524
Appendix IV: Pugnae 526
Appendix V: Conversiones 528
Últimas palabras 531
Charta Personae 532

Praesentatio Editoris

VISTO en perspectiva, ya no sé si fui yo quien convenció a Ricard de la conveniencia de una nueva edición de *Aquelarre* o si solo jugué un papel que me fue adjudicado. "Será la edición definitiva", le dije, "con aspecto de códice medieval, con todo el material generado a lo largo de los años convenientemente recopilado e integrado". Pero las palabras fluían por mis labios como si alguien las hubiera puesto allí o como si recitara frases que previamente había aprendido de memoria. Y Ricard me miraba, con la sonrisa torcida de quién oye lo que esperaba, tal vez dudando o tal vez solo fingiendo que dudaba…

Supongo que todo empezó, en realidad, con un correo electrónico. Para entonces Nosolorol había dado sus primeros pasos como editorial y tratábamos de hacernos un fondo editorial curioso apostando por lo patrio pero sin descartar las traducciones. Para mí, en realidad, siempre se ha tratado de compaginar lo que realmente me gusta, crear juegos, con lo que finalmente me permite mantener la editorial a flote, apostar por las creaciones de otros más prolijos y brillantes que yo. Y un día te despiertas y tienes un *email* de Ricard Ibáñez, preguntando, como quien no quiere la cosa, si te interesa publicar un suplemento de *Aquelarre*.

¡Y tanto que me interesaba! Cada fibra de mi ser me decía que me lanzara a ello sin pararme a pensar muy bien lo que estaba haciendo, con solo una idea en la cabeza: convertir a Nosolorol en la nueva editorial de *Aquelarre*. ¡Aunque solo fuera para un libro! Por suerte, Ángel Paredes andaba por allí para pararme los pies, más frío y juicioso de lo que yo seré nunca y, lo que son las cosas, el doble de fan de *Aquelarre*: con las últimas ediciones del libro básico danzando por ahí en un terreno incierto y sin una seguridad clara de cuál iba a ser el papel de Nosolorol en el futuro del juego no parecía el momento de meterse a publicar un suplemento. Así, para mi sorpresa, me encontré diciendo que no, gracias.

Naturalmente, no sólo era un no cortés, era cerrar aquella pequeña puerta dejando claro que estaba más que dispuesto a saltar por la ventana: no quería el premio de consolación, quería el premio gordo, no sé si me explico. En aquel correo de respuesta, le decía a Ricard, con la escasa sutileza que los que me conocen me atribuyen, que lo que realmente nos interesaba era una nueva edición de *Aquelarre*, una que rompiera esquemas. Por supuesto, cuándo él considerara que había llegado el momento. Y como en tantas otras historias, pasaron los meses sin que realmente pasara nada.

La siguiente vez que hablé con Ricard ya lo hicimos de tú a tú. Se trataba de convencerle de que había llegado ese momento, y de que Nosolorol era la apuesta adecuada para publicar la nueva edición del juego. Se trataba, en definitiva, de venderle lo que pienso que todo creador quiere para su juego: una edición inolvidable, redonda, perfecta, ilimitada en su fondo y en su forma. No soy bueno para esa labor comercial que a veces exige el trato con los autores, pero contaba entonces con el apoyo del ínclito Alex Werden, y con mi buen amigo Pedro J. como eslabón entre ambos extremos de la cadena. Algo debió salir bien, porque lo siguiente que supe es que Antonio Polo ya estaba trabajando en el texto del libro y que Nosolorol podía contar con que sería la editorial que lo publicase. Y así, entre caballeros, quedó cerrado nuestro pacto.

Quizás arda en el infierno por publicar este libro. Quién sabe, tal vez desaparezca poco tiempo después de que este volumen llegue a las tiendas y me convierta en otra víctima más de la leyenda negra de *Aquelarre*. Todo es posible. La cuestión es que ha sido un largo, largo y difícil camino. Y ha sido también un viaje extraño, complicado por momentos, tomado prácticamente como un reto desde el principio y para nada exento de obstáculos. Pero ya estamos aquí, hemos llegado a la meta. Cuando escribo estas líneas, el libro que ahora tienes en tus manos está totalmente terminado y a punto de entrar en máquinas. Lo hemos conseguido: la edición definitiva del juego de rol español más famoso de todos los tiempos ha visto la luz. Y son mis manos las que golpean su rosado trasero para arrancarle su primer llanto, desgarrado e impío, como corresponde a su oscura naturaleza. A mí solo me queda limpiarme la sangre y confiar en que la criatura, en su nueva encarnación, sea esta vez más misericordiosa con quién ayudó a traerle al mundo.

Manuel J. Sueiro

Festividad de Santa Margarita de Cortona (1247-1297), pecadora redimida

Praesentatio Scriptoris

SABÉIS quién es Mefistófeles? ¿Seguro? ¿Pensáis acaso que es ese demonio refinado y culto que describió Goethe, el que le concedió la juventud a Fausto a cambio de su alma? Pues me temo que no tiene nada que ver. Y es que conozco a Mefistófeles: viste de negro, tiene perilla y vive en Barcelona. Además es escritor. Y le gusta coleccionar almas al tío. A veces firma sus obras con el pseudónimo de Ricard Ibáñez, pero que no os engañe. Es el Diablo en persona.

¿Que cómo puedo estar tan seguro? Porque yo mismo vendí mi alma, y seguro que la usa como marcapáginas en sus libros de historia. Y la vendí a cambio de lo que tienes en tus manos, una tercera edición de su juego más famoso, *Aquelarre*, el primer juego de rol en España, con casi veinte años de solera a las espaldas. La vendí a cambio de participar en la Historia —sí, sí, con mayúscula— de los juegos de rol, a la que pertenece *Aquelarre*. La vendí a cambio de que el macho cabrío, viejo como la humanidad misma, continuase celebrando orgías y sacrificios en ruinas y campos apartados (Goya sí que lo caló bien), y que nosotros sigamos viéndolo durante muchos años más. ¿Acaso tú no la hubieras vendido?

Vale, también es cierto que regalarle el alma a Ricard no tiene mérito, porque se la mete en el bolsillo en cuanto lo conoces, el muy tunante. Te cuenta una vieja batallita, con mucho *zas*, *tras* y *bum* de por medio, se le entrecierran los ojos tras las gafas y te muestra una de esas sonrisas que todos tenemos tras una buena partida de rol y sólo puedes pensar que sabe de lo que habla. Como diría el agonizante Roy, este tío ha visto naves de ataque en llamas y rayos brillando cerca de la puerta de Tannhäuser, esas cosas en las que creemos los jugadores de rol y por las que nos reunimos, pase el tiempo que pase.

Así que una vez firmado el pacto —con sangre, por supuesto—, hemos pasado todo un año desempolvando reglas y suplementos, reuniendo a nuestro particular Equipo A para que nos ayudara en una delicada misión: convertir el viejo grimorio de tapas azules en el libro que tienes en la mano. Y todo ello, sin perder ni un ápice de la frescura y originalidad que tuvo y que tiene *Aquelarre*, un juego tan nuestro como el jamón que una vez adornó una de sus ediciones, como el toro de Osborne, la tortilla de patatas o las riñas a garrotazos. Ha sido difícil y nos hemos lanzado centenares de pedradas, pero no hemos parado de descalabrarnos hasta conseguir un manual de juego que tiene todo lo imprescindible para disfrutar del *Aquelarre* de toda la vida y del que vendrá en el futuro, pues la criatura se ha hecho ya mayor y sigue con hambre de dados.

Y en todo este tiempo, cada vez que invocaba a este ingenioso Mefistófeles catalán, me lo imaginaba sonriendo de nuevo, con los ojos entrecerrados debajo de sus gafas de sol, pensando probablemente en lo que necesitan cambiar las cosas para quedarse como están. Pues igual que yo he vendido mi alma para escribir esta edición, él la vendió hace casi veinte años para escribir *Aquelarre*. ¿O es que acaso pensabais que se puede escribir el mejor juego de rol del mundo sin un poco de ayuda del Diablo?

Así que no os equivoquéis: detrás de cada una de estas páginas, está el alma de todos los que han participado en el *Aquelarre*. De modo que pásalas suavemente, que estás tocando nuestras ánimas.

Antonio Polo

Festividad de San Nicolás Tolentino (1245-1305), patrón de las Ánimas en el Purgatorio

Introductio



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. Adustos 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 ríen y ríen 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 enorme 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; si no sabes qué es *Aquelarre*, lee la sección "Un Poco de Historia"; y si eres un fiera 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 queremos 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 Trepar 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).

Con esto que te hemos contado, ya deberías tener más o menos claro lo que es un juego de rol (como te dijimos al principio, en cuanto juegues un par de partidas verás que es mucho más sencillo de lo que parece) y cuáles son las reglas bá-

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.

sicas 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* (*Fabula I*, pág. 474), con la que aprenderás paso a paso y de forma entretenida todos los recovecos de las reglas.

Un Poco de Historia

Aquelarre:Juego de Rol Demoníaco-Medieval apareció en el mercado un martes 13 de noviembre de 1990 y se convirtió en el primer juego de rol español cien por cien: estaba escrito en castellano, diseñado por un español —Ricard Ibáñez—, publicado por una editorial española —Joc Internacional—, y ambientado en los reinos peninsulares del siglo XIV. A lo largo de los años, el juego fue ganando adeptos al tiempo que se multiplicaban sus suplementos (*Lilith*, *Rerum Demoni*, *Dracs*…), que fueron añadiendo más profundidad a su ambientación.

En 1993 el juego da un salto en el tiempo y se planta en el siglo XVI con *Rinascita*, un suplemento que permite a los jugadores ambientar sus aventuras en pleno Renacimiento. Y la cosa no termina ahí, ya que tres años después sale a la luz *Villa y Corte*, un manual que nos traslada al Madrid de los Austrias, en pleno siglo XVII. Por desgracia para los aficionados al juego, éste será el último suplemento de *Aquelarre* con Joc Internacional, ya que la editorial desaparece y deja el juego desamparado.

Durante los años siguientes, los seguidores de *Aquelarre* se las ingenian como pueden para continuar sus partidas sin nuevo material publicado, al menos hasta finales del año 1999: en noviembre de ese año José Luis Rodríguez, conocido en la Red como *Tanys*, funda en Internet la Cofradía Anatema, una lista de correo dedicada al juego (es.groups.yahoo.com/group/Aquelarre/) que se convierte desde ese momento en el punto de encuentro de cientos de seguidores que pueden así compartir ideas, aventuras y sugerencias. Y la cosa no termina ahí, ya que un mes después una nueva editorial, Caja de Pandora, publica una segunda edición de *Aquelarre* que incluye en un solo libro todas las correcciones y nuevas reglas que se habían ido generando desde la aparición de la primera edición.

Comienza entonces el segundo renacimiento del juego, ya que son muchos jugadores nuevos los que lo descubren por entonces. Se editan más suplementos de Ricard Ibáñez (*Jentilen Lurra*, *Fogar de Breogán*…), de otros autores (como la campaña *Ad Intra Mare* de Pedro García) y recopilaciones de aventuras escritas por seguidores del juego (*Ultreya*). Las cosas parecen marcharle estupendamente al juego, e incluso se lanza al mercado una reedición del juego a todo color, pero nada de eso puede evitar que la editorial cierre sus puertas y *Aquelarre* vuelva a quedarse sin publicaciones oficiales. Por suerte para los aficionados, se trató sólo de una desaparición momentánea, ya que varios miembros de Caja de Pandora crean CROM, una editorial dispuesta a coger el relevo de *Aquelarre*, al tiempo que abren sus puertas a nuevos autores lo que les permite lanzar al mercado una enorme cantidad de suplementos, dedicados a diferentes grupos étnicos (*Al Andalus* y *Sefarad*), magia (*Grimorio*), ciudades (*Medina Garnatha*, *Descriptio Cordubae*), profesiones (*Codex Inquisitorius*, *Ars Magna*, *Ars Medica*, *Ars Carmina*), aventuras (*Fraternitas Vera Lucis*) e incluso se reeditan antiguos suplementos (*Ad Intra Mare*, *Jentilen Lurra* y *Fogar de Breogán*). Lamentablemente, CROM se ve obligada a cerrar sus puertas entre los años 2003 y 2004.

En este estado de cosas, y tras muchos años de sequía editorial, la editorial Nosolorol y Ricard Ibáñez han decidido publicar una tercera edición de *Aquelarre*, reescribiéndose por completo el manual, puliendo algunas de sus reglas para que resulten más claras de entender y fáciles de utilizar, a la vez que se incorpora material que había sido publicado de forma dispersa en diferentes suplementos. El resultado lo tienes en tus manos, un manual de juego que nace con la pretensión de ser definitivo y abarcar la mayor cantidad posible de aspectos del juego, aunque en los próximos meses, Nosolorol seguirá publicando más suplementos y guías para Aquelarre, para ampliar aún más su mundo de juego.

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 adelantarte 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 multitud de 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 historia de los reinos peninsulares en los siglos XIV y XV, para que los jugadores sepan en el berenjenal en el que se han metido.
- Se le ha dedicado un capítulo especial a consejos para los DJs.
- Por último se han añadido apéndices con nombres medievales, equipo, localizaciones de impacto para criaturas irracionales y conversiones de reglas. Además, junto a la Hoja de Personaje en castellano tienes otra en latín, por si te gusta el Medievo *hardcore*.

Ejemplo de Juego

A continuación te ofrecemos un ejemplo de juego para que veas cómo se desarrolla una partida de rol en *Aquelarre*. Si eres nuevo, el ejemplo te ayudará mucho, ya que te permitirá ver de primera mano cómo el DJ presenta a los personajes de los jugadores lo que les rodea, y cómo éstos reaccionarán ante lo que sienten a su alrededor.

Antonio es el Director de Juego y los jugadores son Miguel, Inma y Maica, que llevan respectivamente a Pere (un cazador catalán), Álvaro (un caballero de la orden de Santiago) y a Jafar (un mago granadino). Los personajes llegaron hace poco a Samalús, un pequeño pueblo catalán, y les ha extrañado que la pequeña iglesia del pueblo lleve varios días cerrada, así que tras hacer palanca, han conseguido abrir el portón de entrada. Y aquí comienza la partida:

Antonio: Se trata de una iglesia modesta donde la luz entra por pequeñas ventanas, casi rendijas, en los laterales del templo. Bajo esa luz, polvorienta y amarillenta, contempláis dos hileras de bancos que miran hacia un altar y un crucifijo de madera que cuelga en la pared que hay justo detrás del altar. Sobre la piedra de éste descansa un hombre, aunque posiblemente esté muerto, ya que sus entrañas cuelgan a un lado y su sangre mancha altar, suelo, paredes e incluso el crucifijo.

Miguel: Hostia.

Maica: Creo que hemos encontrado al cura…

Inma: Álvaro se acerca al hombre y lo examina.

Miguel: Ya va la agonías, a rapiñar todo lo que puede, hasta de los muertos. Dime, Antonio, ¿hay otra salida de la iglesia?

Antonio: Sí, a la derecha del altar ves una puerta semiabierta.

Miguel: Vale. Mientras el caballero deja al muerto en bolas, me voy para esa puerta.

Antonio: De acuerdo. ¿Qué hace mientras Jafar?

Maica: Esto me huele muy mal. Lo que haya matado al cura puede estar todavía por aquí. Creo que ha llegado el momento de usar un hechizo: marchando una Bendición de Hada para Jafar.

Antonio: Estupendo, ya sé lo que hacéis todos. Vamos por partes. Empezamos contigo, Inma: Álvaro se acerca al muerto que viste efectivamente los restos de lo que parece una sotana, aunque debe de llevar varios días muerto, ya que al acercarte notas un fuerte hedor a putrefacción y una nube de moscas revolotea sobre el cura y sus entrañas…

Inma: ¡Puaj! Me van a sentar mal los ganchitos…

Antonio: Y no sólo a ti, puede que a tu caballero también le siente mal. Haz una tirada por su Templanza.

Inma: ¡Ya vamos a empezar! Si sólo quiero ver qué tiene…

Antonio: ¿Has escuchado lo de la descomposición, las moscas y el hedor? Haz la tirada si quieres que Álvaro se acerque.

Miguel: Venga, Inma, deja de protestar y tira.

Inma: Vale, vale… [Consulta la Templanza de Álvaro, 60%, y hace una tirada de 1D100] ¡Toma! ¡22! ¿Y ahora qué, directorzuelo? ¿Me puedo acercar ya?

Antonio: Ahora sí que te puedes acercar. Álvaro reprime una náusea y examina el cadáver: en una mano lleva todavía agarrado un trozo de página de un libro, muy manchado de sangre.

Inma: ¿Qué aparece escrito?

Antonio: Está en latín, pero parecen versículos de la Biblia. Por cierto, haz una tirada de Descubrir.

Inma: ¿Para qué? ¿Me van a atacar?

Antonio: Tú tira y ya está, paranoica.

Inma: Verás como es para atacarme… [Mira el porcentaje en Descubrir de Álvaro, 70%, y hace la tirada] Un 31, ¿qué veo?

Antonio: Te das cuenta de que al otro lado del altar hay un hisopo metálico en el suelo.

Inma: ¿Un hisopo? ¿Qué es eso? ¿Una hierba?

Maica: Eso es hinojo, no hisopo…

Inma: ¿Entonces qué es un hisopo? ¿Un bicho?

Antonio: No es un bicho. Es un "aspersor" de agua bendita, los que utilizan los curas para rociar con agua bendita a los fieles y demás.

Inma: Vale. ¿Y qué hace ahí?

Antonio: Eso es cosa tuya, y mientras te lo piensas vamos con Jafar. Entonces, Maica, ¿vas a lanzar el hechizo de Bendición de Hada?

Maica: Como siempre que huelo problemas. Por si hay que combatir o correr…

Antonio: Veamos… Tienes un 85% en IRR y como se trata de un hechizo de *vis quarta*, eso te deja con 35% [85–50]. No llevas ninguna armadura, estás totalmente concentrado, ¿vas a utilizar gestos y a vocalizar correctamente?

Maica: Claro, si éstos ya saben que uso magia.

Miguel: Ya está el moro con las brujerías…

Inma: Recuerda que yo soy un caballero de Santiago, y a mí las brujerías…

Maica: Sí, sí, nadie quiere brujos, pero luego bien que os gusta que os curen. Nada, nada, con gestos y palabras normales.

Antonio: Bueno, pues agarras el medallón del hada, recitas unas letanías en árabe mientras levantas al cielo tus manos. Haz la tirada.

Maica: Sacado. Un 11. Durante las siguientes horas tengo el doble de Suerte y no tengo que declarar su uso antes de hacer la tirada. Que vengan ahora los que tienen que venir.

Antonio: Vale, William Wallace. [Antonio hace una tirada oculta de 1D6 y apunta en su cuaderno que al hechizo le quedan 4 horas de duración]. Vamos ahora con Pere. Miguel, te acercas a la puerta. ¿La abres o quieres hacer algo antes?

Miguel: Parece que no me conoces. Acerco mi oreja a la rendija de la puerta e intento escuchar algún ruido del interior, siempre y cuando el moro me deje hacerlo con tanto hechizo…

Maica: ¡Que ya he acabado!

Miguel: Por si acaso.

Antonio: Acercas tu bonita oreja de cazador experto y tiras por Escuchar.

Miguel: Veamos, tengo un 80% —¡ahí está el tío!— y saco un 78. Por lo justo, pero me vale…

Antonio: Tienes éxito, y sí oyes algo: alguien está durmiendo dentro de esa habitación, pues escuchas unos ronquidos, no demasiado fuertes, pero sí lo bastante como para percibirlos.

Miguel: Creo que hemos pillado a alguien echando la que será su última siesta…

Inma: Ya estamos con las frasecitas.

Miguel: Calla, calla, que ha quedado muy bien. Pues, lentamente, voy desenvainando mi bracamante y abro lentamente la puerta, en completo silencio.

Antonio: Claro, lo que tú digas… Pero recuerda que del dicho al hecho… Hay que hacer una tirada de Sigilo.

Miguel: ¡Se acordó, mierda!

Antonio: Es mi trabajo. Dime cuánto tienes en Sigilo.

Miguel: Soy un cazador de primera, chaval. Tengo 75%. A éste le pillo yo en bragas…

Antonio: Claro que sí, Spiderman. [Antonio decide hacer la tirada de Sigilo él mismo para que Miguel no sepa si ha tenido éxito o no hasta que sea demasiado tarde. Lanza los dados y obtiene un 99. Una pifia en toda regla]. Bueno, bueno, bueno [sonríe hasta más no poder]…

Miguel: ¡No me digas que ha vuelto a pasar…!

Inma: ¡"Pifiaman" ha vuelto!

Maica: Con esa sonrisa que ha puesto Antonio, no cabe duda…

Antonio: Pere ha sacado ya su bracamante y abre lentamente la puerta, que lanza un crujido de mil pares de demonios…

Miguel: ¿Lo ves? ¿Qué te dije? ¡Otra pifia en Sigilo!

Antonio: Eso parece. Al otro lado de la puerta ves una sacristía completamente revuelta, con arcones abiertos, estanterías vacías y ropas y libros amontonados en el suelo en un revoltijo descomunal. No huele precisamente a rosas. Y, por cierto, el ronquido se ha detenido…

Miguel: ¡Me ligó! ¡El que sea me ha ligado! Le pego una voz a los demás: "Amigos más que colegas, me temo que aquí dentro hay alguien que nos quiere saludar. ¿Queréis venir a conocerlo?".

Inma: Saco mi espada y me voy para donde está Pere.

Maica: Yo me quedo en mi sitio pero voy desenvainando la daga.

Antonio: No vais a tener que esperar mucho. En cuanto Pere termina de hablar, uno de los montones se agita hasta dejar ver debajo de él a una criatura de media vara de altura que parece a simple vista poco más que una cabeza con una boca gigantesca manchada de sangre reseca, por la que asoman una hilera monstruosa de dientes afilados. No tiene extremidades, sólo dos pares de piernas, un par hacia delante y otro hacia atrás. Sobre la boca dos ojos, que os miran fijamente. ¿Una tiradita de IRR para Pere y Álvaro, por favor?

Durante el resto de la sesión de juego, Pere, Álvaro y Jafar se tendrán que enfrentar a ese *bafomet* y aclarar un poco qué hace un engendro del Infierno en una pequeña iglesia de pueblo. ¿Podrán descifrar cuáles son los versículos que tenía la página arrancada? ¿Tendrá relación con el *bafomet* y la muerte del cura? ¿Sobrevivirán a este encuentro?

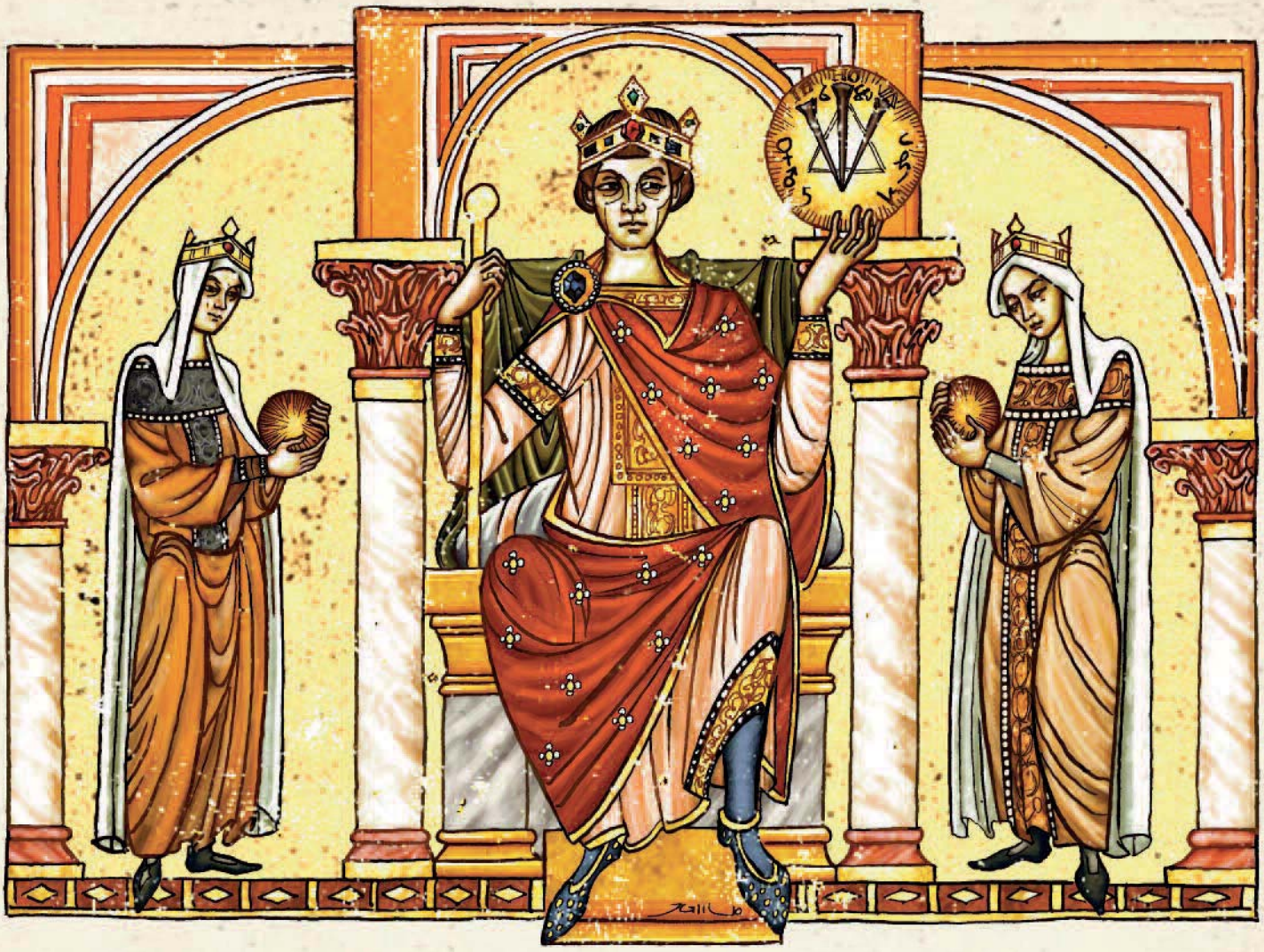
Glossarium

COMO 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 personajes 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.
- **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 redaños 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*.



Liber I: Mechanica

Pars I:
Dramatis Personae



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

Por los viejos tiempos...

Pelayo levantó a medias la cabeza, y luego se irguió todo él. Sus riñones agradecieron el cambio de postura. Ya es malo ser campesino, pero peor lo es aun cuando es la época de retirar las malas hierbas, que has de estar con el espinazo doblado todo el santo día.

El jinete no era soldado, eso era evidente, pero tampoco un viajero desprotegido. Su espada colgaba a la altura adecuada de su vaina, y su capa de viaje dejaba ver un peto de cuero reforzado con metal. Un casco sencillo, sin visera, colgado del arzón de la silla, completaba el cuadro. Pelayo asintió para sí. Un viajero experimentado, al que no le daba miedo viajar solo. Sus aperos de guerra estaban gastados por el uso, y si los mostraba, era como aviso más que por otra cosa: que los ojos que supiesen ver bien, verían que era gallo de pelea y que vendería cara la piel si llegaba el momento de jugársela.

El forastero se acercó, no demasiado, sí lo suficiente para poder decirle sin gritar:

—¡Salud! Hace años había aquí una posada, de Alvar el Honesto, me parece que se llamaba. ¿Aún sigue en pie?

—Seguir, sigue... —contestó Pelayo—, pero ya no se llama de Alvar, que se murió hace años. Ahora se encarga de ella su hijo Roque. Por la posada de Roque el Loco la conoceréis ahora. Por lo demás, se alza donde siempre, y vais en buena senda si queréis llegar a ella antes que el sol se ponga.

—¿Roque el Loco? —se extrañó el forastero.

—Dice que habla con los árboles, y que ellos le contestan... Pero es manía leve, de la que no habéis de preocuparos.

—En verdad que no lo haré, amigo. ¡Quedad con Dios!

El jinete espoleó el caballo y dejó a Pelayo solo, bajo un sol bien alto y con buena parte del trabajo por hacer. Se agachó de nuevo resignadamente, lamentando no tener hijos que hicieran las labores ingratas por él, y se olvidó del forastero. Y así sale el labriego de nuestro relato, y entra un viejo conocido para algunos...

* * *

El jinete llegó a la posada antes del atardecer, pues descubrió que recordaba más de lo que pensaba. Con ojos de experto buscó y encontró las huellas del incendio, habido casi veinte años ha. Meneó la cabeza, como un perro mojado, tratando de sacudirse los muchos recuerdos. Pero había demasiados para quitarlos todos. Dejó el caballo en manos del mozo y entró en el albergue. El amo le salió al encuentro, y al forastero le costó reconocer en él al niño que conociera, tantos años atrás. Ahora tenía casi la edad de su padre por aquél entonces, sus mismas redondeces, su misma cabellera rala y su misma sonrisa ancha. Sólo sus ojos eran diferentes. Eran ojos de quien ha visto más de lo que desearía.

—¡Bienvenido, bienvenido! —le decía el tal Roque—. ¡Si buscáis alojamiento y buena comida, habéis venido al lugar adecuado!

—Busco ambas cosas, y también una tercera: a un amigo que aquí me espera... A un compañero de los caminos.

—¿Vuestro hermano? —le preguntó Roque entrecerrando los ojos y acariciándose la barba.

—En efecto, que lo es, y en muchos sentidos, que hemos compartido pan, y cama, y cazado juntos.

Puso el énfasis adecuado en esa última palabra, y logró su objetivo: que el posadero asintiese y se lo llevase arriba, a una habitación discreta. Dentro había un hombre, a todas luces persona de armas, que distraía sus ocios afilando un cuchillo ya de por sí más que afilado. El forastero entró y se quitó la capucha, y el soldado sonrió con más cansancio que afecto.

—Hola Miguel. En verdad que ha pasado mucho tiempo.

—Hola, Ignotus. Tienes razón. Casi veinte años.

—Me han dicho que ya no eres Miguel el Curandero. Que ahora eres Don Miguel, señor de Navarrete.

—Recompensas de hacer favores a los poderosos, ya lo sabes... Recompensas que tú rechazaste.

Ignotus hizo una mueca.

—Tras la muerte de Zarah, nada tenía sentido para mí. Nada... salvo el Camino.

—¿Andas de caza ahora?

—Acabo de terminar con una... si es que se puede llamar así. Unos desgraciados buscaban mandrágoras... así que les guié hasta donde éstas pudieran encontrarlos y luego me largué. ¡Que se las apañen con las adultas, en lugar de arrancar a las crías!

Miguel rió por lo bajo. Luego, algo más serio, dijo a su amigo:

—Necesito que me hagas un favor.

Ignotus lo miró, sin mostrar ninguna expresión en su rostro. Animado por ello, el de Navarrete prosiguió:

—Se trata de mi hijo, Lope. Tiene esa edad en la que cree que puede comerse el mundo... Más o menos la misma edad que teníamos tú y yo cuando salimos al camino, por primera vez... Quiere hacer fortuna y ver mundo, y se le ha metido en la cabeza irse a León, a hacer fortuna en la corte, sin otra compañía que un diablo de judío, que le hace de criado y para mí que le mal aconseja. Conozco sus orgullos y sus vergüenzas, su razón y su templanza, lo que sabe y lo que ignora, como si lo hubiera parido, que casi fue, pues bien sabes que es hijo mío y de su madre. Ignotus, amigo, hermano... ¿Querrás vigilarle? Hazlo sin que él lo sepa, para no herir su orgullo, pero sigue sus andanzas de cerca, y líbrale de los peligros demasiado grandes para él. ¿Lo harás por mí? ¿Lo harás por los viejos tiempos?

COMO 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 álter 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. 532) —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 pasarnos 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, puedes obligar a los jugadores a crear personajes que sean de posición alta y que pertenezcan todos al reino de Granada.

Además, para poder ayudarte con las reglas de creación de personajes, en cada una de las fases te daremos ejemplos de cómo se utilizan, o puedes echarle un vistazo a la tabla-resumen que tienes en esta página, en la que se recogen de forma resumida todos los pasos necesarios para crear un personaje, por si necesitas consultarla durante la lectura.

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. 21).
2. **¿A qué pueblo perteneces?** Elige la raza o grupo étnico al que pertenece tu personaje (pág. 22).
3. **¿Qué clase social tienes?** Elige la posición social a la que pertenece el personaje (pág. 24).
4. **¿Qué profesión ejerces?** Elige una profesión para tu personaje (pág. 26).
5. **¿Qué profesión tenía tu padre?** Escoge la profesión que tenía tu padre (pág. 41).
6. **¿Cómo es tu familia?** Decide de cuántos miembros se compone la familia del PJ y su puesto en ella (pág. 41).
7. **¿Cómo eres tú?** Elige las puntuaciones de tus Características Principales (pág. 42).
8. **¿Cómo te comportas y piensas?** Calcula las puntuaciones de tus Características Secundarias (pág. 43).
9. **¿Qué has aprendido en tu vida?** Calcula los porcentajes de tus competencias (pág. 45).
10. **¿Cuánto ganas y cuánto gastas?** Calcula el dinero con el que empieza tu personaje (pág. 46).
11. **¿Conoces hechizos o rituales de fe?** Comprueba si tu PJ lanza hechizos o utiliza rituales de fe (pág. 47).
12. **¿Qué particularidades posees?** Elige tus Rasgos de Carácter o tus Orgullos y Vergüenzas (pág. 49).
13. **¿Falta algo más que decir de ti?** Termina el personaje y conjúntalo todo (pág. 54).

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 decidirlo 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
- Asturleoneses
- 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, Córcega, 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

Exemplum: *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 peninsulares 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. 42— 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.

- **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)%.

Asturleoneses

Son los habitantes de los territorios pertenecientes al antiguo reino de León, incluyendo Asturias y parte de la zona cántabra. Los asturleoneses 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 polí-

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								



ticas 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 forzosas 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.

- **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%, Andalusí 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:** Andalusí 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 es su*

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.

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 segundón 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 cada una de esas cuatro competencias para que luego puedas calcular fácilmente su porcentaje

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 disfrutan 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.

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. 112, o la Tabla de Competencias de Armas que encontrarás al final de las profesiones, pág. 43).

- **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 "guaita" 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 consigue 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



Consilium 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.
- **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. 93).

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 hicieran Alberto Magno, Roger Bacon o los árabes Al-Razi e Ibn Hayyan. Son personas solitarias y avejentadas 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 (pertenece 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.
- **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).

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
91-00	Trovador

- 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
91-00	Soldado

- 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

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), Trepar, 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.*

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 bandidaje 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 bandidaje 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 Trepar.
- **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 medica* 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 ciu-

dad, 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 Trepar.
- **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.
- **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, mientras que aquéllos que ostentan los más altos puestos (Alta Nobleza) reciben 1.800 maravedís.

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 traílla 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, Trepar 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 1.400 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 Medievo, 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 Medievo 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 éxtasis[1]. 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.

Ghazí

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 órdenes 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 seglar 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.
- **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.

- **Mínimos de Características:** Habilidad 15 y Agilidad 15.
- **Competencias Primarias:** Descubrir, Nadar, Navegar y Trepar.
- **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 seglar, 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 *muccadim* 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 Trepar.
- **Ingresos Mensuales:** La mitad de su porcentaje en Conocimiento Animal en maravedíes. Los pastores esclavos deben ser mantenidos por su señor.

Pírata

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 Trepar.
- **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 parro-

quia, 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 Competencia 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. 112).

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 *fornecido*, 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 *manssur*. 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.

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

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 *Fornecido*: Hijo de un adulterio, de una relación incestuosa entre parientes o de una monja o sacerdote. 3 – 4 Espurio: Hijo de una barragana concubina pero que no ha sido reconocido por el padre. 5 – 6 *Manssur*: Hijo de prostituta. 7 – 8 Natural: Hijo de una barragana o concubina pero que sí ha sido reconocido por el padre. 9 – 10 Nato: 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.

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. 47).

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. 74), 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. 27). 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 Medievo, 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 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. 90).

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.

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

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. 94) 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. 107), que pueden disminuir las puntuaciones de sus características (todos los resultados de Muerte se convertirán en -1 a la Resistencia).

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 el Apéndice I (pág. 520) encontrarás una tabla de equivalencias mucho más exhaustiva por si deseas utilizarlas en tus partidas.

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

Además de todas estas características secundarias faltan otras dos: los Puntos de Concentración (PC) y los Puntos de Fe (PF) que, aunque también se consideran características secundarias, las trataremos en la fase 11: "Hechizos y Rituales de Fe" (pág. 47).

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 marcaras 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. 76), verás que cada una de ellas depende

de una de las siete Características Primarias[2]. 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%.

[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.

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.

Exemplum: *Llega el 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 llamados 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 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. 510), 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.*

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, aunque en el Apéndice I (pág. 518) encontrarás denominaciones de otras monedas, tanto castellanas como del resto de territorios, y su equivalencia entre ellas.

Fase 11: Hechizos y Rituales de Fe

Como ya dijimos en la introducción, el mundo de *Aquelarre* se parece mucho a nuestro Medievo 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.

Tabla de Gastos Semanales

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



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. 158 para las reglas de Lanzamiento de Hechizos y la pág. 162 para ver la lista de 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 servicio 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. 251), 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 *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*

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 familia, 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 malas ni buenas, 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.

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 — maquiavélico 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. 104. 5-6 **Ladillas:** Véase la descripción de la enfermedad en la pág. 104. 7-8 **Gonorrea:** Véase la descripción de la enfermedad en la pág. 104. 9 **Lepra:** Véase la descripción de la enfermedad en la pág. 104. Recordamos que la lepra es incurable y provoca la muerte tras varios años. 10 **Mal de San Antón:** Véase la descripción de la enfermedad en la pág. 104. 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 Trepar.
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.

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.

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 los 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. 94) 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.

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. 380 y 381), 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 rehuirlo 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 Trepar 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%.

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:

- 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 Trepar 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 aliñar 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. 522, 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. 21.

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. 22.

Exemplum: *Llega el turno del pueblo del personaje. Le echamos una ojeada a la descripción del reino y vemos que en Portugal convivían 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. 58), pero si deseamos que pertenezca a una posición inferior, tendremos que adquirir puntos en la vergüenza Clase Social Baja (pág. 63). 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. 29.

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 elegirlas.*

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. 29.

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, Elocuencia, 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. 41). 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 roden. 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. 44) 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 Elocuencia, 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%, Elocuencia 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 x5, 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 virtudes y de-



fectos 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 Trepar 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 págs. 25 y 26):

- **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 *Shayj*, 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 valores 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. 92), 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.

Heredero (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. 380), 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.

Posesiones (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.

Sigiloso (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 adquieras. 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 caracterís-



tica; 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.

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 25 y 26.

- **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 págs. 103 y 104. 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. 104. 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 la lista de hechizos en la págs. 162 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 deshonroso 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. 44.

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 lle-

garán a ajusticiarle, 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 marinero de agua dulce, pues se marea nada más subirse 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 competencia 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. 94) 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 grimorios 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.

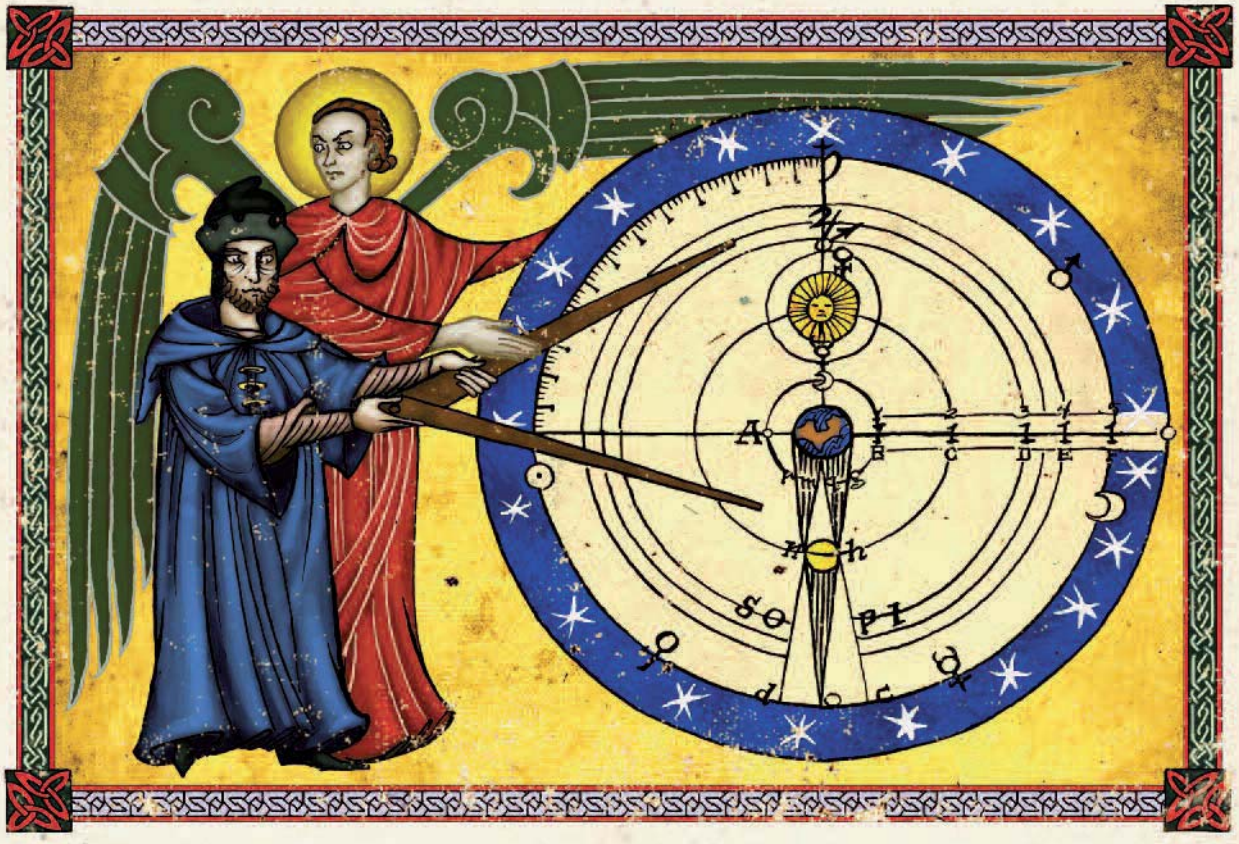
Fase 13: Últimos Toques

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. 522, 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, por si hay todavía algo que no entiendas sobre la creación de personajes.*



Pars 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.

Cachorro de León

Ignotus no tuvo problemas en instalarse cómodamente en la corte de León. La memoria de los reyes, príncipes y cortesanos correveidiles que les rien las gracias es corta, pero la de los consejeros que desde la sombra mueven los hilos del poder es larga, y el nombre del guerrero de las dos espadas aún pesaba para los que en verdad valían.

Una vez acomodado, Ignotus se dedicó a estudiar al hijo de su amigo. Contempló, desde lejos, sus intentos de medrar en los ambientes cortesanos, sus pequeñas e infantiles intrigas, y también sus hazañas en las tabernas. Vio con gusto que sus apuestas no eran tanto por dinero como por locuras de juventud, y no pudo evitar reírse cuando lo vio zamparse un lechón entero.

—¡Tan magro como es, y menudas tragaderas que gasta! —no pudo menos que musitar para sí.

Fue testigo de sus proezas para hacerse notar ante el rey, tanto a la hora de participar en una cacería para obtener carne fresca para la mesa real como a la hora de regatear por un jubón, hazaña más difícil aún si cabe, que los mercaderes son presa más esquiva que las bestias a la hora de soltar prenda, nunca en mejor caso dicho... Hubo cosas en sus haceres que le molestaron, como que prefiriera compartir media habitación supuestamente limpia con desconocido que dormir al raso, trabajo al que Ignotus, por sus viajes, andaba muy acostumbrado, que nunca cogió pulgas ni piojos ajenos durmiendo sobre la hierba, envuelto en su capa y abrazado a su espada. Otras le sorprendieron agradablemente, como que frecuentara no sólo la compañía de cortesanos lameculos sino de gente humilde, como un simple herrero, y no tuviera miedo de ensuciarse las manos para ayudarle en su labor, y aun de aceptar su amistad. Otras compañías del muchacho le gustaron menos, como la de ese judío, Bonishah que se llamaba, con el que se fue a un cementerio a buscar no sé qué cosa, que no podía ser buena, pues todos los hechizos que requieren restos humanos son de magia negra. Además, el judío disimulaba su condición y su credo para visitar la biblioteca de un monasterio, que ganas le dieron a Ignotus de decirles a los buenos monjes hacia donde rezaba el fulano, o de dejarle solo con una de esas criaturas que se alimentan de los muertos, a ver si le daba un bocado estando vivo. Pero el soldado viejo barruntó para sí que mal podría decidir de qué pasta estaba hecho el muchacho si intervenía en sus negocios y en sus compañías, así que dejó el asunto como estaba.

De igual modo no movió un solo músculo cuando, en una feria, detectó a una mozuela que se arrimaba a la vera de Lope más de lo que debiera, sin duda atraída por el calor de su bolsa más que por el de su corazón. Trató de aligerarle de su peso, y a fe de Dios que lo consiguió, aunque el mozo, bien avisado, se dio cuenta dello; sin embargo, en el forcejeo, no sólo no recuperó sus dineros, sino que se ganó, de postres, una buena patada en la espinilla, que por lo mucho que saltó al parecer dolióle no poco.

Se empeciné el mozo en buscar a la ladrona, y decidió Ignotus ponérselo fácil, a ver si su naturaleza era cruel o simplemente justiciera. Por ello, hizo sus averiguaciones y se las hizo llegar a Lope de labios de un tercero, un mendigo que por unas monedas sabía cuándo hablar y cuándo callar. Acompañó el jodido judío al cortesano en su aventura, y en verdad que dieron con la moza, que al tratar de escapar casi le deja las turmas escabechadas al mozo, aunque éste, más avisado, logró salvar sus partes más por suerte que por otra cosa.

Y entonces sucedió. Estaban forcejeando los tres, la ladrona, el judío y Lope, cuando de las sombras del callejón salió una criatura que en verdad no era del mundo de los hombres. Se cagó en las calzas el judío, demostrando que vocación para tratar con demonios, a decir verdad, tenía poca, pero más templanza demostraron sus compañeros: la ladronzuela le tiró una daga, que si bien no le acertó, sí que sirvió para distraer a la criatura. Lope, por su parte, agarró del brazo a su anonadado amigo, decidiendo que era mejor salir por piernas que quedarse a hacer preguntas sobre qué era esa cosa...

La "cosa" en cuestión abrió las alas: la noche era su elemento y por fin tenía a su presa al alcance de las garras. Entonces se decidió a intervenir Ignotus, cerrándole el paso a la criatura. Ésta rugió de nuevo, agitando sus alas, pero poca mella hizo en el curtido soldado. Entonces la bestia se agazapó, dispuesta a atacar, e Ignotus, sin moverse, desenvainó apenas un palmo la espada que llevaba colgada a la espalda, la que nunca mostraba, pues siempre solía usar la que le herraba el cinto. La sacó apenas unos dedos, pero fue bastante. Un rayo de luz salió de la espada, hiriendo en los ojos a la criatura, que desplegó las alas no para atacar, sino para huir. Algo siseó en el aire, pero Ignotus se apresuró en tapar nuevamente su segunda espada, y alejarse de allí.

Al cabo de un poco, para sorpresa de Ignotus, fue Lope el que empezó a seguirle los pasos. Por fin reunió ganas y redaños para suplicarle que lo adoptara como tutor, pues había oído historias sobre él, que buenas mañas se daba en la corte y fuera de ella, y que quería aprender de él.

Ignotus no respondió inmediatamente, aunque sintió el calor de la satisfacción en su cuerpo. ¡Era ése un metal bien dispuesto para ser forjado!

AL 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.

Sistema de Juego

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 espadazos 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 aquéllas 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

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.

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.

Exemplum: *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%

Exemplum: *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 contrario 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 Cultura (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.

Exemplum: *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 vigía 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 vascón. 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 discutir 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 ayudarle 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

COMO 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 Habili-

dad 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

A continuación 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. 128 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 mescolanza de ciencia y filosofía, de química y astrología, de física y arte. El alquimista es capaz de rodearse en su laboratorio de alambiques y atanores 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

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…

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 boticario[4]—, elaborar ungüentos y pociones mágicas —véase el capítulo sobre magia para más información, págs. 156 y 157—, 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. 128).

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 Medievo 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.

Exemplum: *Lope de Navarrete, asentado ya con la corte en Burgos, ha terminado trabando 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 encontronazo 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 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. 128).

Cabalgar (Agilidad)

Equitare

Esta competencia indica la habilidad del personaje para montar caballos, mulas, jumentos o burros[5]. 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 demasiados 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

[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…

[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.

combate (pág. 125), 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 gorda[6], 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 diferente[7].

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.

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 gul, 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*

[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.

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 Metalli

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. 116—, 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. 129).

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 nosotros[8].

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 Medievo, 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%.

Elocuencia (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,

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

cambiando su parecer por uno que sea más beneficioso para él: solicitar al guardia de un castillo que no registre su carromato; 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 humana[9].

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 aquéllos 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. 92).

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 evitarlo[10].

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…

Exemplum: *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.*

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 oirá 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.

[9] *Addenda*: En las ediciones anteriores de *Aquelarre* esta competencia recibía el nombre de Psicología.
[10] *Addenda*: Esta competencia reúne en una sola las dos competencias anteriores de Juegos de Manos y Robar.

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. 121).

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. 129).

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. 130).

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 aquéllos que proceden de armas de proyectil —flechas, saetas, piedras…—. Esta competencia se describe con todo detalle en el capítulo de combate (pág. 121).

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 Medievo 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. 130).

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. 130).

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:

% 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 idioma[11].

[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.

Consilium Arbitro: Idiomas en la Península

Lejos de las encorsetadas normas lingüísticas y gramaticales actuales, el Medievo 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 Medievo 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 Medievo 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.

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. 117). 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 tamaño y peso, como la lanza corta, la lanza de caballería, la morosa, etc. Para más información consulta el apartado sobre combate (pág. 131).

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 oficial[12], 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

[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.

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.

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. 131).

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 —melecinas, enemas, sangrías, vendas…—, además de tiempo y reposo por parte del paciente. Para más información, consulta el apartado Curación del capítulo III (pág. 110).

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 mescolanza 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. 102). 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 italianas 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 dirigirlas, 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 marineras.

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. 134).

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. 134.

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 despoblada 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 saltada[13]. 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. 102).

[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.

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 auxilios[14]. 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. 110).

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.

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.

[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.



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.

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 Sigilo 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 descubrirle[16].

[16] *Addenda*: La competencia de Sigilo comprende las dos antiguas competencias de Discreción y de Esconderse.

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 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 Trepar 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. 102—. Si la necesidad obliga, el personaje podría recorrer una distancia mayor cada asalto, aunque deberá restar -10% a su porcentaje de Trepar 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 Trepar.

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 Potro 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 gas-

tamos 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.

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.

Consilium 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.

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 ratera 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 rodillazo 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 rodillazo 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 preguntarás 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 Micael 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 a uno de sus sirvientes, un monstruoso afriet (véase capítulo de Bestiario, pág. 363), para localizarla. Así que mientras Lope interroga a María sobre el paradero de su bolsa, Micael contempla cómo de entre las sombras surge un ser alado de apariencia terrible que gruñe y ruge dispuesto para el ataque. En la descripción del afriet vemos que su mera presencia provoca terror, así que los tres personajes, Lope, Micael 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 Micael 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 +/-5% —un +/-1% o un +/-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 si 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 Libro II del manual, donde también puedes encontrar más información sobre la Racionalidad y la Irracionalidad (pág. 146).

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. 98).

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?

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.

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.

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. 107).

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

Al 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 subiendo 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 Experientiae

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 se basa en una competencia 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 asignarlas. 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 jugadores[17]. 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 compe-

[17] *Addenda*: Si necesitas más ayuda, consulta el reparto de PAp que aparece en las aventuras publicadas en este manual o en suplementos anteriores.

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.

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

tencias 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.

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 Descubrir, 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 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 volcarse 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 Almagesto 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 codos 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. 27 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

Tabla de Eventos

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.
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.
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.
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. 63), pero también recibe como "dote" los ingresos mensuales de la pareja multiplicados x 5.
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.
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.
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).
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…).
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.
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).
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).
81 – 84	**Muerte en la Familia:** Uno de los miembros de la familia del PJ (alguno de sus padres, hermanos o incluso su esposa o uno de sus hijos, si es que los tiene) muere en este intervalo de tiempo.
85 – 87	**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.
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.
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).
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 aquelarre, lo que ha reforzado su creencia en la magia y su IRR aumenta en +1D10.
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. 100 para más información sobre secuelas).
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.
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. 437), 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.
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. 103). 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.

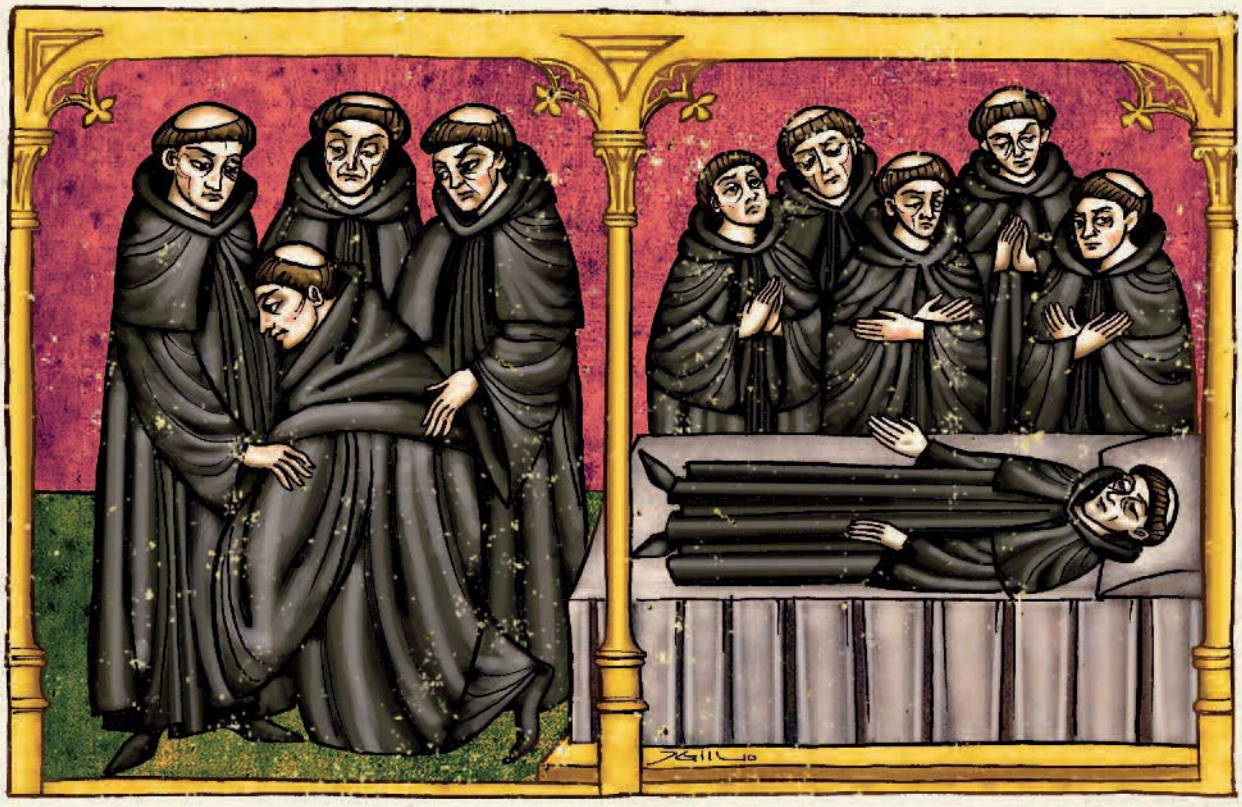


o cómo ha ocurrido un Accidente) y establecer exactamente el contenido del evento para aquellos casos que permitan una elección entre varias opciones (como la competencia exacta que enseña el evento Maestro o quién se convierte exactamente en enemigo del PJ en el evento Enemistad).

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.

Exemplum: *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 Ibarréñez.*

Pars III: Ars 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.

Sombras de Mala Fortuna

Ignotus andaba aparentemente ocioso como sesteando en el patio de armas. En realidad, andaba ojo avizor como un aguilucho, estudiando a Lope, que entrenaba con un soldado del castillo con espadas de madera. La cosa iba como iba, que ninguno de los dos eran maestros de armas. Con todo, el mozuelo se defendía, y devolvía al mesnadero casi tantos golpes como recibía, que bien llenos deberían andar ya ambos de cardenales. El soldado lanzó entonces un rugido como de animal, y los que aquello presenciaban (incluido Lope), creyeron que era cosa de un golpe mal recibido, o que andaba ya harto el soldado de que un cortesanuelo lo vapulease. Hasta se asomó alguna que otra sonrisa.

No fue así en el rostro de Ignotus. Pues la magia tiene un olor, como de metal quemado, que puede ser olfateado por quien tiene las narices ya hechas al negocio. Y a magia apestaba, allí y en ese momento.

Aún rugía el soldado cuando, para pasmo de todos, dio un par de pasos atrás, tambaleándose como borracho, soltó su espada de madera y desenvainó la buena, la de hierro, que portaba en el cinto. Y con ella atacó al pobre Lope, que se defendió más bien que mal, que aunque salió rasguñado logró a su vez desnudar su arma y responder al ataque. Los del patio reaccionaron a su vez, que siempre es mejor tarde que nunca, lanzándose contra el enajenado, y abatiéndolo por la simple fuerza de su número.

Quedó pensativo Lope, y aún más Ignotus, el primero por saber poco, el segundo por saber demasiado. Quiso el primero consultar con ese diablo de judío, pero andaba encerrado en la judería, con los otros asesinos de Cristo, que había cogido no sé qué enfermedad mala, y los muccadim que custodiaban la puerta no dejaban pasar a un gentil por las buenas. Sanó el judío, y en ese tiempo se le olvidó a Lope el incidente, con la inconsciencia que da la juventud. Por suerte para él, no le pasó por alto al viejo Ignotus.

Fue días después, que el que fuera que andaba detrás de tales hechicerías supo ser sutil. Y con ello, casi logra su objetivo. Tuvo el caballo de Lope un sobresalto en una cacería, como si viera algo invisible para los ojos de los demás, que no es mala cosa producir ilusiones en los animales cuando no es la menor de sus virtudes el que no puedan hablar. La cuestión es que Lope no supo mantenerse a lomos de su aterrorizada montura, que bien que lo arrojó a tierra, con tan mala fortuna que se despeñó el muchacho por una torrentera, con gran descalabro por su parte. Acudió en su ayuda el judío, con la presteza y la alarma que sólo dan la amistad, y hubo Ignotus, a su pesar, de reconocer que quizá no fuera mala compañía después de todo, que los amigos que se arriesgan a partirse la crisma propia para mirar de sanar la ajena, en verdad que son escasos.

—Le salvó la vida. ¿Lo sabes? —le dijo más tarde sor Recareda, monja hombruna ancha de hombros y larga de cuerpo, que tan viril la había hecho Dios que hasta sombra de barba tenía en las mejillas, y más bigotes que un rey godo lucía—. El zagal hubiera muerto, de no andar listo el judío.

—¿Sanará? —quiso saber Ignotus.

—Está en las manos de Dios... y en las mías, y ten por seguro que yo haré mi parte. Pero, Ignotus...

—¿Sí?

—Tanta mala fortuna no es casual, y bien que lo sabes, que de estas cosas conoces más que yo. El zagal ha enfurecido a alguien o algo, o simplemente se ha tropezado con quien no debía.

—¿Puedes hacer algo por él?

—Puedo rezar, que no es poco. Pero si lo que le ronda es lo que me temo, mejor búscale protección entre los herejes.

—Hablaré con los cofrades. Gracias, vieja amiga.

—Ignotus... —susurró la monja a sus espaldas, cuando ya iba a cruzar el umbral.

—¿Quieres algo más de mí?

—Quiero algo más para él. Parece hecho de la misma pasta que su padre... y que tú... y que yo en otros tiempos. De esa materia que te provoca una vida corta y una muerte dolorosa. No hace falta que me digas que su padre te ha enviado para protegerle. Aplícate entonces, pues en verdad está en peligro.

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 contemplarán 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

COMO 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 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 atención necesarias con la competencia Sanar (véase más adelante el apartado sobre curación, pág. 110) 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

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

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.

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 espadazo 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 maléfico 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 humanos. 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.



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 Comunicación 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 Comunicación, 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, Trepar, 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 desgarro 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 desgarro 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.

Peligros

En 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. 135 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 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 cólera, 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 conocidas[18]:

[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.

- 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

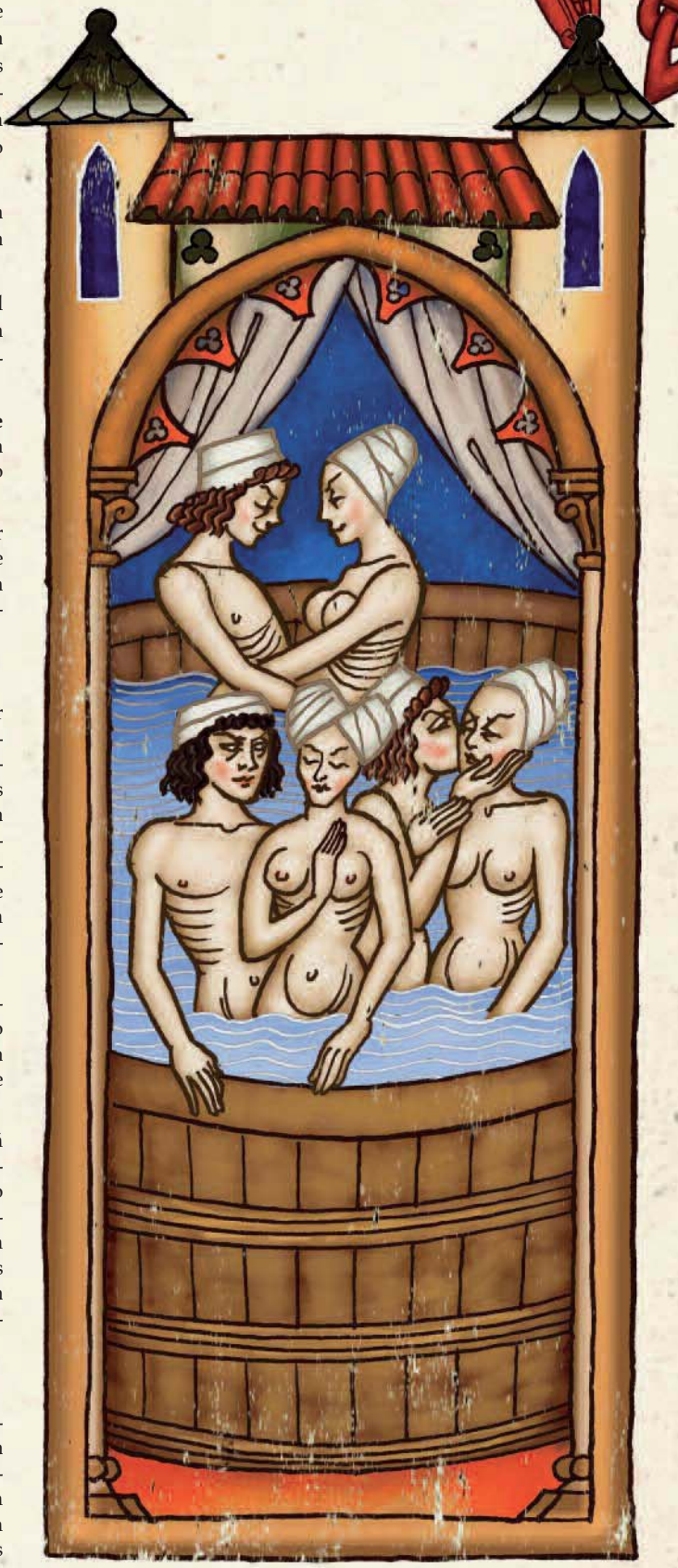
Aunque a mediados del siglo XIV la lepra empieza a remitir en toda Europa, todavía son muchos los enfermos que la padecen, condenados de por vida a llevar una existencia alejada de la sociedad, recluidos en leproserías o lazaretos extramuros, vestidos con largos mantos oscuros que tapen los estragos 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.

Mal de San Antón

Producido por la ingesta de cereales infectados por el cornezuelo del centeno, el mal de San Antón —llamado también fuego de San Antón, fuego del infierno y, en la actualidad, ergotismo— fue una enfermedad relativamente común en la Edad Media, hasta tal punto que era común la existencia de hospitales dedicados en exclusiva al cuidado de estos



enfermos, dirigidos por frailes de San Antonio, vestidos con hábitos oscuros y un gran *tau* —una cruz en forma de "T"— colgando del pecho.

Método de Contagio (35%): Por la ingesta de harinas o pan contaminado por el cornezuelo del centeno, especialmente frecuente en las estaciones cálidas y húmedas.

Convalecencia:

- **Mínima, Normal y Máxima:** El mal de San Antón es una enfermedad sin cura posible, así que una vez contraída no existen diferentes tipos de convalecencia. El enfermo sentirá ardores tremendos en las extremidades, orejas y nariz, que poco a poco se le irán gangrenando, al tiempo que aparecen graves perturbaciones mentales acompañadas de ataques epilépticos y convulsiones. Cada mes de juego, el enfermo perderá 1 punto de Habilidad, de Agilidad, de Cultura y de Aspecto (mínimo 1). Cuando llegue a 0 puntos de Habilidad habrá perdido las manos y con 0 de Agilidad las piernas, pero cuando su Cultura llegue a 0, el personaje morirá. Además, todos los días deberá hacer una tirada de Suerte: si la falla, a lo largo del día sufrirá un ataque de dolor, en el que se retorcerá y convulsionará como un poseso (el DJ decidirá cuándo ocurre exactamente el ataque, que no durará más de 15 minutos).
- **Muerte:** La ingesta de cornezuelo provoca fuertes fiebres en el enfermo y sus miembros se paralizan rápidamente, matando al personaje en una sola noche.

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 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 mordiscos a todo aquél que se encuentre en las cercanías.

Sarna

Causado por el parásito llamado "arador de la sarnilla", un ácaro que penetra en la piel del enfermo para desovar, provocando una reacción alérgica, que se traduce en enormes picores, ampollas y úlceras con costras. Debido a la insalubridad que impera en la época, el parásito de la sarna está muy extendido, especialmente en lugares de gran hacinamiento, transmitiéndose muy rápidamente entre los enfermos.

Método de contagio (60%): Por contacto directo con la piel de un sarnoso o con alguno de los objetos que haya estado en contacto con él, o por habitar en un lugar con muy escasas condiciones higiénicas, incluso para la época.

Convalecencia: Esta enfermedad no produce la muerte, pero tampoco posee diferentes niveles de convalecencia. En el cuerpo del enfermo aparecerán unas pústulas que le causarán tremendos picores —especialmente durante la noche o en ambientes cálidos—, que, si no se tratan, se convertirán en úlceras. El personaje sufrirá un -25% en todas sus competencias mientras posea la enfermedad, que sólo puede ser tratada con el afeitado completo de cabello y vello corporal y un lavado a base de fuertes friegas con emplastos de trementina, palomina, ajo, llantén, enebro o eléboro.

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, semiinsconciencia 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.
- **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 características 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.

Viruela

Una grave enfermedad infecciosa que provocaba frecuentes epidemias en determinadas poblaciones de los reinos medievales peninsulares. La viruela provoca erupciones en el cuerpo del enfermo que se van convirtiendo en pequeños bultos llenos de un liquido espeso y opaco, para poco antes de remitir la enfermedad —si se sobrevive a ella— transformarse en costras que al caer dejan cicatrices en el paciente, marcándole para toda la vida.

Método de contagio (15%): Por un contacto prolongado con un enfermo o con un objeto que haya sido contaminado por éste (mantas, ropas, etc.).

Convalecencia:

- **Mínima:** Durante 1D4 días, el enfermo presenta una fiebre muy alta, además de náuseas y malestar general. A continuación aparecen llagas en la boca que luego se extienden por todo el cuerpo —especialmente cara, pecho y piernas— y que en los siguientes 1D6+5 días se transforman en pús-



tulas grandes y desagradables, que se van cubriendo de costras, para después secarse y caer. Durante todo este tiempo, el enfermo sufre una gran debilidad, lo que conlleva un penalizador de -50% a todas sus competencias de carácter físico. Una vez que las costras han caído, el enfermo se recupera y queda inmunizado de por vida a la enfermedad, aunque deberá aprender a convivir con las cicatrices que le quedan en todo el cuerpo, reduciéndole el Aspecto en 1D3 puntos.

- **Normal:** Posee los mismos efectos que la convalecencia mínima, pero las pústulas tardarán 1D10+5 días en secarse y caer, durante los cuales le será imposible realizar ningún tipo de acción física o mental debido a la fiebre. Una vez pasado ese tiempo, la Resistencia queda reducida a 1 punto, que se recuperará a un ritmo de 1 punto por cada día de reposo.
- **Máxima:** Posee los mismos efectos que la convalecencia normal, pero una vez aparecidas las pústulas, el paciente sufrirá delirios en los que intentará arrancárselas del cuerpo. Tiene una posibilidad del 30% de morir durante uno de estos ataques.
- **Muerte:** Además de las pústulas y llagas, el enfermo sufre hemorragias internas, que acaban con su vida en 1D4 días, tras intensos dolores en el vientre y la cabeza.

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 obtenido 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 X dedicado al bestiario (véase pág. 326) 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.

Adormidera

Planta de flores rojas o blancas de la que se obtiene el opio. En dosis pequeñas provoca un ligero adormecimiento, pero con una dosis mayor —una onza, unos 30 gramos— al envenenado se le enturbia la visión, la cara adquiere un tono amarillento, los labios se tornan verdosos y las uñas se ennegrecen, hasta acabar muriendo lentamente por falta de oxígeno y con los miembros rígidos.

Efectos: La tirada de Resistencia es la normal, x3, y produce 1 PD cada dos horas, por lo que es posible encontrar a

tiempo un galeno que nos ayude a superar el envenenamiento.

Albayalde

Pigmento de color blanco fabricado con plomo deshecho en vinagre muy fuerte, y que es utilizado en pintura y en cosmética, donde recibe también el nombre de "blanco de plomo" o "cerusa". Si se ingiere, ya sea por error o de forma intencionada, la lengua y el paladar se tornan blancos y causa sequedad, dolores de estómago e hinchazón del vientre, hasta que poco a poco se van viendo afectadas las extremidades, que se vuelven frías, y por último alcanza los pulmones, que se detienen causando la muerte.

Efectos: La tirada de Resistencia es la normal, x3, y produce 2 PD cada día.

Arsénico

Mineral que puede adquirir un tono blanco y transparente (denominado "rejalgar"), amarillo ("oropimente") o rojo ("sandáraca"). 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.

Beleño

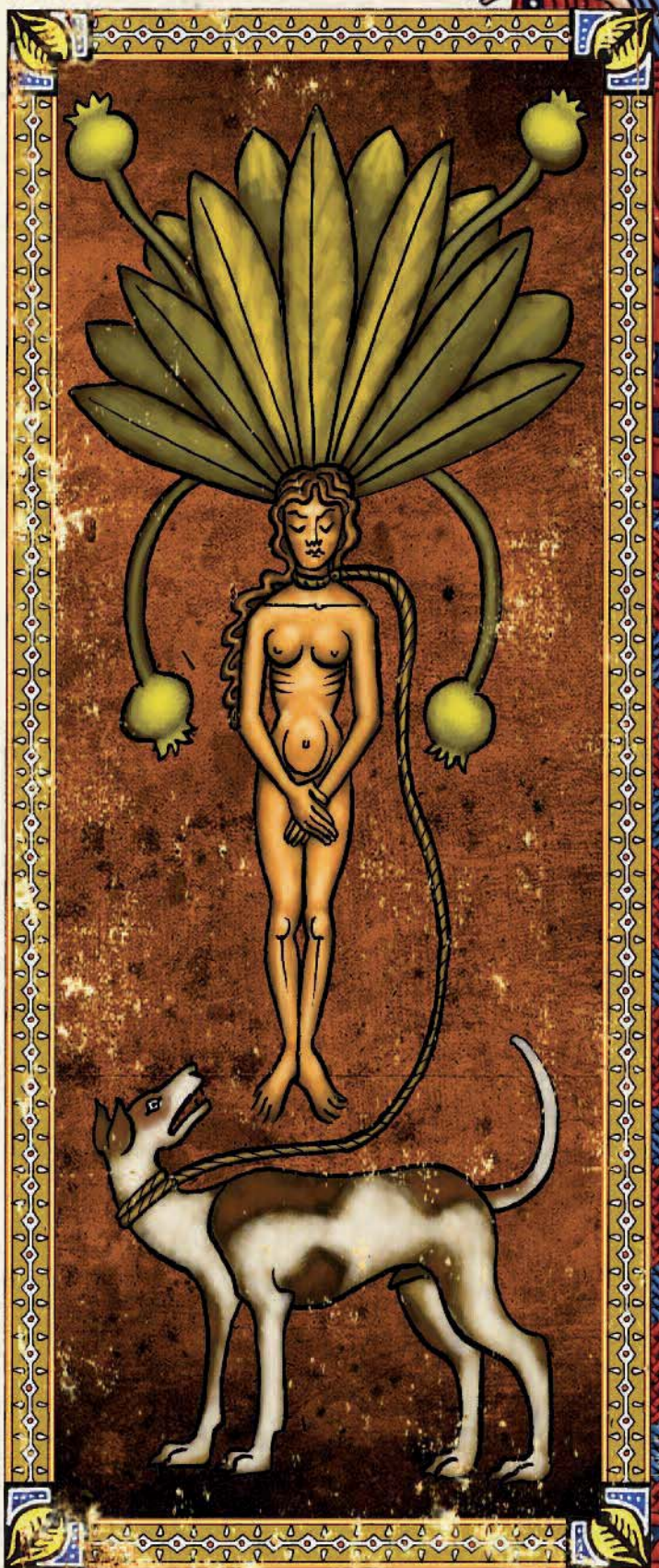
Denominado también "hierba loca" o "beleño negro", es una planta muy común en toda Castilla, habitual en terraplenes, baldíos y zonas arenosas, de hojas grandes y flores ocres que despiden un olor desagradable. En pequeñas cantidades, el beleño provoca somnolencia, pero suministrado en dosis elevadas produce una gran debilidad, abscesos de pus en la lengua, abundante espuma en la boca, enturbiamiento de la visión, pérdida de oído y finalmente estado de inconsciencia previo a la muerte.

Efectos: La tirada de Resistencia se realiza, como es habitual, a x3, pero sólo provoca un daño de 1 PD cada día.

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 afrodisiaca, 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.



Cicuta

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).

Mandrágora

La mandrágora —el vegetal, no la criatura irracional— es una planta de hojas dentadas que crece en zonas sombrías y húmedas donde no llega la luz del sol, con frutos parecidos a la manzana —aunque de olor fétido— y con una raíz que adopta extrañas formas, recordando muchas veces a un cuerpo humano. Precisamente, la raíz de mandrágora hervida en vino o masticada directamente provoca un profundo sueño en todo aquél que la consume.

Efectos: La mandrágora no produce la muerte, pero todo aquél que coma de su raíz y falle una tirada de Resistencia x3 caerá en un profundo sueño que durará varias horas.

Sardonia

La "yerba sardonia" o "apio sardónico" es una planta de color verde brillante, con hojas dentadas y flores de color amarillo. Crece en lugares húmedos y arenosos, y de ella se obtiene un veneno tremendamente tóxico, que produce en todo aquél que la bebe espasmos en el cuerpo y en el rostro —que se contrae formando una sonrisa forzada— , matándole de forma lenta y dolorosa.

Efectos: La tirada de Resistencia se realiza a x3 y provoca 1 PD cada tres horas.

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.

Zaragatona

Llamada también "psilio", es una hierba parecida al heno con flores blancas que aparecen en forma de espigas. Si se consume en abundante cantidad —lo que le suele ocurrir más al ganado que a las personas—, produce graves dificultades respiratorias y problemas circulatorios que terminan matando al que lo toma.

Efectos: La tirada de Resistencia se realiza de la forma normal, a x3, provocando 1 PD cada dos horas.

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 baldado, 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.

Pars 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.

Primera Sangre

En un claro, al abrigo de miradas indiscretas, Ignotus y Lope desenvainaron sus espadas. Que quería ver el viejo guerrero cómo se desenvolvía el cortesano en lo del cuerpo a cuerpo. Se mantuvo a la defensiva, parándole los golpes y estudiándole mientras tanto. Cuando se cansó de jugar, lanzó estocada con mucho oficio, rasgando el jubón del joven y arañándole la piel. Que no era Ignotus amigo de justar con espadas romas o de madera, cuando podía hacerse con las de verdad. Cierto es que era entrenamiento y no duelo, así que derramadas las primeras gotas de sangre, dio paso atrás. El muchacho lo miró con cierto rencor, e Ignotus supo valorarlo. El zagal ya sabía lo bastante para darse cuenta de que había estado jugando con él, y que podía haberle herido y aun matado antes siquiera de sacar la espada. No se dijeron nada, pero el viejo soldado se sintió satisfecho.

De regreso a donde habían dejado las monturas, el ojo experto de Ignotus se fijó en que andaban inquietas. Paró al joven poniendo la mano en su pecho y dijo en alta voz:

—Os tendríais que haber conformado con las monturas...

Se oyeron risotadas, y el claro se llenó de hombres mal armados y peor protegidos: para algunos, bandidos, para otros, desesperados. Para todos, la escoria de la tierra. Esgrimieron sus armas robadas, y protegidos por restos de armaduras oxidadas se acercaron a sus presas con menos cautela de la que debieran, pues vieron sólo a un viejo y a un muchacho, y ambos sin armadura.

—Podéis iros con vida ahora... o quedaros y morir —les advirtió Ignotus.

Su voz era una pura amenaza, como el gruñido del perro de caza cuando se siente acorralado. Sin embargo, no había desenfundado la espada, cosa que sí que había hecho, con atolondramiento y excitación, el más joven. El jefe de los bandidos se permitió una sonrisa desdentada y contestó con una bravata:

—Tengo yo mejor oferta que haceros, mis señores: entregadnos vuestras armas, vuestros dineros y vuestras ropas y os daremos una muerte rápida. Que en los negocios que nos traemos, y os lo digo por si no sois gente avisada, no hay que dejar quien dé testimonio, que la clemencia de hoy puede ser la muerte para mañana.

—Sea, pues —asintió Ignotus como si fuera cosa hecha y ya no hubiera marcha atrás. No habrá perdón... ni piedad. Y a continuación palmeó la espalda de Lope, como quien azuza a un caballo. No le hizo falta más al muchacho, que se lanzó contra el más cercano de los bandidos, lanzándole certero espadazo. A su vez, Ignotus se sacó un cuchillo oculto y lo lanzó con buena maña contra otro. Se acercó un hombrón con un hacha a dos manos a ultimar el negocio con el viejo, pero Ignotus, con sonrisa atravesada, se sacó una daga de palmo y medio de detrás de los riñones, se apretó al gigante como si de una tusona se tratara y lo rajó desde las ingles hasta el cuello, como si fuera un cerdo por San Martín.

La pelea fue corta pero sangrienta. Pronto sólo quedaron dos enemigos en pie. Y ambos, viendo cómo las cañas se habían vuelto lanzas, se dieron la vuelta para huir. Lope abatió al suyo mientras le daba la espalda, Ignotus dejó que el otro escapara.

—Has luchado bien —dijo el viejo a Lope—, pero mejor harías en cambiar esa espada por un saif moro. Pelearías mejor.

Lope lo miró como si acabara de lanzarse una ventosidad en lugar sagrado:

—¡La espada tiene forma de cruz, y está consagrada a los caballeros cristianos para usarla con sabiduría! ¡Ningún noble que se precie llevaría otra arma, que ésta señala su rango y sus votos!

Ignotus suspiró.

—Sí, claro... Recuérdalo en el próximo combate, todo eso de la caballerosidad. Pero ya que eres piadoso, en verdad que vamos a serlo ahora —se giró hacia los heridos, que yacían quejosos en el suelo y les dijo—: el que pueda caminar, que deje aquí sus armas y se vaya. El que se quede... ya sabéis lo que le espera.

Un par alcanzaron a ponerse en pie e irse renqueando. El resto se quedó. Alguno les pidió ayuda y los maldijo por no recibirla. Ignotus empuñó de nuevo su espada y dijo a Lope:

—Sé piadoso con los de la izquierda, que yo lo seré con los de la derecha.

Y sin más hundió su arma en el corazón del más cercano, que murió al punto, sin lanzar ni un "¡ay!".

—Pero... —balbuceó Lope.

—¿Prefieres dejarlos aquí, y que los cuervos les devoren los ojos estando aún vivos? ¿Quieres llevarlos a la justicia para que los arrojen en una celda y mueran allí, entre la agonía de sus heridas, y si por desventura alguno se salva que lo ahorquen para que vaya pataleando y ahogándose lentamente, hasta que se orine encima y muera? Si tan piadoso y noble eres, dales la muerte rápida que no nos habrían dado a nosotros. ¡Y recoge sus armas! Por muy oxidadas que estén, cualquier labriego que se las encuentre puede hacerse con ellas y caer en la tentación de convertirse en otra bestia del camino. Quizá así salves la vida de alguien.

POR 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

EN 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.

Exemplum: *Para poder ilustrar una secuencia de combate, vamos a describir un combate a primera sangre que tiene lugar entre Lope e Ignotus 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; Ignotus 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. Ignotus 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 aquéllas 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 pequeñas 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 esquiva, 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 si 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 por cada acción de movimiento (un total de 6 varas si nadamos durante las dos acciones de un asalto). En el caso de que este-

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.
Trepar	Acción Normal	El PJ se mueve trepando 2 varas hacia arriba o hacia abajo.

mos 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 cabos 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. 84).
- **Trepar (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 Trepar 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 Trepar en la pág. 87).

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. 125) 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. 126).

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. 126): 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 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 espadas[19]— , 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 realizaremos 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*

[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.

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 multiplicará 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.
- **Descabalgar (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. 131—, 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

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.
Descabalgar	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.

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. 125).

- **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. 132), 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. 139); 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, rehuimos 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 bus-

cando una cobertura rápida. Para poder llevarla a cabo deberemos haber obtenido más Iniciativa que el enemigo al que deseemos 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. 121 y la descripción de los escudos en la pág. 139), 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.

Exemplum: *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 Lope e Ignotus deciden escapar. El primero de ellos simplemente 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

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.
Defensa Completa	Acción Extendida	Llevar a cabo una única defensa en el asalto, pero con un mayor porcentaje.
Evitar	Acción Extendida	Hacer una tirada de Saltar para alcanzar una cobertura cercana antes de ser atacado a distancia.
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.

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. 158), 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 movimiento 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.

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.

Daño

CADA 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. 132) 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. 98): 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 armadura que vista, de la que hablaremos detenidamente más adelante (pág. 134). 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. 134). 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

LOS 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. Siéntete 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.

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. 119).

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 un 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.

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

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 primer 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. 132) 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.

Pifias 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 que 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 irrepetible 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

A 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. 137 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 pequeño— 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 arrojadiza.
- **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 arrojadiza.
- ***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 hachas, 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 corte[20]. 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 per-

[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.

demos 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 acanaladuras 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 extenderse 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 in-

cluso 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 obtengamos 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 Descabalgar en la pág. 120—.
- **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 larga, 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 largas.

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—

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 *Nashrí*	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	Ligero	-	-
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. 126). Sólo lo poseen las armas de proyectiles o a distancia.



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 Medievo 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 construidos 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 crítico 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., tiraremos 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

TRAS 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. 124) 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. 136). 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. 136) 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, reduciremos 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. 511) para saber cuánto te costará 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.

- **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.
- **Velmez:** Recibe este nombre el jubón de cuero que se usa debajo de otras armaduras más pesadas para amortiguar 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 velmez o gambesón 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

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	
Velmez	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.

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 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

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, apresarlo 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 gambesón reforzado debajo de la loriga reforzada, además de un capacete 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 rompiéramos 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.

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 construidos 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. 140) 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*

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.

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% por que 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 de 15, su competencia de Espada es de 90% y de Escudos 75%, y sus PV son 20.*
- ***Jinete:*** *Porta una maza de armas, una loriga de malla y un bacinete. Tiene una Agilidad de 15, una competencia de Mazas de 60%, en Cabalgar de 50% y 15 PV.*
- ***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 éstos dos últimos sumarán sólo 1D5 a su Agilidad. La Iniciativa de los combatientes queda, de la siguiente manera, ordenada 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 de Esquivar, 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 malla, que le ofrece una protección de 5 puntos, el golpe sólo 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 malla.

A continuación, llega el turno del Jinete que se abalanza contra Lope con la maza en la mano, espoleando su caballo. El porcentaje de éste

en Mazas es de 60%, aunque se reduce a 50%, pues se encuentra combatiendo sobre un caballo; por otra parte, al tratarse de un ataque por sorpresa, aumenta en un +25%, haciendo un total de 75% en el impacto. Tira los dados y obtiene en la tirada un 62%, lo que indica un éxito: Lope debe llevar a cabo su acción de Esquivar si no quiere ser golpeado —y posiblemente destrozado— por la carga, así que decide gastar Suerte en la tirada, anunciándolo antes de lanzar los dados. El resultado es un 48%, lo que significa que ha fallado la acción de Esquivar por 28 puntos, aunque, como ha gastado Suerte, se quita 28 puntos de ésta 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 secuela (una cicatriz). Además, su gambesón pierde también 13 puntos de Resistencia, pues acaba de sufrir también un ataque crítico.

Termina así 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 (26), 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 un 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.

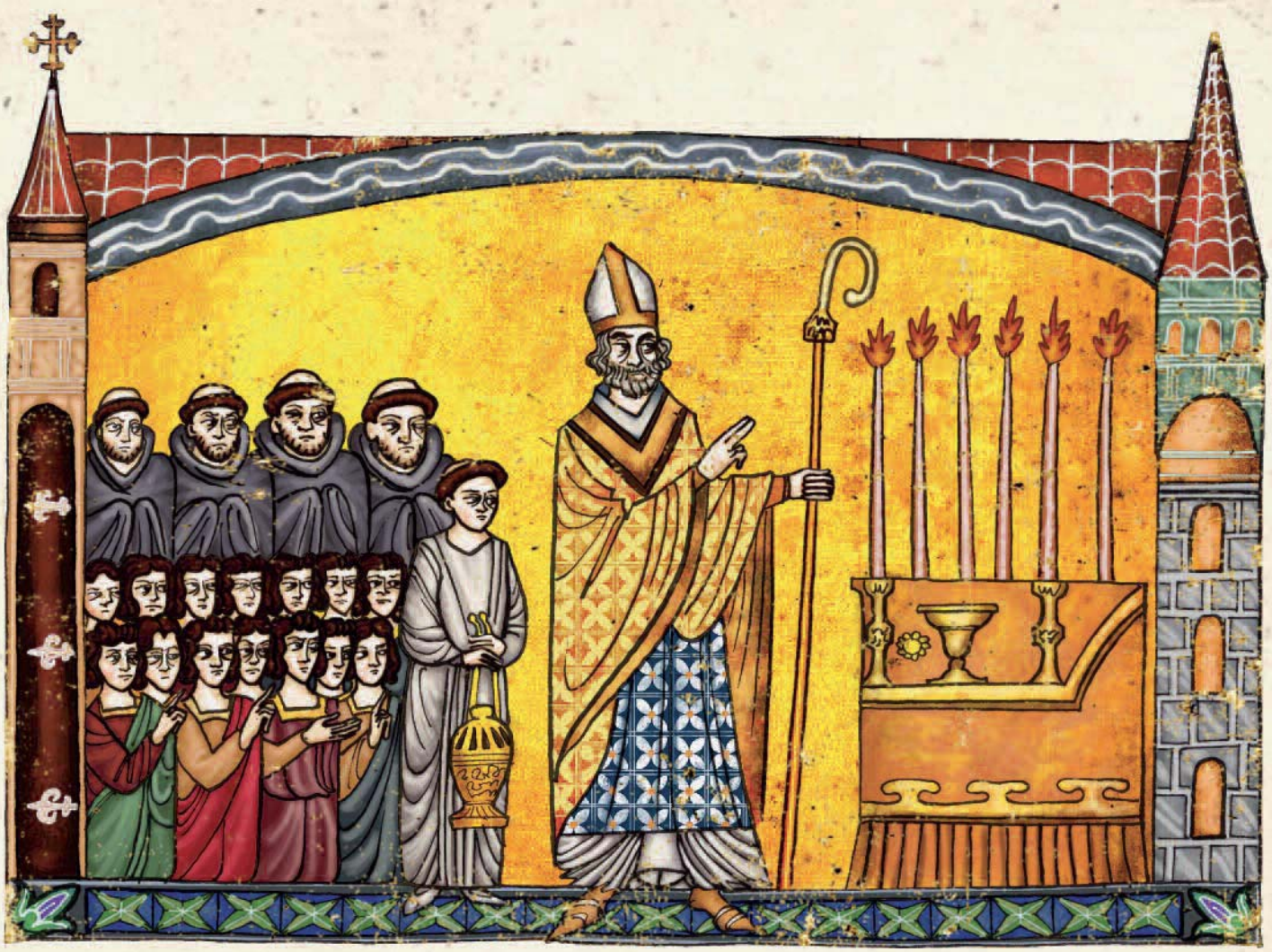
Ahora debería ir el Jinete, con su Iniciativa 22, pero como Ignotus lleva a cabo un ataque rápido, su Iniciativa para dicho ataque es 26 (21+5), con lo que lo ejecuta antes que el Jinete. Su porcentaje es de 90%, pero se reduce en -50% ya que es un ataque rápido: tira los dados y obtiene un 19, un éxito. El Jinete decide usar su parada con el fin de detener dicho ataque y hace una tirada por Mazas (que recordemos que se reduce a 50%, su porcentaje en Cabalgar): 08, más que suficiente para parar el ataque. Además, al tratarse de un arma de tamaño medio en contra de un tamaño similar, nadie pierde su arma.

Ahora sí 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 coracina, que tiene 5 puntos de Protección —reducidos 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 coracina.

Por último llega el turno de Ignotus con su ataque normal, que ahora tiene a 90%: ¡hoy 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 el brazo derecho, 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 sí que le provoca una secuela en el brazo, dejándoselo malherido y sin posibilidad de usarlo durante varios días, e imposibilitándolo además para atacar.

El asalto termina, por tanto, con el Jinete claramente en desventaja, pues la grave herida recibida en el brazo le hace tirar la maza de armas al suelo.

En los siguientes asaltos, el Jinete abandona el combate, huyendo a lomos de su caballo. Ignotus, mientras tanto, se pregunta quiénes eran estos dos extraños viajeros que les han atacado 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.



Liber II: Metaphisica

Pars 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.

El que acecha en la oscuridad

La muchacha cogió la bandeja con la copa y, antes de dirigirse a la estancia de Lope, buscó lugar discreto, al abrigo de ojos inoportunos. Desconfiada, miró a izquierda y derecha, y sólo entonces vertió la pócima en la copa. Removió un poco para que nada quedara raro en el vino, y ya iba a retomar su camino cuando notó el frío acero en su garganta y el susurro de una voz cascada junto a su oreja:

—Siempre me he preguntado qué pasaría si una mujer se tomara este bebedizo, creado para que las hembras dominen sobre los hombres... ¿Crees que te volverías necia, mujer, como tantos otros a los que esta pócima del diablo ha revuelto las entendederas? ¿O simplemente morirías? Quizá andaras con suerte y nada sucediera, pero no sé yo si quieres hacer la cata...

El natural bravío de la muchacha la incitaba a revolverse contra el que la amenazaba. Pero algo la contuvo. No había amenaza implícita en la voz, ni siquiera en el cuchillo, que de tan afilado le estaba arañando el cuello sólo por tragar saliva. No. Lo que en verdad la aquietó es que el hombre no se andaba con bravuconerías. Mostraba a las claras su jugada y sus intenciones: si ella no le complacía, simplemente le rebanaría el cuello. Así que se mantuvo bien quieta y susurró:

—¿Qué queréis de mí?

—Para empezar, la verdad. María a la que llaman de Cañas, ladronzuela probada y ahora recién descubierta hechicera. Quiero saber todo sobre el negocio que te traes con la hechicería y con don Lope, y por qué lo tienes hechizado.

—Por decir la verdad en estas tierras te queman, mi señor...

—Y a los que me dicen mentiras, yo los desuello vivos. No quieras saber qué les hago a los que permanecen mudos.

* * *

—¿Hechizado? ¿Yo he andado hechizado?

—Por mi fe que así ha sido, Lope —le hizo réplica Ignotus—. La tal María de Cañas le robó a una bruja llamada Carmela Rodrigo, de la que era aprendiza, un objeto por ella muy apreciado, y viendo que sólo traía desventuras a su portador, a ti que te lo endosó, colándose en palacio como una sirvienta más y dándote bebedizo que te sorbiera las entendederas, de modo que no te extrañaras de tenerlo entre tus cosas. Así, a ti te han ido las desgracias que a ella le hubieran sucedido, tú has pasado por los peligros que ella debía sufrir y has estado a punto de morir por lo que ella hizo.

—¿Y qué objeto es ése?

Ignotus no respondió enseguida. Se dirigió al arcón de Lope y lo revolvió hasta dar con un trozo de cuerda, una cuerda muy extraña, pues era demasiado corta para hacer gran servicio y parecía tejida a base de pelo humano.

—Éste es el objeto de tu desgracia. Tú has de decidir qué hacer con él.

—¿Sólo esto? —se sorprendió Lope—. No parece objeto poderoso...

—Te sorprenderías de las formas que adoptan los objetos realmente poderosos. Dicen en Génova que tienen el Santo Grial, y te muestran muy ufanos una copa de cristal verde, sin duda tallada a partir de una enorme esmeralda, o eso dicen. Pero yo, que he visto el verdadero Grial, te digo que no era más que una simple copa de barro cocido, cosa natural cuando quien de ella bebía no era más que el hijo de un humilde carpintero.

—¿Visteis el Grial? —se sorprendió Lope.

—Lo tuve en las manos unos instantes, antes de entregárselo al Diablo. Pero ésa es historia vieja, y el problema que tienes en las manos es en cambio nuevo. Y como tuyo es, tuya es la decisión: ¿qué vas a hacer?

Lope dudó un momento, y cuando lo hizo, sentenció su vida para siempre:

—No me agrada haber sido utilizado, pero menos aún que por culpa dello hayan tratado de matarme. ¿Quién puede darme razón de la tal Carmela Rodrigo?

Ignotus sonrió con mueca lobuna. No se había engañado de la madera de la que estaba tallado el jovenzuelo, al igual que tampoco andaba errada ser Recareda. De tal palo, tal astilla, y todo eso, y algunos han de cargar con maldiciones y trabajos, para que otros puedan vivir en la ignorancia. Así que no se le quebró la voz cuando contestó:

—Ve a ver a un viejo sabio moro llamado Mijail Al-Aceytun. Está aquí mismo, en Burgos. Él tendrá las respuestas que buscas.

* * *

No quiso Lope ir solo ni Bonishah quiso que lo hiciera, que al olerse hechicería pronto que se sumó a la aventura, en parte por amistad y en parte por su nada secreto afán de aprender de las artes prohibidas. Vivía el moro junto con otros de su condición, en la pequeña aljama de la ciudad, que es otro nombre para llamar a la morería, o barrio de los moros. Era hombre menudo, de barbita escasa y ojos vivos, a los que la edad no había quitado el brillo de la astucia. Con todo, y pese a venir de parte de Ignotus, se le empañaron ligeramente al ver el objeto que portaban, así como el nombre que dijeron.

—Carmela Rodrigo... —suspiró— su nombre trae el hedor de la muerte. Muchos la tienen por bruja, pero no es tal, sino una hija del Diablo. Fruto de una unión contra natura, con un pie en la Tierra y otro en el Infierno, y por eso la reconoceréis, pues su pie izquierdo no es tal, sino pata de pezuña hendida, a la manera de los machos cabríos.

—Y esta cuerda... ¿Qué es?

—Lo llaman "nudo maléfico". Con el ritual adecuado, y fabricando con él una pequeña soga se puede...

No pudo decir más. Las sombras del rincón parieron algo más negro que la oscuridad misma, una especie de sombra de aspecto corpóreo que se lanzó contra el viejo musulmán y empezó sin transición a despedazarle. Los dos amigos quedaron horrorizados, mientras el que les había hablado moría de modo tan horrible. Quiso Lope sacar su arma, pero Micael le retuvo el brazo:

—¡He leído sobre estas criaturas! ¡Es una sombra y sólo la magia puede herirla!

Dicho esto, tiró de su amigo hacia fuera y él se dejó hacer..., pero se llevó antes de un zarpazo la cuerda de pelo. Si tanta sangre había costado..., ¡que le costara a la bruja un poco más!

La sombra se alzó sobre los restos ensangrentados de Mijail, olfateó el rastro de los dos amigos, supo cómo localizarles y se dispuso a entrar en la oscuridad para comunicárselo a su ama. Una voz lo detuvo.

—Me parece que no, criatura del Infierno.

La sombra se giró. Había un humano en el umbral. Un humano con dos espadas, una en el costado, otra en el hombro. Reaccionó como hacen los de su raza: sintiéndose invulnerable al no oler magia, se lanzó contra su nueva víctima, para entregar un alma más al Infierno.

La espada surgió como un rayo de luz, que la hirió físicamente y la paralizó, antes de partirla en dos. La sombra murió sin entender qué había sucedido.

Ignotus guardó rápidamente la espada en su vaina, sobre el hombro. Por un segundo, los susurros y siseos estuvieron muy, muy cerca.

EL 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 mandrágoras, 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

TODOS 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. 155—, 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.

Sabemos, por tanto, los valores que pueden tener nuestros personajes en RR y en IRR pero ¿qué significan realmente estas características? Es una cuestión complicada, pues su verdadero alcance trasciende las propias reglas y se adentra en los peligrosos campos de la Filosofía. De todas formas, trataremos de resumírtelo lo mejor que podamos.

La Racionalidad representa una visión lógica de la vida, una concepción del mundo razonable, ordenada, científica, histórica y humana: todo lo que rodea al personaje puede ser medido utilizando sus sentidos, y lo único verdadero es lo que podemos tocar, lo cotidiano, lo que nos han enseñado nuestros mayores, verdades tan evidentes que sería imposible no creer en ellas: tras la noche llega el día, tras el otoño el invierno, tras la vida la muerte. Y dentro del ámbito de la Racionalidad se acoge la noción de la luz, del día y, por tanto, de Dios —o de Allah o Yahveh—, del cielo, el paraíso y la fe. Para nosotros, lectores del siglo XXI, puede parecer un tanto extraño ese hermanamiento entre religión y razón, acostumbrados como estamos buena parte de nosotros a la inclusión de la religión en el campo de lo metafísico, lo mitológico o incluso lo imaginario, pero no ocurría así en el Medievo, ni mucho menos. En la Edad Media la existencia de un Dios era considerada una verdad tan evidente que era inverosímil pensar lo contrario. Por ejemplo, uno de los más grandes filósofos de la Alta Edad Media, Santo Tomás de Aquino, afirmaba que existía una serie de "verdades naturales" a las que se podía acceder por la razón y que la existencia de Dios era la mayor muestra de "verdad natural" que podía haber; la cosa no terminaría aquí, pues cuatro siglos después, Descartes demostró con su famoso *Cogito, ergo sum* ("Pienso, luego existo") que Dios existía, y no sería hasta bien entrado el siglo XIX que el positivismo científico desterrara a la religión y a la fe del mundo racional.

Debe quedar claro, por tanto, que todos los personajes jugadores de *Aquelarre* conocen la existencia de Dios, pues al tratarse todos ellos de criaturas racionales —en contraposición a las irracionales, de las que luego hablaremos— no pueden negar verdad tan evidente. Otra cosa es que el PJ decida ponerse del lado de Dios, que se una a las legiones infernales o que, como solía ocurrir en la mayor parte de los casos, adopte una actitud escéptica no ante la existencia de Dios, sino ante la idea de un Dios que se inmiscuya en la vida de los hombres. Por tanto, todos los personajes con un alto porcentaje en Racionalidad pueden ser o no personas devotas, pero lo que está claro es que consideran la magia y la superstición el producto de una mente ignorante, débil o directamente demente, lo que les proporciona una gran resistencia a la magia, producto de su misma incredulidad hacia ella.

En el otro lado de la escala se encuentra su contrapartida, la Irracionalidad, que representa una visión completamente alejada de lo racional, una mirada ilógica, misteriosa y caótica al mundo que le rodea, capaz de presentir lo mágico y fantástico en cada uno de los aspectos del mundo, revelando verdades que van más allá de lo que nuestros sentidos son capaces de percibir, pues detrás de lo que nuestro raciocinio puede ver, oír o tocar se oculta un mundo difícilmente alcanzable para nosotros, humanos hijos de la razón, pero que gracias a determinadas herramientas, como los hechizos y sus componentes mágicos podemos llegar a contemplar e incluso a utilizar.

Debe quedar claro que dentro del campo de la Irracionalidad podemos encontrar no sólo la magia, sino también la locura, el mito, la noche y, como contraposición a un Dios racional, nos encontramos a un Diablo irracional, que campa a sus anchas por el mundo de la IRR, congregando a su alrededor a demonios, diablillos, criaturas infernales varias, acólitos y, como no podía ser menos, aquelarres. Por tanto, aquellos humanos que deseen recorrer el camino de la magia y la brujería deberían ir pensando en aumentar su Irracionalidad, pues una mayor creencia supone también un mayor control sobre ella, aunque también implica —todo gran poder posee un reverso tenebroso— una mayor vulnerabilidad a sus efectos.

Por último, debemos advertir al lector que en ningún momento hemos hablado de nociones absolutas del bien y del mal, pues las características de Racionalidad e Irracionalidad no tienen nada que ver con ellas: ni los seguidores de



la RR son todos unos santos ni aquéllos que siguen la senda de la IRR son gente perversa y maligna. La bondad y la maldad la representa el jugador mediante las acciones de su personaje y no puede medirse ni con estas características ni con ninguna otra.

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 siguiente, 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



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 *vis* 1 ó 2.	+ 1 IRR si se tiene IRR 40 o menos
Ver los efectos de un hechizo de *vis* 3 ó 4.	+ 3 IRR si se tiene IRR 65 o menos
Ver los efectos de un hechizo de *vis* 5.	+ 5 IRR si se tiene IRR 80 o menos
Ver los efectos de un hechizo de *vis* 6.	+ 10 IRR si se tiene IRR 95 o menos
Ver los efectos de un hechizo de *vis* 7.	+ 15 RR 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%

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 ducho 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 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 decrépita casa en la que vive el morisco, cobra forma y rodea al anciano, asesinándolo sin piedad usando un hechizo de Muerte. Lope y Micael asisten 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 demoniaca 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 Muerte, 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.

Pars 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.

Los Peligros de la Magia

No les había mentido el pobre Mijail, que el nombre de Carmela Rodrigo era harto conocido. Entre los que se atrevían a susurrarlo, hubo quien les indicó un viejo escondrijo suyo, una cueva donde solía retirarse a hacer sus hechicerías al abrigo de ojos curiosos. Iban solos, pues por mucho que lo había buscado, no había encontrado Lope quien le diera razón de Ignotus, cosa que lamentaba. Le hubiera gustado tener su veterana espada a su vera. Con todo, el judío andaba mucho más que confiado, pues decía que por su saber (que tampoco era tanto) no descubría señales recientes de actividad mágica, por lo que el cubil debía encontrarse abandonado.

Y lo estaba.

Aunque mala sería la dueña que no dejara un guardián para proteger su dominio.

El ser era bajo, costroso, vestido con una especie de harapos que se entremezclaban con su apelmazada pelambrera natural y unas lascas como de piedra que parecían brotarle, como si de manchas de lepra se trataran, aquí y allá por todo el cuerpo. Surgió de la roca, o quizá poseía la facultad, al ser él mismo similar a ella, de disimularse con la piedra hasta tal punto que no se notara diferencia alguna. Al judío lo cogió por sorpresa. Lope, más desconfiado, llegó a distinguir el movimiento y empujó a su amigo, librándole de una muerte segura. No había tiempo de preparar hechizos ni estrategias, ni siquiera había tiempo de huir. Lope logró esquivar otro golpe que le hubiera arrancado la cabeza e hincó su arma en un hueco de las protecciones de su enemigo. Aunque aturdido, Micael alcanzó a reptar hasta la espalda del ser, sin que éste se fijara en él, furioso como estaba por la herida recibida y concentrado en Lope. Por ello, pudo el judío sacar sin apuros un cuchillo largo de media vara y hundírselo calmosamente en la espalda a la criatura, que se dolió mucho, dando un aullido que a los dos recordó al sonido de las rocas al desprenderse. Luego, la cosa no terminó en combate, sino en asesinato. Que no estaban los dos amigos para dar cuartel a quienes trataran de matarles.

Más tarde Micael realizó sus magias. Y no supo si reír o llorar, al encontrar lo que buscaba.

—La muy hija de su madre está en Burgos, Lope. La hemos tenido bajo las narices todo el rato.

—Burgos es grande, Micael... ¿No puedes decirme en qué casa para prenderle fuego?

—Lo siento, pero no. Además, quizá al ser engendro del Infierno el fuego no le haga daño... en cambio, harías que toda la ciudad ardiera como la yesca. No, mejor piensa en otra cosa.

—Supongo que tendré que esperar a que me envíe otro de sus asesinos, a ver si consigo hacerle hablar antes de que muera..., o que me mate.

* * *

Las palabras del hidalgo resultaron proféticas. No había pasado una semana cuando Micael recibió la visita de su amigo, tinto de sangre propia y ajena. Mientras curaba sus heridas con remedios tanto naturales como mágicos, éste no paraba de farfullar:

—Era un hombre y no lo era, Micael... era peludo y fuerte, y enseñaba los dientes como si de un lobo se tratara...

—¿Llegó a morderte?

—No, que bien que guardé mi cuerpo de que se acercase demasiado, y siempre se encontró con mi acero delante. Pero eso no me liberó de sus garras.

—Has salido bien librado entonces, pues era un lobisome, un ser poseído por el espíritu salvaje de un lobo, y podría haberte pasado la maldición. ¿No crees que es mejor que lances bien lejos ese trozo de cuerda maldito y que otro apechugue con la maldición?

Lope lo miró con fiereza, desde la fiebre de sus heridas:

—A nadie le deseo la carga que me han dado, pero te juro que esto no terminará hasta que la bruja me mate... o yo la mate a ella.

* * *

Ignotus le salió al paso a Micael en una callejuela, tan quedo que por un instante el judío lo tomó por un ladrón, y temió tanto por su vida como por su bolsa.

—Burgos ya no es segura para ti, Micael Bonishah. El mercader al que compras los productos que usas para tus magias ha decidido que ya te ha sacado bastantes dineros, y le ha ido con el cuento de tus actividades a los que se dedican a cazar a gentes como tú.

—¡No puedo dejar a Lope solo ahora! ¡Necesita de mi saber!

Ignotus enarcó una ceja, sonriendo a medias.

—Necesita amigos y los necesitará siempre. Y se quedará sin uno si te quedas mucho más. Vete a la frontera con el moro. A una ciudad llamada Eliossanna. En la primera casa a la izquierda entrando por el camino del norte, llama tres veces y pregunta por Hardeck. Te contestarán que en esa casa sólo viven gentes con nombres de mártires y de ángeles. Responde que es un ángel el que te envía, un ángel sin nombre. Te darán cobijo y aprenderás mucha de esa magia que ansías conocer..., con una condición.

—¿Cuál?

—Que dejes de coquetear con la magia negra. Es más poderosa, sí..., pero su poder no está hecho para seres humanos. Ninguna magia lo está, pero la magia de los demonios puede perderte para siempre.

—¿Y qué pasará con Lope?

—Lope es cosa mía.

AUNQUE 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

AUNQUE 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. 48), 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. 153).

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 demoniaca, aunque ellos no lo saben—. 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 cuanta mayor sea la magnitud o nivel del hechizo, su *vis* (véase más adelante, pág. 153). 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. 159, 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

AHORA 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. 161), 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. 161), 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: 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 enseñándoselo otra vez. En caso de que tenga éxito, sí 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—,

[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.

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.

Exemplum: *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 como 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...

Grimorios

Si alguno de los PJs desea escribir su propio grimorio deberá hacerlo de la siguiente manera:

- Por cada hechizo que describa en el grimorio tendrá que estar el mismo tiempo que se tarda en estudiarlo, escribiéndolo. Por ejemplo, si describe un hechizo de nivel 2, que se estudia en una semana, deberá pasar también una semana escribiéndolo en el grimorio.
- Pasado ese tiempo tendrá que hacer una tirada usando el porcentaje más bajo que posea en las competencias de Enseñar, Conocimiento Mágico y Leer y Escribir. Si tiene éxito, el libro adquirirá un porcentaje en Enseñar igual a la diferencia entre el resultado de la tirada y el porcentaje por el que tiró, al que se le debe sumar el valor en Cultura del PJ (en el caso de un crítico, el porcentaje en Enseñar será igual al porcentaje mayor que posea en las tres competencias anteriores más la CUL del PJ). Si falla, el hechizo no se ha escrito correctamente y nadie podrá aprenderlo estudiando ese grimorio.

A continuación te describimos también buena parte de los grimorios que han aparecido en aventuras o suplementos de *Aquelarre*, algunos de ellos históricos, y otros no tanto.

Picatrix

Se trata de una mala traducción del *Ghayat al-hakim*, tratado de magia escrito en árabe por Al-Majriti.

- **Autor:** Anónimo.
- **Idioma:** Latín.
- **Enseñar:** 30%.
- **Hechizos:** Amuleto contra la Ponzoña, Manto de Salamandra, Sueño Reparador, Falsas Visiones, Polvos Elementales, Invocar al Fenicio, Corazón de León, Maldición de Cipriano.

El Libro de San Cipriano

Según la tradición, este libro es indestructible. Sus páginas no pueden ser ni desgarradas ni quemadas, el fuego se apaga a su contacto y el agua no lo moja. Lo otorga el Diablo a sus favoritos y es invisible para todos excepto para aquéllos que carecen de alma.

- **Autor:** Giona Sufurino.
- **Idioma:** Hebreo.
- **Enseñar:** 25%.
- **Hechizos:** Cualquiera de magia negra.

El Gran Grimorio

- **Autor:** Anónimo.
- **Idioma:** Hebreo.
- **Enseñar:** 45%.
- **Hechizos:** Todos los de Invocación.

Libro de Taurus

Tomo encuadernado con piel humana negra.

- **Autor:** Anónimo.
- **Idioma:** Árabe.
- **Enseñar:** 40%.
- **Hechizos:** Lámpara de Búsqueda, Leche de Sapiencia, Brazalete Solar, Maldición, Manto de Salamandra, Arma Invicta, Manto de Sombras.

Libro de la Potencia

- **Autor:** Aptolcater.
- **Idioma:** Griego.
- **Enseñar:** 30%.
- **Hechizos:** Discordia, Brazalete Lunar, Filtro Amoroso, Subyugación, Encanto del Viajero.

Libro de las Postrimerías

- **Autor:** Rham al Llois.
- **Idioma:** Árabe.
- **Enseñar:** 30%.
- **Hechizos:** Arma Inquebrantable, Arma Invicta, Piel de Lobo, Manto de Sombras, Talismán de Protección, Leche de Sapiencia.

La lectura de este libro proporciona además 25 PAp para aumentar el Conocimiento Mágico del lector, siempre que éste no tenga más de 100% en dicha competencia.

El Dragón Rojo y la Cabra Infernal

Pésima traducción de un antiguo tratado de magia caldea.

- **Autor:** Anónimo.

- **Idioma:** Latín.
- **Enseñar:** 25%.
- **Hechizos:** Misa Negra, Pacto Infernal, Nudo Maléfico y todos los hechizos de Invocación.

Líbro de la Sabíduría

Según la leyenda, este libro le fue entregado a Adán tras su caída, y luego pasó de generación en generación hasta llegar a manos del rey Salomón, que con sus secretos pudo levantar el templo de Jerusalén y dominar a los demonios. Tras su muerte el libro se perdió y su emplazamiento sigue siendo un misterio. Contiene todos los secretos del universo, de la vida y de la muerte, incluso aquellos secretos que sólo conoce Dios. Demasiado conocimiento para un solo hombre. Aquél que lo abra nada entenderá a no ser que pase una tirada de su Cultura x1: en caso de pasarla, todo el conocimiento entrará de golpe en su cerebro y su raciocinio estallará, quedando muerto en vida.

- **Autor:** Anónimo.
- **Idioma:** Hebreo.
- **Enseñar y Hechizos:** Véase más arriba.

Clavís Secretorum Coelís et Terrae

Este libro contiene las enseñanzas y secretos de Simón el Mago, contemporáneo de Jesucristo que fue destruido por San Pedro.

- **Autor:** Anónimo.
- **Idioma:** Latín.
- **Enseñar:** 25%.
- **Hechizos:** Lámpara de Búsqueda, Dominación, Estupidez, Oración Oscura, Tortura, Alas del Maligno, Cáliz Maldito, Maldición de la Bestia.

De Magía Nígra et Profunda

- **Autor:** Bernat Desmons.
- **Idioma:** Latín vulgar.
- **Enseñar:** 40%.
- La lectura de este libro proporciona únicamente 15 PAp para aumentar el Conocimiento Mágico, siempre que el lector no tenga más de 75% en dicha competencia.

De Feits lo Díable

Traducción de un texto latino anónimo del siglo III.

- **Autor:** Absalón Leví.
- **Idioma:** Catalán.
- **Enseñar:** 45%.
- **Hechizos:** Leche de Sapiencia, Invocación de Ánimas, Elixir de la Vida.

Llave de Salomón

Los hechizos que contiene este grimorio son de tipo prohibido (véase pág. 158). Está escrito en clave y para descifrarlo hay que cotejar el texto con el *Cantar de los Cantares*, en su versión original (hebrea). Pero eso, claro está, pocos o ninguno lo saben…

- **Autor:** ¿Salomón?
- **Idioma:** Hebreo (y en clave).
- **Enseñar:** 10%.
- **Hechizos:** Botella de Suleimán, Camposanto, Puerta del Infierno.

El Líbro de las Mentíras

En apariencia, se trata de un libro encuadernado en piel humana (negra), muy desgastada. Sin embargo, si se coloca cerca de algún libro, tomará la forma y el tamaño exterior de éste, volviendo sólo a su forma real si pasa toda una noche a la luz directa de la luna llena.

- **Autor:** Beherito, según se rumorea.
- **Idioma:** Especial (el mejor idioma que conozca el lector).
- **Enseñar:** 10% (especial).
- **Hechizos:** Contiene todos los hechizos de goecia de tipo pernicioso, pero tiene un pequeño inconveniente, y es que está maldito. Cada uno de esos hechizos está escrito en forma de Trampa Goética (véase el hechizo en la pág. 210), la cual se activará al ser leída. Si se desea aprender un hechizo en concreto, será necesario encontrar la página en la que está (cada una contiene un hechizo, en forma de Trampa Goética, por supuesto, y cada vez que se comprueba una página se activa la trampa) y leer el hechizo con atención (con lo cual se hará la tirada de Enseñar, además de activar la trampa). Así, si se desease aprender un hechizo goético que se encuentra en la página 10, se debería empezar a buscar desde la 1 (suponiendo que se haga por orden) y una vez se encuentre en la 10, estudiarlo con atención, lo cual significaría que el lector se "come" once trampas (la página 10 se repite, por el estudio).

Magíce Rerum Daemoníí Est

- **Autor:** Jaume de Fabregat, basándose en textos de Ramón Llull.
- **Idioma:** Latín vulgar.
- **Enseñar:** 25%.
- **Hechizos:** Morada Maldita, Veneno de Escorpión, Mano de Gloria, Maldición de las Estrígiles y Condenación.

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, sí 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 formas[22]:

- **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:

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

[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.



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 caducidad 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 DJ 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. 240).

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 alquí-

mico, 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. 114). 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.

Exemplum: *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 mejga 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 alquimista 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. 152 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

Exemplum: *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 alquimista 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. 136), 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. 72), 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 atenderemos a este factor.*
- ***Vis del Hechizo:*** *El hechizo que está lanzando el alquimista, Bálsamo de Curación, es de vis secunda, 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. 148).

  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 encanta 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

Consilium 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.

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

En 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 pifie.

También te presentamos en las siguientes páginas una tabla con todos los hechizos ordenados alfabéticamente, para que puedas localizarlo rápidamente en el manual y para que tengas una breve descripción de su uso y efectos. Aquéllos que tengan el nombre en *cursiva* se consideran hechizos de magia negra.

Hechizos de *Vis Prima*

Aliento de Salamandra

Halitus Salamandrae

Maleficio, magia blanca de origen alquímico.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** 6 asaltos.
- **Componentes:** Una gota de sangre de salamandra (pág. 369).
- **Preparación:** Lo único que debe hacer es derramar una gota de sangre de salamandra en el lugar que desee.
- **Descripción:** Tras activar el hechizo, de la gota surgirá una llama de medio pie de longitud (unos 20 cm, aproximadamente). Este fuego puede prender materiales combustibles y se considera, a todos los efectos, un fuego normal. Si no se apaga antes, la llama sólo durará 6 asaltos, aunque lo que se haya prendido con ella seguirá ardiendo de la forma normal. El mago puede, si lo desea y dispone de ellas, diseminar varias gotas a su alrededor y activarlas todas al mismo tiempo, aunque la tirada de lanzamiento se hará a la mitad del porcentaje normal.

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.

Tabla de Hechizos (I)

Nombre	*Vis*	Forma	Efectos	Pág.
Abrazo de las Tinieblas	7	Maleficio	El mago se convierte en un demonio.	223
Aceite de Grandeza	3	Ungüento	Un aceite que otorga al mago un aura de superioridad.	179
Aceite de Hechicerías	3	Ungüento	Se unta sobre la armadura para que no afecte al lanzamiento de hechizos.	179
Aceite de Usurpación	6	Ungüento	El mago puede asumir la apariencia de la víctima e incluso intercambiarla.	211
Alas del Maligno	4	Ungüento	Permite volar a una o dos personas.	187
Aliento de Salamandra	1	Maleficio	Crea una pequeña llama.	161
Aliento del Diablo	5	Maleficio	Se puede lanzar un hechizo de origen infernal aleatorio sobre una víctima.	201
Alimento de Guland	4	Maleficio	Crea una gema maldita que ayuda en la invocación de silfos y del demonio Guland.	187
Alivio del Esclavo	1	Talismán	Suelta todas las ataduras que aprisionen al portador.	161
Alivio del Rabioso	3	Poción	Un brebaje que permite curar la rabia.	179
Alma de Estatua	5	Talismán	Inmoviliza a varias personas.	201
Amansar Fieras	3	Talismán	Pacifica a los animales que estén alrededor, aunque estén hambrientos.	180
Amor	1	Maleficio	La víctima se vuelve una persona romántica y enamoradiza.	166
Amuleto	4	Talismán	Un amuleto que permite tirar por RR para protegerse de los hechizos que no lo permiten.	188
Amuleto contra la Ponzoña	1	Talismán	Una bolsa que se calienta cuando está cerca cualquier tipo de veneno.	166
Amuleto del Fullero	1	Talismán	Aumenta en +25 la Suerte de una persona que esté apostando en un juego de azar.	166
Anillo de Basilisco	6	Talismán	Un anillo que puede sustituir cualquier componente que provenga de un basilisco.	211
Anillo de Nigromancia	4	Talismán	Un anillo que permite revivir un cadáver y ponerlo a las órdenes del mago.	188
Anillo del Maestro	7	Talismán	Dificulta el lanzamiento de hechizos que vayan a afectar al mago.	224
Aquelarre a Agaliaretph	6	Invocación	Invoca al demonio Agaliaretph.	211
Aquelarre a Frimost	6	Invocación	Invoca al demonio Frimost.	212
Aquelarre a Guland	6	Invocación	Invoca al demonio Guland.	212
Aquelarre a Masabakes	6	Invocación	Invoca a la demonio Masabakes.	212
Aquelarre a Silcharde	6	Invocación	Invoca al demonio Silcharde.	212
Aquelarre a Surgat	6	Invocación	Invoca al demonio Surgat.	213
Aquelarre Menor	6	Invocación	Invoca a un Demonio Menor.	214
Arma Inquebrantable	1	Ungüento	Vuelve irrompible cualquier tipo de arma.	166
Arma Invicta	3	Talismán	Un arma que ignora cualquier tipo de armadura.	180
Armadura Constelada	4	Talismán	Una armadura que no afecte negativamente al lanzamiento de hechizos.	188
Armadura del Diablo	6	Talismán	Una armadura infernal con poderes pero capaz de poseer a su portador.	214
Arrancar la Esencia	4	Maleficio	Se cultiva una planta que drena poco a poco la esencia de la víctima hasta que muere.	188
Asesino de Fantasmas	4	Maleficio	Permite acabar de forma permanente con un espíritu o ánima.	189
Atadura de Eunuco	2	Poción	Una poción que elimina el deseo sexual a la víctima.	171
Atadura del Deseo	1	Maleficio	La víctima sentirá una enorme aversión y asco ante la idea de realizar el acto sexual.	166
Bálsamo de Curación	2	Ungüento	Un ungüento que cura 1D3 Puntos de Vida.	171
Bardas Encantadas	3	Talismán	Otorga una protección contra el daño físico a una montura.	180
Bautismo Negro	6	Invocación	Invoca a un engendro del Infierno para que se ponga a las órdenes del mago.	215
Bebedizo de Sueños	1	Poción	La víctima cae dormida inmediatamente y será imposible despertarla.	167
Belleza	4	Maleficio	Aumenta la Apariencia del mago.	189
Bendición de Hada	4	Talismán	Permite multiplicar por dos la Suerte y usarla incluso después de hacer una tirada.	189
Bendición de Jonás	4	Talismán	Permite a un barco navegar sin sufrir daños o naufragar.	189
Bendición de Pepin	2	Talismán	Permite ganar cualquier juego de azar en el que se participe.	172
Bendición de San Nuño	1	Talismán	Permite abrir cualquier tipo de cerradura.	167
Beso de Thamur	4	Talismán	Un arma que cobra vida propia y provoca el doble de daño.	190
Bolsa de Duendes	4	Talismán	Una bolsa para ocultar objetos.	190
Botella de Suleimán	7	Talismán	Una botella para apresar a criaturas irracionales.	224
Brazalete Lunar	1	Talismán	Un talismán que protege del calor.	167
Brazalete Solar	1	Talismán	Un talismán que protege del frío.	167
Cadena de Silcharde	3	Maleficio	La víctima acatará todas las órdenes que le dicte el mago.	180
Caldero Mágico	6	Talismán	Un caldero que facilita la fabricación y conservación de pociones y ungüentos.	215
Cáliz Maldito	6	Talismán	Un cáliz que envenena o posee a todo aquél que bebe de él.	216
Calor Sofocante	4	Ungüento	Provoca una sensación de enorme calor a la víctima, que comenzará a desnudarse.	190
Camposanto	7	Maleficio	Crea un cementerio protegido de las fuerzas del mal.	224
Castigo de Frimost	7	Maleficio	La víctima muere de forma instantánea.	225
Cerradura Maldita	1	Ungüento	La cerradura que reciba el hechizo será particularmente difícil de abrir o forzar.	168

Tabla de hechizos (II)

Nombre	*Vis*	Forma	Efectos	Pág.
Círculo de Protección	5	Maleficio	Un círculo que protege al mago de los ataques mágicos de criaturas irracionales.	202
Clarividencia	3	Talismán	Un anillo que permite ver sucesos que ocurren a mucha distancia.	180
Condenación	6	Maleficio	Una maldición lanzada en el momento de la muerte para vengarse de los asesinos.	216
Conservación	1	Poción	Preparado que duplica el tiempo de caducidad de otra poción o ungüento.	168
Consultar a los Muertos	6	Maleficio	Sirve para interrogar (los restos de) un muerto, que deberá decir siempre la verdad.	216
Corazón de León	4	Poción	Infunde un gran valor y capacidad de ataque al que beba de la poción.	191
Corona de Oriente	7	Talismán	Permite lanzar hechizos sin gastar PC y otorga una protección mágica de 5 puntos.	225
Corona Salomónica	7	Talismán	Una tiara que concede cierta defensa contra la magia.	225
Cruz de Caravaca	4	Talismán	Una cruz que actúa como un Amuleto y un Talismán de Protección al mismo tiempo.	191
Cuerda de Cridavents	3	Talismán	El mago puede crear vientos, desde una brisa a un verdadero vendaval.	181
Danza	4	Ungüento	Polvos que causan fuertes convulsiones en aquéllos que los reciben.	192
Demencia	5	Poción	Un bebedizo que vuelve loca a la persona que lo toma.	202
Deseo Carnal	3	Poción	Una poción que causa una pasión irrefrenable en la víctima.	181
Destilación de Quintaesencias	3	Poción	Permite duplicar una dosis de otra poción o ungüento.	181
Dibbuk	4	Maleficio	Hechiza una casa con la presencia de un *dibbuk*.	192
Discordia	1	Poción	Provoca el odio y la aversión entre dos personas.	168
Dolores de Parto	1	Poción	Transfiere los dolores de una parturienta a otra persona o animal.	168
Dominación	2	Poción	Permite que una mujer controle a un hombre.	172
Dominio del Fuego	5	Talismán	Colgante que permite al mago controlar el fuego.	202
Don de Cipriano	3	Ungüento	Aumenta la Racionalidad del receptor del hechizo.	181
Don de Palabra	5	Poción	Hace hablar a una persona o animal en la lengua del mago.	202
Don de Surgat	2	Talismán	Una bolsa que convierte el carbón en monedas de oro.	172
Don de Tritón	2	Talismán	Evita que el portador del amuleto se hunda en el agua.	172
Elixir de la Vida	7	Talismán	Otorga una invulnerabilidad total al mago.	226
Encadenar a un *Djinn*	6	Maleficio	Aprisiona un *djinn* dentro de un objeto para añadirle poderes mágicos.	217
Encanto del Viajero	4	Talismán	Aumenta el carisma de la persona que lo lleva.	192
Encrucijada	7	Talismán	Crea un túnel que conecta dos localizaciones que están distantes entre sí.	226
Engendrar Lutín	6	Maleficio	Permite crear un lutín para que se ponga al servicio del mago.	217
Entereza del Mártir	5	Maleficio	El mago se vuelve completamente inmune al dolor físico.	203
Esencia de Hostilidad	4	Maleficio	La víctima causa rechazo y hostilidad en los animales que le rodean.	192
Esencias de Éter	4	Ungüento	Elimina el olor del mago y lo hace invisible a criaturas con IRR de 100 o superior.	192
Espejo de Salomón	6	Talismán	Un espejo que muestra el pasado, el presente y el futuro.	217
Estupidez	2	Maleficio	Hace que la víctima se vuelva más tonta y necia.	173
Expulsar Enfermedades	2	Talismán	Anillo que permite curar a los enfermos.	173
Expulsión	5	Maleficio	Expulsar un espíritu del cuerpo de una persona.	203
Falsas Visiones	3	Ungüento	Un aceite que crea ilusiones en la mente de la víctima.	182
Fertilidad	1	Ungüento	Permite que una mujer quede embarazada de forma automática.	168
Fidelidad	2	Poción	La víctima no puede hacer el amor nada más que con la persona que le da la poción.	174
Filo Constelado	5	Talismán	Un arma de filo que permite hacer daño a criaturas mágicas.	203
Filo Maldito	4	Talismán	Un arma maldita creada para satisfacer una venganza.	193
Filtro Amoroso	3	Poción	La víctima se enamora perdidamente de la primera persona que vea.	182
Filtro de Memoria	2	Poción	Aumenta la competencia de Memoria de la persona que beba hasta el 100%.	174
Filtro de Olvido	3	Poción	La víctima olvida todo lo que sucedió el día anterior.	182
Flauta de Fauno	6	Talismán	Una flauta que controla y enloquece a todos aquéllos que escuchan su música.	217
Fortuna	2	Talismán	Un objeto que proporciona un poco de buena suerte al mago.	174
Fuente Encantada	7	Maleficio	Crea un manantial de agua curativa.	227
Fuerza de Gigante	6	Talismán	Multiplica por dos la FUE, la RES y los PV del mago y le da una protección de 10.	218
Furia	3	Poción	La víctima sentirá un fuerte odio hacia sus seres queridos.	182
Golpe de la Parca	6	Maleficio	Permite matar a una víctima esté a la distancia que esté del mago.	218
Gran Aquelarre	7	Invocación	Permite llamar a uno de los Grandes Demonios o incluso al mismo Lucifer.	227
Guardia contra Embrujos	2	Maleficio	Proporciona una protección contra los hechizos de magia negra lanzados contra él.	174
Guarda contra Maleficios	5	Talismán	El portador es inmune a los hechizos de la forma maleficio que se lancen sobre él.	204
Guerra	3	Talismán	Aumenta la moral y capacidad de un ejército en combate.	183
Hambruna	6	Maleficio	La víctima será incapaz de comer o de tragar bocado alguno.	218
Hechizo Rojo	4	Ungüento	Añade una protección adicional contra las enfermedades.	193

Tabla de Hechizos (III)

Nombre	*Vis*	Forma	Efectos	Pág.
Hermosura	5	Ungüento	Un tratamiento que aumenta el Aspecto de la persona que lo usa.	204
Herrumbre de Saturno	4	Ungüento	Una herrumbre que corrompe todos los preparados u objetos mágicos que toca.	194
Homúnculo	5	Maleficio	Crea una pequeña criatura artificial al servicio del mago.	204
Horca de Bruja	6	Talismán	Una rama que permite llevar al mago por los aires como si fuera una montura.	218
Incienso de Cópula	3	Maleficio	Consigue que el mago pueda consumar el acto sexual con una persona en otro lugar.	183
Incubar Diablillo	5	Maleficio	Crea un diablillo para ayudar al mago a lanzar hechizos de poción o ungüento.	205
Infortunio	5	Maleficio	Maldice a la víctima con la mala suerte permanente.	205
Infusión de Serenidad	2	Poción	Despeja la mente y la abre al mundo irracional, mitigando además el miedo.	174
Inquisición	3	Talismán	La víctima puede ser interrogada y está obligada a decir la verdad.	183
Intuir la Magia	2	Talismán	Un anillo que detecta la presencia de hechizos cerca del mago.	175
Invocación de Ánimas	4	Invocación	Invoca el ánima de una persona muerta para conversar con ella.	194
Invocar a un *Djinn*	5	Invocación	Invoca a un *djinn* para que se ponga al servicio del mago.	206
Invocar al Fenicio	4	Invocación	Invoca al llamado Fenicio, un espíritu que comercia con productos mágicos.	195
Invocar Gnomos	5	Invocación	Invoca a una entidad elemental de la tierra, un gnomo.	206
Invocar Ígneos	5	Invocación	Invoca a una entidad elemental del fuego, un ígneo.	206
Invocar Íncubos y Súcubos	5	Invocación	Invoca a una entidad elemental del deseo, un íncubo o súcubo.	206
Invocar Ondinas	5	Invocación	Invoca a una entidad elemental del agua, una ondina.	207
Invocar Silfos	5	Invocación	Invoca a una entidad elemental del aire, un silfo.	207
Invocar Sombras	5	Invocación	Invoca a una entidad elemental de la oscuridad, una sombra.	207
Lámpara de Búsqueda	1	Talismán	Una lámpara que nos ayuda a encontrar objetos inanimados.	169
Latón de Nuevas	6	Talismán	Se conoce en todo momento el estado de salud de la víctima.	219
Leche de Sapiencia	1	Poción	Permite aumentar en +50% una competencia que se base en la Cultura.	169
Lengua de Babel	3	Talismán	Otorga un rudimentario conocimiento sobre todas las lenguas del mundo.	183
Licor Sedante	2	Poción	Elimina todo penalizador que haya causado la pérdida de PV en el personaje.	175
Longevidad	6	Poción	Durante tres semanas, el mago no envejece ni enferma.	219
Lujuria	1	Poción	Provoca en una mujer un irresistible deseo de hacer el amor.	169
Mal de Ojo	2	Ungüento	Maldice a una víctima, aumentando sus posibilidades de obtener una pifia.	175
Mal de Piedra	1	Ungüento	Debilita un trozo de piedra o tierra hasta volverla arenisca.	170
Mal del Tullido	2	Talismán	Paraliza una de las extremidades de la víctima.	175
Maldición	1	Maleficio	Impide que la víctima pueda dormir y descansar, minando poco a poco sus fuerzas.	170
Maldición de Ashavero	2	Maleficio	La víctima no podrá descansar si duerme más de una vez en el mismo lugar.	176
Maldición de Caín	2	Maleficio	Obliga a un asesino a no abandonar la zona cercana al lugar donde cometió el crimen.	176
Maldición de Cipriano	5	Ungüento	Polvos que eliminan todos los Puntos de Concentración de la víctima.	207
Maldición del Clavo	6	Maleficio	Se clava la huella de una víctima para que sienta terribles dolores en esa zona.	219
Maldición del Gul	5	Talismán	Causa una conmoción a todos aquéllos que rodean al mago.	207
Maldición del Hierro	5	Talismán	El hierro que lleva encima la víctima comenzará a dañarle.	208
Maldición del Lobisome	4	Maleficio	Transforma a la víctima en un *lobisome*.	195
Maldición de la Bestia	6	Maleficio	Convierte a la víctima en un animal cuando se cumplen ciertos requisitos.	220
Maldición de la Bruja	6	Talismán	Extiende una maldición sobre una región.	220
Maldición de la Herida	5	Maleficio	Imposibilita la curación de una herida.	208
Maldición de la Vela	4	Maleficio	Consume la salud de la víctima hasta que muere.	195
Maldición de Strigiles	5	Maleficio	La víctima se despierta todas las mañanas con espinas clavadas y al sexto día muere.	208
Mano de Gloria	4	Talismán	Una vela que permite aprender los hechizos de un grimorio de forma automática.	195
Manto de Salamandra	2	Ungüento	La persona que lo use se vuelve inmune al fuego y al calor.	176
Manto de Sombras	4	Talismán	Vuelve invisible a la víctima del hechizo.	196
Marchitar la Juventud	6	Maleficio	La víctima envejece a un ritmo acelerado, y el mago rejuvenece al mismo ritmo.	221
Medalla de Virilidad	2	Talismán	La víctima se vuelve una persona sexualmente infatigable.	176
Mensaje Onírico	3	Maleficio	Envía un mensaje en sueños a la víctima.	184
Merced de sus Majestades	7	Invocación	Se invoca a los Reyes Magos para hacerles una petición.	228
Misa Negra	6	Maleficio	Se eleva una petición a Lucifer para que la cumpla.	221
Morada Maldita	2	Maleficio	Maldice una casa y a todos aquéllos que mueran en su interior.	176
Muerte Verde	6	Ungüento	Crea un hongo que devora y disuelve la carne de la víctima.	222
Nigromancia	4	Invocación	Revive un cadáver y permite interrogarle.	196
Nudo Maléfico	7	Talismán	Elimina la capacidad de hacer magia de una persona o ata a una criatura irracional.	228
Ojos de Lobo	2	Ungüento	Permite ver en la oscuridad como si fuera una noche de luna llena.	177

Tabla de hechizos (y IV)

Nombre	*Vis*	Forma	Efectos	Pág.
Oración Oscura	3	Maleficio	Se invoca el nombre del Maligno para que ayude al mago en sus hechizos.	184
Pacto Infernal	6	Invocación	Se convierte en un servidor del Infierno y puede lanzar hechizos sin componentes.	222
Pellejo de Bestia	5	Ungüento	La víctima se convierte en un animal determinado.	208
Piedra de Sanación	3	Talismán	Una joya que estabiliza la salud de personas moribundas.	185
Piel de Lobo	4	Talismán	Crea un aura mágica que protege al portador del talismán.	196
Polvos de Hechicería	2	Maleficio	Recupera todos los Puntos de Concentración perdidos de forma instantánea.	177
Polvos de Seducción	1	Ungüento	Polvos que atraen de forma irresistible a una víctima.	170
Polvos de Viaje	6	Ungüento	El mago y sus acompañantes pueden teletransportarse a otro lugar.	222
Polvos del Mentiroso	2	Ungüento	Transforma la apariencia de un ungüento o poción en la de otro.	177
Polvos Elementales	3	Ungüento	Muestra la forma verdadera de un objeto, persona o criatura.	185
Presteza	5	Talismán	Puede moverse y actuar a una velocidad mucho mayor.	209
Prodigio de Amenón	3	Ungüento	Repara completamente una armadura, yelmo o escudo.	185
Puerta del Infierno	7	Maleficio	Crea una zona que comunica la Tierra con el Infierno.	229
Puerta Encantada	6	Talismán	Crea un portal oculto en una pared o suelo.	223
Punzón de Invocación	6	Talismán	Permite prescindir de un componente durante una invocación.	223
Purificar Ponzoñas	4	Talismán	Elimina cualquier veneno del organismo de la víctima.	197
Rama de los Deseos	4	Talismán	Un talismán que permite almacenar en su interior otros hechizos.	197
Refugio del Hechicero	5	Maleficio	Elimina una *Morada Maldita* y protege mágicamente a los habitantes de una casa.	209
Regalo Envenenado	4	Talismán	Un objeto que atrae todos los ataques físicos.	198
Revocar Maldición	2	Maleficio	Permite anular los efectos de un hechizo de *Maldición*.	177
Rey del Último Día	7	Ungüento	El mago puede viajar en el espacio y en el tiempo.	229
Ritual del Clavo	4	Maleficio	Paraliza al culpable de un crimen.	198
Rostro de Ladrón	3	Maleficio	Revela el rostro de la persona que haya llevado a cabo un robo.	185
Saber de Partera	1	Maleficio	Elimina los dolores del parto.	170
Sabiduría	5	Poción	Permite utilizar un talismán sin necesidad de saber el hechizo que lo activa.	209
Saco de Quebradura	5	Talismán	Rompe todos los huesos de una localización al azar.	209
Sacrificio del Cordero	6	Maleficio	Traspasa todos los males de una persona a una víctima voluntaria.	223
Sangre de Dragón	4	Poción	Un líquido altamente inflamable que estalla dañando a quien está a su alrededor.	198
Sangre de Upiro	4	Maleficio	Permite al mago convertirse en un upiro.	199
Sangre Negra	2	Poción	Un sustitutivo de la sangre con la que poder alimentar homúnculos.	177
Sombras Fantasmales	4	Maleficio	Crea figuras incorpóreas que imitan a un ser vivo.	199
Subyugación	2	Maleficio	Permite que un hombre controle a una mujer.	178
Sueño Reparador	2	Maleficio	La víctima duerme plácidamente durante toda la noche.	178
Susurro de los Secretos	5	Invocación	Invoca a una presencia para que dé respuesta a una pregunta concreta.	210
Talismán de Protección	4	Talismán	El portador puede resistirse a los hechizos con un mayor porcentaje.	199
Talismanes Planetarios	7	Talismán	Cambia el porcentaje en determinadas competencias por el valor de IRR del mago.	229
Tinta Prodigiosa	2	Poción	Crea una tinta que se vuelve invisible tras escribir con ella.	179
Tormento	4	Maleficio	Crea una figura de cera con la que atormentar a la víctima.	199
Trampa Goética	5	Talismán	Escribe un hechizo que se lanza sobre aquella persona que lo lea.	210
Transmutación de Metales	4	Maleficio	Convierte plomo en oro o en otro metal.	200
Travesura	1	Maleficio	Hace que la víctima cometa algún desliz gracioso.	171
Umbral del Pozo	7	Talismán	Crea una abertura que lleva a las criaturas irracionales al mundo que les corresponde.	231
Ungüento de Bruja	4	Ungüento	Multiplica por dos la IRR y los PC de la persona que lo use.	200
Varita de Búsqueda	3	Talismán	Una varita que permite al mago localizar objetos inanimados.	185
Vela de Difuntos	4	Talismán	Crea una vela que protege de las ánimas y las muestra como lo que son.	201
Vela de Temor	3	Ungüento	Vela que provoca la cobardía y el miedo en todo aquél que se encuentre cerca.	186
Velo de Hada	5	Talismán	El mago adquiere la apariencia de otra persona o criatura.	210
Velo de la Muerte	3	Poción	Aquél que beba de la poción parecerá que ha muerto hasta que pasen los efectos.	186
Veneno de Escorpión	3	Maleficio	Crea un escorpión para matar a una víctima escogida.	186
Viaje al Infierno	7	Ungüento	Permite que el espíritu del mago viaje al Infierno.	232
Vigor	1	Poción	Permite al que lo beba recuperarse de los modificadores negativos por heridas.	171
Vínculo Mágico	7	Maleficio	Hace la duración de un hechizo permanente.	232
Vino de la Verdad	4	Poción	El que la beba no puede mentir y debe responder a todas las preguntas que le hagan.	201
Virtud de Doncella	2	Ungüento	Permite a una mujer recuperar su virtud aunque sólo sea por una noche.	179
Visión de Futuro	3	Talismán	El mago entra en trance y tendrá visiones de su futuro.	186
Vitriolo Salvaje	1	Ungüento	Se unta sobre objetos metálicos para corroerlos.	171

- **Descripción:** Si se activa con éxito el hechizo, todas las ligaduras que sujeten al portador del talismán se desatarán y caerán al suelo, excepto aquéllas 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. 159).

Amor

Maleficio, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Hasta que cambie el ciclo lunar: de luna nueva a cuarto creciente, de cuarto creciente a luna llena, etc. (aproximadamente una semana).
- **Componentes:** Carne de tórtola, de gorrión y de palomo, todas ellas recogidas cuando el animal se encuentre en época de celo.
- **Preparación:** El mago coge las carnes, las tritura con el mayor cuidado posible y tras recitar sobre ellas el hechizo, debe dárselas a comer a una víctima (puede cocinarlas previamente).
- **Descripción:** Si se tiene éxito en la activación del hechizo y la víctima que coma de la carne falla su tirada de RR, comenzará a actuar de forma romántica y enamoradiza, dejándose querer por cualquiera que se le acerque, por lo que todo aquél que intente enamorarla o seducirla obtendrá un bonificador de +30% a sus tiradas de Seducción. Además, la víctima estará tan cegada por el amor que la invade, que cualquier tirada de Empatía que haga sobre aquellas personas que la estén cortejando se hará con un penalizador de -30%. Naturalmente, la víctima puede hacer una tirada de Templanza para controlarse, pero deberá repetirla cada minuto para no volver a caer de nuevo bajo los influjos del hechizo.

Amuleto contra la Ponzoña

Amuletum Veneni

Talismán, magia blanca de origen alquímico.

- **Caducidad:** Este talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.
- **Duración:** 1 hora.
- **Componentes:** Cobre, oro, plata, estaño, bolsita de seda verde con cordón de oro.
- **Preparación:** Se colocan todos los componentes dentro de la bolsa de seda, pronunciando las correspondientes letanías mientras se cierra lentamente con el cordón. La bolsa debe llevarse siempre colgada a la altura del corazón, a ser posible en contacto con la piel del mago, como se verá más abajo.
- **Descripción:** Si se activa correctamente, para lo que es necesario sujetar la bolsa con la mano derecha, durante todo el tiempo que dura el hechizo la bolsa se calentará si algún tipo de veneno se acerca a menos de una vara de distancia del mago, ya sea en forma de alimento, bebida, brebaje, arma, etc., siempre y cuando, naturalmente, la bolsa esté en contacto con la piel del mago. Si no fuera así, no podría notar el calor que desprende al tener cerca un veneno.

Amuleto del Fullero

Talismán, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Una ronda de juego.
- **Componentes:** Colmillo de víbora y bolsa de piel de lagartija.
- **Preparación:** Para fabricar el talismán se coge un colmillo de víbora —que debe haber sido arrancado de un animal vivo— y se mete dentro de una bolsita de piel de lagartija —a la que hay que despellejar igualmente viva—. El amuleto debe llevarse en todo momento colgado del cuello o escondido entre las ropas; para activarlo es necesario cogerlo con una mano y hacerlo siempre antes de que se barajen las cartas o se lancen los dados.
- **Descripción:** Si se activa correctamente, el portador del talismán aumentará su Suerte actual en un +25, aunque sólo le servirá para las tiradas de Suerte que se hacen durante la partida que esté jugando. Claro que en caso de que alguno de los otros jugadores haga trampas ganará él, no la persona que activó el hechizo.

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. 171) o dándole a beber una poción de Licor Sedante (pág. 175), 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.

Brazalete 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. 373) 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 Brazalete Lunar se encuentre activado el portador no deberá realizar tirada alguna de Resistencia debido al calor ni tampoco perderá PV por el mismo motivo.

Brazalete 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 per-

derá 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 este caso se debe hacer una tirada de Habilidad x3 o no se conseguirá 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.

Conservación

Conservatio

Poción, magia blanca de origen alquímico.

- **Caducidad:** 3D6 semanas.
- **Duración:** Depende de la poción o ungüento sobre la que se utilice.
- **Componentes:** Vino tinto, nueces, miel, ceniza de madera de roble, almendras amargas y dos gotas de sangre.
- **Preparación:** Mezclando y calentando a fuego lento todos los componentes se crea una poción espesa.
- **Descripción:** Si se mezcla una dosis de esta poción sobre la dosis de otra poción o ungüento, al tiempo que se activa el hechizo, el tiempo de caducidad de esa segunda dosis se verá multiplicado por dos. Por ejemplo, si mezclamos una dosis de Conservación sobre otra de Leche de Sapiencia que caducaría en 4 días, ahora tardaría el doble, o sea 8 días, en echarse a perder.

  Pero hay que tener cuidado con este preparado, ya que en caso de fallar la tirada de activación, el tiempo de caducidad se verá reducido a la mitad. Y en caso de pifia, sería aún peor, ya que la poción o ungüento afectado perdería todos sus poderes mágicos.

Discordia

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.

Dolores de Parto

Poción, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** 1D4 días.
- **Duración:** Mientras dure el parto.
- **Componentes:** Chirivía, cálamo, cincoenrama, sangre de murciélago, belladona, aceite, agua corriente y esputos de la mujer embarazada.
- **Preparación:** Con todos los componentes se fabrica un brebaje verdoso con un penetrante y agradable olor.
- **Descripción:** Si se activa el hechizo para a continuación dárselo a beber a una persona o animal, ésta o éste comenzará a sufrir automáticamente los dolores del parto en lugar de la mujer embarazada cuyos esputos se utilizaron en la fabricación. Si dicha persona, que tiene derecho a una tirada de RR para evitar los efectos, se encuentra llevando a cabo algún tipo de acción física deberá abandonarla, pues no podrá hacer otra cosa que tumbarse en el suelo y resoplar enérgicamente. Si el parto se complicara y la mujer embarazada muriera dando a luz, el efecto cesará igualmente. Este hechizo puede considerarse magia negra si se utiliza sobre un ser humano sin su consentimiento.

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).

Mal de Piedra

Morbus Lapidis

Ungüento, magia blanca de origen alquímico.

- **Caducidad:** 1D8 días.
- **Duración:** Tarda 3 asaltos en actuar, pero sus efectos son permanentes.
- **Componentes:** Aceite de vitriolo, cal, cinabrio, azufre y carbón.
- **Preparación:** Con mucho cuidado, se reducen a sus componentes más básicos la cal, el cinabrio, el azufre y el carbón y se mezclan con el aceite de vitriolo, hasta obtener un ungüento apestoso, aunque inofensivo para los seres vivos. Para usarlo debe aplicarse sobre cualquier superficie terrosa o de piedra al mismo tiempo que se recitan las palabras del hechizo.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, el compuesto empezará a sisear y a debilitar la piedra a razón de media vara de profundidad por asalto durante tres asaltos (un total de vara y media). La piedra o tierra afectada quedará con un aspecto arenoso que puede ser desmenuzado fácilmente con herramientas o simplemente con las manos. Cada dosis de ungüento cubre media vara cuadrada de superficie.

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. 279) 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. 177) 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.

Polvos de Seducción

Ungüento, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** Conserva sus propiedades durante 1D6 días.
- **Duración:** 1D10 horas.
- **Componentes:** Raíz de mandrágora, sangre y cabellos del seductor, cabellos o uñas del receptor, pedazo de piel de cordero sin curtir y el corazón de una manzana.
- **Preparación:** Los componentes se deben calentar en un horno de piedra, triturarse y mezclarse hasta que se obtenga una especie de polvillo grasiento, que debe ser untado o espolvoreado sobre la víctima.
- **Descripción:** Si se tiene éxito en la activación del hechizo y si la víctima falla su tirada de RR, durante el transcurso del mismo, ésta se sentirá irresistiblemente atraída por el dueño de la sangre y los cabellos que se han usado en la preparación del ungüento (el cual no tiene por qué ser necesariamente el mago; ni siquiera tiene que estar enterado del hechizo). En caso de que la víctima y el seductor fueran del mismo sexo, la víctima tendría un modificador de +25% a la tirada de RR que debe realizar para resistirse a los efectos.

Saber de Partera

Maleficio, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Durante todo el parto.
- **Componentes:** Una víbora y sangre de lechuza.
- **Preparación:** Sobre el vientre de una mujer que esté a punto de dar a luz se coloca una víbora despellejada y la sangre caliente del hechizo.
- **Descripción:** Si se tiene éxito en la activación, la mujer que esté dando a luz no sentirá el más mínimo dolor durante todo el parto, por difícil y complicado que éste sea.

Travesura

Maleficio, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** 24 horas máximo o hasta que se cometa la broma.
- **Componentes:** Un insecto volador vivo.
- **Preparación:** Este hechizo, que es el favorito del ángel Lucianel, requiere que el mago coja un insecto volador con la mano derecha y, sin matarlo, se lleve el puño a la boca y le susurre las palabras del hechizo (por tanto, en la tirada de activación no contarán los penalizadores por utilizar la voz baja y por no hacer pases de manos).
- **Descripción:** Si se activa con éxito, tras liberar al insecto éste se irá volando hasta la víctima del hechizo y, aunque sabrá en todo momento dónde se encuentra, no podrá tardar más de 24 horas en llegar o el hechizo acabará. Tras encontrarla, la víctima deberá hacer una tirada de RR: si falla, el insecto esperará a que se dé la circunstancia más propicia para hacer actuar el hechizo: se introducirá en su boca, oreja u ojo, le picará o le entorpecerá de alguna forma, obligando a la víctima a cometer algún desliz gracioso (derramar un cántaro de leche, caerse por las escaleras, atragantarse con el insecto, lanzar una sonora blasfemia delante de testigos, etc.).

Vigor

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, ajenjo.
- **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 ajenjo, 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. 166), que posee una duración permanente y que no elimina el deseo, sino que lo convierte en un 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.

Bendición de Pepín

Talismán, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** Los componentes no pierden sus propiedades mientras no salgan de la bolsa.
- **Duración:** 1D6 horas.
- **Componentes:** Tres granos de trigo, piedra de imán y bolsa de seda amarilla.
- **Preparación:** Este talismán, que recibe su nombre por el legendario inventor de las cartas, Nicolás Pepin (de cuyas iniciales, N. y P., procede la palabra *naipe*), se fabrica introduciendo el resultado de triturar convenientemente los granos y la piedra de imán dentro de la bolsa de seda, que se debe llevar siempre colgada del cuello y oculta entre las ropas. Para utilizarla es necesario tocarla con la mano que el personaje vaya a usar para barajar las cartas o tirar los dados.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, el portador del talismán ganará cualquier juego de azar en el que participe, ya sea de cartas, de dados o de otra índole, sin necesidad de recurrir a trampa alguna. Simplemente ocurre y eso es todo, por muy buenos que sean sus contrincantes. Si otro de los participantes en la partida también usa un hechizo de Bendición de Pepin, ganará el juego el que posea una mayor IRR.

Dominación

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 gnomo.
- **Preparación:** Este hechizo, uno de los favoritos del demonio Surgat (pág. 280) 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 gnomo. 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.

Don de Tritón

Talismán, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** Los poderes del talismán desaparecen si es destruido o si su portador muere ahogado.
- **Duración:** Los efectos se mantienen hasta que el portador salga del agua.
- **Componentes:** Coral rojo, espuma de mar, sudor de marinero y entrañas de pescado.
- **Preparación:** Tras preparar alquímicamente el coral, usando para ello el resto de componentes, se debe tallar en forma de amuleto y llevarlo colgado al cuello o escondido entre las ropas. Para usarlo es necesario coger el coral con una mano y pronunciar las palabras mágicas adecuadas.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, el portador del amuleto no se hundirá en el agua, manteniéndose a flote en todo momento, tenga éxito o no en sus tiradas de Nadar. Debes tener en cuenta que el talismán simplemente mantendrá al portador sobre el agua, no evitará que las corrientes lo alejen de la orilla si éste no sabe nadar. Además, si lleva encima un peso excesivo —por ejemplo, si viste una



armadura metálica—, nada impedirá que se vaya al fondo, ni siquiera el hechizo. Y tampoco evitará que muera ahogado si algún gracioso le sujeta la cabeza dentro de un barril de agua durante media hora.

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 Embrujos

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.

Infusión de Serenidad

Infusio Serenitatis

Poción, magia blanca de origen alquímico.

- **Caducidad:** 2D6 días.
- **Duración:** 2D6 horas.
- **Componentes:** Valeriana, hierbabuena, manzanilla, flor de romero, hojas de parra y agua de manantial.
- **Preparación:** Se calienta el agua de manantial y se deja el resto de componentes dentro de ella durante varios días (tiempo en el que no se dejará enfriar el agua), hasta que se desprendan de todas sus propiedades, dando como resultado una bebida de tono verdoso con un agradable olor a hierba.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, todo aquél que beba de la infusión quedará libre de tensiones, con la mente completamente despejada. Mientras duren sus efectos, la persona que haya bebido se encontrará relajada, con la mente abierta al mundo irracional. En términos de juego, no ganará puntos de IRR por contemplar a criaturas irracionales o ver los efectos de un hechizo, ya que aceptará su existencia, permitiéndole esto incluso mitigar el miedo que le pudiesen ocasionar —tendrá, por tanto, éxito automático en todas las tiradas de Templanza que lleve a cabo durante ese tiempo—, y anulando los efectos de los hechizos de Discordia (pág. 168), Polvos de Seducción (pág. 170), Deseo Carnal (pág. 181) o similares; igualmente, si asiste a la destrucción de una criatura irracional por métodos no mágicos, tampoco ganará RR por ello. Por desgracia, también le hará más confiado, sufriendo un penalizador de -25% a todas sus tiradas de Empatía.

Intuír la Magía

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. 373) 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 decidirlo 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. 100). 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. 161).

Maldición de Ashavero

Maleficio, magia negra de origen infernal.

- **Caducidad:** Permanente (hasta que se rompa el hechizo).
- **Duración:** Permanente (hasta que muera la víctima o se rompa el hechizo).
- **Componentes:** Figura de barro, pelos o uñas de la víctima, sangre de leproso, agua estancada, azufre, un cuchillo con el que se haya matado a un ser humano y un puñado de tierra de las fronteras de los cuatro puntos cardinales del reino donde habite la víctima.
- **Preparación:** Este maleficio es una variante del hechizo Maldición y se realiza de forma similar: se mezcla el barro, la tierra y el pelo o las uñas y se moldea con forma humana. A continuación se deja secar al sol mojándola de vez en cuando con la sangre y el agua al tiempo que se recitan las oraciones adecuadas. Por último, la figura se espolvorea con azufre y se le hace una incisión con el cuchillo mientras se pronuncia una última exhortación.
- **Descripción:** Si se realiza con éxito y la víctima falla una tirada de RR, quedará maldita, estando obligada a vivir de forma errante, pues si duerme más de una vez en la misma casa o a la intemperie a menos de trece veces trece varas (169 varas) del último sitio donde durmió, padecerá los efectos del hechizo Maldición (pág. 170), sufriendo horribles pesadillas durante las horas de descanso, sueños en los que se abre la tierra bajo sus pies para dejar paso a horribles demonios que vienen a torturarle.

  Por cada noche que sufra estas pesadillas, la víctima puede hacer una tirada de IRR: si tiene éxito, sabrá de forma instintiva que la única manera de evitar las pesadillas es durmiendo cada noche en un lugar diferente, y si lo hace así podrá dormir normalmente, recuperando con el tiempo los niveles de características perdidas. La única forma de acabar con la maldición es utilizando el hechizo de Revocar Maldición (pág. 177).

Maldición de Caín

Maleficio, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** Una vez mezclados los componentes se debe utilizar inmediatamente.
- **Duración:** 1D10 horas.
- **Componentes:** Raíz de lirio, vinagre de vino blanco, dos hojas de olivo y la sangre caliente de una persona asesinada.
- **Preparación:** Se mezcla la raíz de lirio con el vinagre y las hojas de olivo, y el producto obtenido se mezcla con la sangre del asesinado. Todo ello se arroja sobre un fuego al tiempo que se activa el hechizo.
- **Descripción:** Si se activa correctamente, mientras duren los efectos del hechizo el asesino de la persona utilizada en la preparación no podrá alejarse más de una legua del lugar donde cometió su crimen, aunque tiene derecho a una tirada de RR para evitar los efectos. En el caso de que el mago obtenga un éxito crítico en la tirada de activación, el asesino se verá obligado a regresar lo más rápido posible al lugar del crimen, sin que pueda hacer nada por evitarlo, aunque si hace una tirada de Templanza podrá retrasar su regreso en una hora por cada tirada con éxito.

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.

Medalla de Virilidad

Talismán, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** Una vez creado el talismán sólo pierde sus poderes si se le borran los símbolos.
- **Duración:** 1D3 horas.
- **Componentes:** Cobre, hierro, estaño y oro.
- **Preparación:** Con los componentes se fabrica una medalla en cuyo anverso se graba el símbolo arcano de Tauro y en el reverso el de Venus. Se debe llevar siempre encima y cuando el mago quiera activarlo deberá tocar con ella el muslo derecho de la víctima (si es un hombre) o el izquierdo (si es una mujer).
- **Descripción:** Si se activa con éxito el hechizo, la víctima será sexualmente infatigable mientras duren los efectos del hechizo.

Morada Maldita

Maleficio, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Permanente hasta que no se anulen los efectos con los hechizos Refugio del Hechicero (pág. 209) o Expulsión (pág. 203), o con el ritual de Purificación (pág. 257).

- **Componentes:** Carbón, sangre humana, fogoncillo de barro con valeriana, serpentaria, mirto, mandrágora, estramonio y laurel, cuchillo de mango largo, sangre de lagarto, un sapo, tres murciélagos y una víctima humana.
- **Preparación:** Con el carbón ensangrentado el mago traza un círculo mágico, en el centro del cual coloca el fogoncillo con las hierbas ardiendo sobre carbones encendidos. A continuación inicia un largo y prolongado ritual, de unas dos horas de duración, durante el cual lanza gotas de sangre de lagarto al fuego, además del sapo y los murciélagos, todos ellos vivos. Terminado el ritual, las cenizas resultantes se mezclan con un poco de sangre de la víctima, que tendremos que haber sacrificado previamente, y se untan con ellas el umbral, una puerta o un pedazo de pared de la casa o vivienda que deseemos maldecir.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, desde el mismo momento en que el mago unte las cenizas los habitantes de la casa comenzarán a escuchar ruidos misteriosos en su interior —en algunas ocasiones, incluso chillidos y carcajadas—, verán cómo los muebles se mueven sin motivo, cómo se apagan las luces de repente (como si un viento misterioso soplara sobre ellas), etc. Además, toda persona que muera dentro de la casa quedará condenada a residir en ella como un ánima errante por toda la eternidad. La única forma de "limpiar" la vivienda es mediante los hechizos Refugio del Hechicero (pág. 209) o Expulsión (pág. 203), o con el ritual de fe Purificación (pág. 257).

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.

Polvos del Mentiroso

Pulvis Mendacis

Ungüento, magia blanca de origen alquímico.

- **Caducidad:** 1D4 semanas.
- **Duración:** Permanente.
- **Componentes:** *Caput mortum* (escoria de una operación alquímica), raíz de la planta de la mandrágora, una pizca de oro, una pizca de plomo y grasa de carnero.
- **Preparación:** Se trituran todos los componentes convenientemente hasta obtener un ungüento marrón que debe dejarse secar hasta que se transforme en unos polvos oscuros y terrosos. Para usarlos, deben mezclarse con una poción, un ungüento o con otro tipo de compuesto alquímico, al tiempo que se recitan las palabras del hechizo.
- **Descripción:** Si se activa el hechizo con éxito, la poción o el ungüento cambiará su aspecto y olor, tomando la forma de otra poción o ungüento, aunque no perderá sus propiedades iniciales ni ganará las de la nueva forma: por ejemplo, si se usa sobre un ungüento de Bálsamo de Curación puede aparentar que es una poción de Leche de Sapiencia, aunque si se activa como tal, fallará, ya que sigue siendo un Bálsamo de Curación.

Revocar Maldición

Maleficio, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Permanente.
- **Componentes:** La figura de barro utilizada en el hechizo Maldición (pág. 170), 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).

Sangre Negra

Niger Sanguis

Poción, magia negra de origen alquímico.

- **Caducidad:** Un año lunar.
- **Duración:** Una semana por cada punto almacenado en los frutos.

- **Componentes:** Frutos de camaleón negro utilizados en el hechizo Arrancar la Esencia (pág. 188), sangre del mago y pan negro.
- **Preparación:** Para poder usar este hechizo es necesario disponer de aquellos frutos que haya dado una planta de camaleón negro, utilizados en el hechizo Arrancar la Esencia, y que se encontrarán "cargados" con los puntos de características que se le robó a la víctima. Con todos los componentes se fabrica una poción muy parecida a la sangre tanto en olor como en sabor, aunque de un color muy oscuro, y que se utiliza para dar de beber a los homúnculos.
- **Descripción:** Si se activa correctamente, con cada sorbo que tome de la poción un homúnculo, no necesitará la sangre de su creador durante toda una semana, y podrá tomar tantos sorbos como puntos de características tuvieran almacenados los frutos de camaleón negro utilizado.

Subyugación

Maleficio, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** Los componentes caducan 2D6 días después de que se desentierre el papel.
- **Duración:** 2D10+10 días.
- **Componentes:** Hoja de papel, sangre de murciélago, sepultura de un hombre.
- **Preparación:** Se trata de una variante masculina del hechizo de Dominación. Tras escribir en la hoja de papel las palabras "*Cuercabe, carqueto, c nidi tt. V. dira*", se entierra en la sepultura durante tres días. Pasado ese tiempo se desentierra y se toca con él la espalda y los pechos de la mujer a la que queremos dominar.
- **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo al tiempo que el mago —que siempre debe ser un ejecutor de sexo masculino— toca a una mujer con el papel, ésta puede llevar a cabo una tirada de RR. En caso de fallarla, la mujer se verá obligada a obedecer cualquier orden que reciba del mago, aunque tiene derecho a una tirada de Templanza para resistirse a las órdenes que vayan en contra de su naturaleza —por ejemplo, que una monja beata reniegue de Dios— o que atenten contra la seguridad de su familia, de sus seres queridos o de ella misma. Las criaturas irracionales que deseen utilizar este hechizo no necesitan componentes para llevarlo a cabo, pero deberán tocar directamente los pechos y la espalda de la mujer que deseen dominar.

Sueño Reparador

Maleficio, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Permanente.



- **Componentes:** Un objeto sagrado perteneciente a la religión del objetivo del hechizo.
- **Preparación:** Simplemente, la persona que vaya a recibir el hechizo debe acostarse junto al objeto sagrado y el mago susurrar en sus oídos las palabras del hechizo mientras ésta duerma.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, la persona que haya sido objeto del hechizo dormirá plácidamente durante esa noche, sin sufrir pesadillas ni verse importunada por el asalto de cualquier tipo de demonio o criatura que guste de molestar el sueño de los mortales, como los íncubos, súcubos, belaam, alibantes, lilim, etc.

Tinta Prodigiosa

Mirum Atramentum

Poción, magia blanca de origen alquímico.

- **Caducidad:** 1D3 meses.
- **Duración:** Permanente.
- **Componentes:** Oro, plata, piedra de imán, carbón, ópalo negro reducido a polvo, tinta de calamar, hojas de olivo y agua de lluvia.
- **Preparación:** Utilizando todos los componentes, el mago fabrica una tinta de tonos dorados que se puede utilizar para escribir (aunque es una poción, no se bebe) y, una vez que haya escrito, deberá pronunciar las palabras mágicas del hechizo.
- **Descripción:** Si se activa correctamente, cuando la tinta se seque todo lo escrito desaparecerá, volviéndose invisible. Existen tres formas de volver a hacer visibles las letras: utilizar los Polvos Elementales (pág. 185); exponer el manuscrito a la luz de la luna llena al tiempo que se recita el hechizo de Tinta Prodigiosa, con lo que se hará de nuevo visible hasta que se aparte de la luz de la luna; o iluminar el manuscrito con una vela de Mano de Gloria (pág. 195), aunque no se necesita que esté activada.

Virtud de Doncella

Ungüento, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** 1D3 horas.
- **Duración:** 1 noche.
- **Componentes:** Tierra bendita, leche de hojas de espárragos, cristal mineral infuso en zumo de ciruelas verdes, clara de huevo recién puesto, harina de avena, leche de cabra.
- **Preparación:** Con todos los componentes se fabrica un ungüento oleoso y muy pastoso, de color transparente y olor dulce que debe colocarse en las partes genitales de una mujer poco antes de que tenga lugar la unión con un hombre, al tiempo que se pronuncian las palabras mágicas adecuadas.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, el hombre que pase la noche con ella tendrá al amanecer la absoluta convicción de haber desflorado a la muchacha, sea verdad o no.

Hechizos de *Vis Tertia*

Aceite de Grandeza

Oleum Dignitatis

Ungüento, magia blanca de origen alquímico.

- **Caducidad:** 1D4 semanas.
- **Duración:** 2D10+5 minutos.
- **Componentes:** Se utilizan varios componentes vegetales, animales y minerales — los cuales difieren según el mago, pues la fórmula exacta no es única—. El DJ decidirá cuáles son los componentes concretos, que, por otro lado, no suelen ser difíciles de encontrar.
- **Preparación:** El mago destila las quintaesencias de los componentes para crear un aceite de un color dorado.
- **Descripción:** Tras aplicarse el aceite y activar el hechizo con éxito, las gentes normales comenzarán a ver al mago con mejores ojos, fascinados e intrigados por cierto halo de perfección y nobleza que desprende, comportándose con él como si fuera de una clase social superior a la que realmente es: si fuese burgués sería tratado como si perteneciera a la baja nobleza, si fuese esclavo como un campesino, etc. Además, obtendrá un modificador de +25% a sus tiradas de Comerciar, Elocuencia, Mando y Seducción.

Aceite de Hechicerías

Oleum Incantationum

Ungüento, magia blanca de origen alquímico.

- **Caducidad:** 2D6 días.
- **Duración:** 1D3 horas o hasta que se desvista la armadura untada.
- **Componentes:** Grasa de caballo, aceite de oliva, serpentaria, mercurio, polvo de oro, plata, cobre, hierro, estaño y plomo.
- **Preparación:** Con los componentes se fabrica un ungüento grasiento.
- **Descripción:** El ungüento se debe extender sobre una armadura. Si el lanzamiento del hechizo tiene éxito, mientras duren sus efectos aquél que porte dicha armadura podrá utilizar cualquier hechizo ignorando los modificadores negativos que le supone llevarla puesta.

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 encarnado[23], 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.

[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.

- **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), el 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.

Bardas Encantadas

Talismán, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** El talismán no pierde sus poderes mientras la montura que protege no muera.
- **Duración:** 1D3x5 asaltos.
- **Componentes:** Lámina de plomo, sangre de pavo real, astilla de un árbol quemado por un rayo.
- **Preparación:** Se inscriben sobre la lámina una serie de encantamientos, utilizando como tinta la sangre del pavo real y, como pluma, la astilla del árbol. Una vez terminado debe colocarse sobre la montura que queramos proteger (ya sea caballo, asno o mula), cuidando de que la lámina esté en contacto con su piel. Para activar el hechizo, debemos susurrar al oído de la montura las palabras mágicas adecuadas.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, la montura recibirá una protección mágica contra ataques físicos de 3 puntos, a la que se le sumarán, si fuera el caso, los puntos de Protección que tuviera por llevar unas bardas normales.

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. 280) 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 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 *Cridavents*

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 *cridavents*, 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.

Destilación de Quintaesencias

Destillatio Quintae Essentiae

Poción, magia blanca de origen alquímico.

- **Caducidad:** 2D6 días.
- **Duración:** Una vez activada es necesario usarla de inmediato.
- **Componentes:** Azufre, mercurio, sal, acónito, enebro, hiedra, laurel, romero, serpentaria y artemisa.
- **Preparación:** El mago destilará todos los componentes hasta obtener de ellos sus quintaesencias, que a continuación mezclará para obtener una poción cristalina de un ligero olor ácido. Por último, el mago cogerá una dosis de otra poción o ungüento de *vis sexta* o menor —que no puede ser otra poción Destilación de Quintaesencias ni tampoco una de Herrumbre de Saturno—, la dividirá en dos partes y mezclará ambas con la poción antes obtenida, al tiempo que recita las correspondientes palabras mágicas.
- **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, las dos partes se habrán convertido en dos pociones o ungüentos totalmente funcionales, aunque su *vis* será un nivel mayor a la hora de calcular el penalizador a la IRR por activarlo y el gasto de PC —las ganancias de IRR por ver sus efectos seguirán tomándose con la *vis* original del hechizo—. Si se obtiene un éxito crítico en la activación del hechizo, los efectos serán los mismos, pero no se tendrá en cuenta el aumento de *vis*. Si se falla la tirada de activación, la poción o ungüento que queríamos duplicar caducará de forma automática. Por último, si la tirada de activación tuvo como resultado una pifia, la duplicación se llevará a cabo de forma correcta, aunque los efectos de las pociones o ungüentos no serán ni mucho menos los esperados (que el DJ decida cuáles serán en realidad).

Don de Cipriano

Ungüento, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** 1D6 días.
- **Duración:** 2D6 horas.
- **Componentes:** Dientes de ajo, tomillo, albahaca y resina.
- **Preparación:** Se maceran todos los ingredientes, triturándolos convenientemente hasta obtener una pasta verdosa de fuerte olor a ajo. Para utilizarlo es necesario recitar las palabras mágicas adecuadas al tiempo que se unta sobre las axilas y el abdomen del receptor del hechizo.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, el receptor del hechizo obtendrá un bonificador de +25% a todas las tiradas de Racionalidad que lleve a cabo durante la duración del

hechizo, incluyendo las tiradas para resistirse a otros hechizos.

Falsas Visiones

Falsa Visa

Ungüento, magia blanca de origen alquímico.

- **Caducidad:** 1D10 semanas.
- **Duración:** 1D3 horas.
- **Componentes:** Flor de amapola, hierbas de *hash*, cicuta, beleño, centaurea, sangre de abubilla hembra, aceite.
- **Preparación:** Con las flores, las hierbas y la sangre se fabrica una especie de incienso que, mezclado con aceite, se debe frotar sobre el cuerpo de la víctima o se puede arrojar en las brasas de un fuego en una habitación cerrada.
- **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, todos aquéllos que aspiren el humo del fuego (véanse las reglas de asfixia para evitar coger aire , pág. 102) y el que haya sido frotado con el aceite, deberán hacer una tirada de RR o comenzarán a tener numerosas visiones que les harán maravillarse, extasiarse, aterrorizarse o enloquecer, según la naturaleza de cada uno de los afectados. Si los jugadores que llevan a los personajes se huelen que lo que están viendo los PJs puede ser producto de la magia el DJ les puede permitir hacer una tirada de RR con un penalizador de -25% por darse cuenta de que las visiones no son más que ilusiones, pero si también fallan esa tirada, las víctimas del hechizo no podrán hacer otra cosa que quedarse embobados en su mundo de fantasía. Sea como fuere, el hechizo provoca en todo aquél que lo sufre un terrible dolor de cabeza, otorgando un penalizador de -10% a todas las acciones que lleve a cabo la víctima durante 2D10 horas.

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.

Filtro de Olvido

Poción, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** 2D6 días.
- **Duración:** Permanente.
- **Componentes:** Romero, beleño negro, valeriana, carbón, vinagre y tres gotas de sangre.
- **Preparación:** Se tritura el romero, el beleño, la valeriana y el carbón en un almirez, añadiéndole poco a poco el vinagre, y una vez que los componentes se hayan combinado correctamente, se añaden las tres gotas de sangre al tiempo que se entonan las palabras del hechizo. La poción es incolora e inodora, aunque su sabor puede variar: si se activa con éxito y la víctima pasa la tirada de RR, su sabor será muy agradable; si se activa pero la víctima falla su tirada de RR, no tendrá sabor alguno; y si se falla la activación, tendrá un sabor muy desagradable. Además, si la poción se disimula en una bebida, el sabor de ésta variará según el sabor de la poción (por ejemplo, disimulada en vino puede convertirlo en un vino excelente o en puro vinagre).
- **Descripción:** Al activar correctamente el hechizo el mago puede dar a beber la poción a una víctima que, después de levantarse al día siguiente de la ingesta y tras fallar su tirada de RR, habrá olvidado todo lo que ocurrió desde que despertó el día anterior hasta que se acostó. En resumidas cuentas, olvidará todo lo que hizo el mismo día que bebió de la poción.

  También es posible concentrar dos dosis de la poción con una tirada de Alquimia para obtener un preparado del filtro mucho más fulminante, ya que si se activa con éxito, la víctima que beba de él y falle su tirada de RR olvidará de manera inmediata todo lo que haya ocurrido en las últimas 2D6 horas.

  La pérdida de memoria para el tramo de tiempo afectado es permanente y sólo es posible recuperarla de una forma: bebiendo una poción de Filtro de Memoria (pág. 174) antes de que pasen tres días y sacando a continuación un éxito crítico en una tirada de la competencia Memoria. Si no es así, la pérdida de recuerdos será permanente aunque, si la víctima se encuentra con situaciones o personas relacionadas con lo que pasó durante ese tiempo, puede hacer una tirada de Memoria con -50% para tener, como máximo (aunque obtenga un éxito crítico) una sensación de *déjà-vu*.

  Este hechizo se considera magia negra, excepto para algunas criaturas irracionales, especialmente las del mundo feérico, como las hadas.

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.

Guerra

Talismán, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.
- **Duración:** Todo el tiempo que dure la batalla.
- **Componentes:** Placa de bronce, sangre de león y limaduras de espada que haya matado a no menos de 10 personas.
- **Preparación:** Todos los componentes se funden para fabricar un medallón que debe colocarse en la empuñadura de un arma. Para utilizarlo, el mago debe empuñar esa arma y pronunciar las palabras mágicas adecuadas.
- **Descripción:** Si se activa correctamente, una ola de confianza y serenidad se extiende por el bando del ejército al que pertenezca el mago: aumenta en uno la calidad de las tropas a las que pertenece el mago, y mueve una columna a su favor en la Tabla de Combates (véanse las reglas de combates de masas en el Apéndice IV, pág. 526). Eso sí, el mago debe mostrar en todo momento una actitud valiente durante la lucha; si no lo hace, el talismán dejará de tener efecto.

Incienso de Cópula

Maleficio, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** Los componentes sólo tienen poderes durante la ejecución del maleficio.
- **Duración:** 1D3 horas.
- **Componentes:** Incienso de olíbano, almizcle, azafrán, polvos de coriandro, tela manchada con la sangre de la víctima, fuerte deseo del mago hacia la víctima.
- **Preparación:** El mago que desee utilizar este hechizo deberá sentir un fuerte deseo sexual hacia la víctima, ya sea compartido o no. Para llevarlo a cabo prepara un ungüento con el almizcle, el azafrán y los polvos de coriandro, mientras aspira a grandes bocanadas el humo del incienso y se frota la cara con la tela, pronunciando las palabras del hechizo.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, el mago caerá en un estado de trance, mientras que la víctima comenzará a notar la presencia de un ser invisible a su lado, con el cual será capaz de realizar el acto sexual. Este ser invisible es tangible y puede golpear y ser golpeado, y aunque no puede coger ningún objeto o arma, sí que puede ser herido por éstas. Las heridas que recibiera las sufrirá, por supuesto, el mago. Una vez terminado el coito o pasada la duración, el hechizo se disipará y el mago volverá a su cuerpo.

  Aunque se trata de un hechizo de magia blanca, se considerará magia negra si el acto sexual supone una violación para la víctima.

Inquisición

Talismán, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.
- **Duración:** 1D6 preguntas.
- **Componentes:** Corazón de paloma, cabeza de rana, almizcle y bolsita de seda.
- **Preparación:** El mago debe reducir a polvo el corazón de paloma y la cabeza de rana, perfumar el resultado con el almizcle y guardarlo todo en la bolsa de seda. Para utilizar el talismán es necesario colocarlo debajo de la almohada de la persona a la que queremos interrogar y recitar el hechizo mientras ésta esté dormida.
- **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo y la víctima falla su tirada de RR, ésta responderá con toda la sinceridad que le sea posible a las preguntas que le formule el mago, respuestas que se ceñirán en todo momento a lo que la víctima conozca de los temas tratados: lo que sabe puede que sea de por sí erróneo o incluso puede que no sepa nada del tema sobre el que se le haya interrogado, en cuyo caso no dirá nada. En el caso de que la víctima tenga éxito en su tirada de RR, despertará bruscamente de su sueño.

Lengua de Babel

Talismán, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** Hasta que sea destruido el talismán.
- **Duración:** Una hora o hasta que se quite el medallón del cuello.
- **Componentes:** Tierra de la cima de la montaña más alta del reino en que se viva, agua de rocío, agua del mar, agua de lluvia, fragmentos de piedra o de adobe de una construcción que tenga al menos 200 años y un mechón de cabello de una persona que hable, al menos, tres idiomas.
- **Preparación:** Con todos los componentes el mago debe fabricar un medallón de barro cocido en cuyo centro dibujará una especie de torre.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, el mago olvidará temporalmente todos los idiomas que conocía, aprendiendo en su lugar la antigua lengua de Babel, la raíz de todas las lenguas, por lo que tendrá unos conocimientos rudimentarios de todas las lenguas existentes. A efectos de juego, se considera que el mago conoce todos los idiomas de la Tierra con un porcentaje igual a su Cultura, lo que le permitirá hablar y entender frases simples, pero no puede ni leer ni escribir en esos idiomas. En el caso

de que el mago se encontrara a una persona que también usara este mismo hechizo, la comunicación oral entre ambos sería imposible, ya que la maldición bíblica lo impide.

Mensaje Onírico

Maleficio, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** Los componentes pierden sus poderes al terminar el hechizo.
- **Duración:** Los efectos son inmediatos.
- **Componentes:** Cabeza de urraca, roca de mercurio, lirios blancos y tres vasijas de agua.
- **Preparación:** El mago debe preparar las tres vasijas: una la llena de agua y deposita en su interior la cabeza de urraca; otra la deja a medio llenar y deja en el fondo la roca de mercurio; y la tercera la deja vacía y deposita en su interior los lirios. A continuación rezará una oración especial para activar el hechizo y dirá en voz alta, sobre cada una de las vasijas, el mensaje que desea enviar a la víctima del hechizo.
- **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, la víctima soñará el contenido de dicho mensaje durante la primera noche que pase durmiendo, sin importar la distancia que la separe del mago. Naturalmente, la cualidad insustancial del sueño puede desvirtuar ligeramente el mensaje que envía el mago, aunque el sentido principal del mismo permanecerá inalterable.

Oración Oscura

Maleficio, magia negra de origen infernal.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** 1D3 horas.
- **Componentes:** Ninguno.
- **Preparación:** Este hechizo no requiere ningún tipo de preparación especial, sólo pronunciar el nombre secreto del Maligno para poder activarlo solicitando su ayuda.
- **Descripción:** Si tiene éxito la activación, soplará un aire frío cerca del mago, que ganará un bonificador de +25% a su IRR durante el tiempo que dure el hechizo. Aunque, si se utiliza en combinación con el Ungüento de Bruja (pág. 200), el bonificador se sumará siempre después de haber multiplicado la IRR. Durante todo este tiempo, el mago sufrirá igualmente todos los estigmas tradicionales de los brujos: en su presencia la leche se agriará, el vino se avinagrará, los animales se mostrarán nerviosos y puede que agresivos, el fuego se tornará azul, incomodará a la gente más devota —el mago tiene un penalizador de -25% a las tiradas basadas en Comunicación sobre personas que tengan más de 50% en RR— y le será imposible pisar suelo sagrado (si es forzado a hacerlo, caerá inconsciente hasta que salga de dicho recinto).

  Y aunque no te lo creas, éstas serán las buenas noticias, ya que todavía falta lo mejor. Por cada vez que el mago use el hechizo, el DJ anotará un +1% en un contador que anotará de forma secreta (un +2% si se obtiene una pifia), y cada vez que se utilice, el DJ hará una tirada utilizando el porcentaje que lleve acu-



mulado en ese contador: si tiene éxito, el mago habrá llamado la atención del Maligno, que le asignará una pequeña maldición (consulta los hechizos de Aquelarre en la pág. 211 para algunas ideas, o que la invente directamente el DJ, que quizá sea lo mejor). Tras recibir la maldición, el porcentaje que posea el contador se dividirá entre dos.

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.

Polvos Elementales

Pulvis Elementarius

Ungüento, magia blanca de origen alquímico.

- **Caducidad:** 1D4 meses.
- **Duración:** 3 asaltos.
- **Componentes:** Una concha marina, incienso, limaduras de hierro, polvo de piedra de ara, cuerno de toro, plata, mercurio y feldespato.
- **Preparación:** La historia de este hechizo continúa siendo un misterio, y aunque muchos son los que aseguran que tiene un origen alquímico, hay otros que afirman que es mucho más antiguo, anterior incluso a la Creación. Sea como sea, su preparación es muy simple, ya que sólo es necesario triturar todos los componentes hasta reducirlos a la condición de unos polvos de color grisáceo. Para usarlo se debe recitar el hechizo y a continuación espolvorear los polvos o soplarlos hacia el objetivo del mismo.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, el objetivo alcanzado por los polvos manifestará su forma "elemental", es decir, su verdadera forma. Por ejemplo, si se lanzan sobre seres o cosas invisibles se harán visibles; sobre los poseídos y los demonios "disfrazados" o metamorfoseados, los mostrará con su verdadera forma; si se usan sobre upiros (pág. 353) y brucolacos (pág. 293) nos enseñarán su naturaleza diabólica, etc. Además, si se utilizan sobre personas muy buenas o muy malas, se harán más bellos o más horribles, según su condición. Las víctimas de los polvos no tienen derecho a tiradas de RR.

  Es necesario recordar que los polvos muestran la forma real del objetivo, pero no invierten o modifican su constitución física: de esa forma, si usamos los polvos, por ejemplo, sobre un lutín (pág. 297) que, utilizando el hechizo Pellejo de Bestia, se ha transformado en oso, veremos su verdadera forma, la de lutín, pero seguirá teniendo la Fuerza y la Resistencia de un oso pues gracias a la magia ésa es ahora su forma física.

Prodigio de Amenón

Prodigium Agammemnonis

Ungüento, magia blanca de origen alquímico.

- **Caducidad:** 1D3 semanas.
- **Duración:** Permanente hasta que se rompa de nuevo.
- **Componentes:** Azogue, amoníaco, sal, azufre, manteca de cerdo, hojas de laurel y cenizas de roble.
- **Preparación:** El mago mezclará todos los componentes hasta obtener una grasa verdosa de fuerte olor, con la que deberá untar una armadura (del tipo que sea, aunque debe quedarle al menos 1 punto de Resistencia). A continuación deberá enterrarla durante toda una noche de luna llena, recitando a la mañana siguiente las palabras del hechizo.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, cuando se desentierre la armadura ésta estará como nueva, habiendo recuperado todos los puntos de Resistencia perdidos. De igual forma, este hechizo puede utilizarse sobre escudos, cascos, yelmos e incluso ropa ordinaria.

Rostro de Ladrón

Maleficio, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** Una vez mezclados los componentes del hechizo debe realizarse de forma inmediata.
- **Duración:** De 1 a 3 asaltos de combate.
- **Componentes:** Vasija con agua clara, trozo de cuerda de ahorcado, sangre humana, ramita de laurel y cualquier objeto pequeño que se encuentre en un lugar donde se haya producido un robo.
- **Preparación:** El mago debe introducir dentro de la vasija con agua el trozo de cuerda y el objeto que haya sido "testigo" del robo. A continuación debe agitar el agua con la ramita y verter lentamente la sangre humana, mientras recita las palabras del hechizo.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, en la superficie del agua aparecerá el rostro del ladrón que llevó a cabo el robo delante del objeto. El rostro sólo será visible durante unos segundos, tiempo suficiente para reconocerlo (en el caso de que el mago lo conociera de antemano). Si se pifia la tirada de activación el rostro que aparecerá será, como no podía ser de otra forma, el de una persona que nada tenga que ver con el verdadero ladrón.

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.

Vela de Temor

Ungüento, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** 2D3 semanas.
- **Duración:** 1D3 horas (aunque se puede combinar más de un ungüento de Vela de Temor para crear velas más grandes que duren más tiempo).
- **Componentes:** Lágrimas, sebo de un animal muerto por tortura o miedo, espinos, vinagre, meados de gato, sangre humana, carbón, cordel.
- **Preparación:** Con todos los componentes se fabrica una vela de sebo que puede usarse de dos formas: se puede desmenuzar la vela y lanzarla sobre la persona que queremos afectar, o también se puede encender, para afectar a todos aquéllos que se encuentren cerca de la vela.
- **Descripción:** Si se lanza sobre una víctima, se debe activar el hechizo antes de arrojarla y luego la víctima tiene derecho a una tirada de RR. En caso de fallar esa tirada, se comportará de la forma más cobarde que sepa, tal y como se describe en la vergüenza Cobardía (pág. 63): sólo atacará por la espalda o a adversarios desarmados y, si se ve obligado a pelear, intentará primero huir y, si no le es posible, se defenderá de los ataques que reciba. Además, la característica de Templanza de la víctima se verá reducida en un 25% mientras duren los efectos.

  En el caso de que la vela se utilice encendiéndola, todo aquél que permanezca en la misma habitación o cerca de ella —a unas cuatro varas de distancia o menos— durante tres asaltos consecutivos deberá hacer también una tirada de RR o sufrirá los mismos efectos que se han descrito antes. En caso de tener éxito en la tirada, la deberá repetir por cada tres asaltos adicionales que pase cerca de la vela si quiere seguir evitando sus efectos.

Velo de la Muerte

Poción, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** 1D3 semanas.
- **Duración:** 4D6 horas o hasta que se anule.
- **Componentes:** Ajenjo, belladona, hojas de camaleón negro, tierra de cementerio, vino tinto y agua de rocío.
- **Preparación:** Se utilizan los componentes para fabricar una poción de color oscuro y sabor terroso.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, todo aquél que beba de la poción caerá "aparentemente" muerto: no respirará ni le latirá el corazón, no se le dilatarán las pupilas ni responderá a estímulo alguno, ni siquiera haciéndole daño. Además, pasado un rato comenzará a manifestarse el *rigor mortis*. O sea, que parecerá completamente muerto. En realidad, durante la duración del hechizo será así, y si otro mago usará un Anillo de Nigromancia (pág. 188), animaría el cuerpo, aunque al finalizar el hechizo se llevaría una buena sorpresa.

  Una forma de anular el hechizo sería utilizar el hechizo de Vigor (pág. 171) sobre el "cadáver", lo que reanimaría a la persona al instante. Otra sería "matar" a la víctima, haciéndole el suficiente daño como para acabar con su vida realmente (desmembrarlo, sacarle el corazón, etc.), en cuyo caso la persona despertaría, aunque con el tiempo justo de lanzar un terrible alarido que helara la sangre de todos los que fuesen testigo y, a continuación, moriría realmente. Si no se anula, una vez pasadas las 4D6 horas que dura el hechizo, la persona se "despertará" con mucha hambre, sed y frío.

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. 365 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. 373).
- **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 Quarta*

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:** Esputo 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 esperma. 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. 218) (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.

Alimento de Guland

Maleficio, magia negra de origen infernal.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** No aplicable.
- **Componentes:** Una víctima de sangre noble, un claro de tierra quemada, una noche de luna menguante, una soga que haya ahorcado al menos a seis inocentes.

- **Preparación:** Se lleva a la víctima al claro durante la noche de luna menguante y se le obliga a cavar un agujero en el claro. Posteriormente el brujo ahoga a la víctima con la soga y entierra el cuerpo en el agujero, tapándola a continuación al tiempo que pronuncia el maleficio.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, cuando se desentierre el cadáver del noble en la próxima luna menguante y se le extraiga el corazón, se encontrará en él una gema de gran valor (de al menos 1D4 x 1.000 maravedíes). Mientras alguien posea esta gema verá su Suerte reducida a la mitad sin que el hechizo de Bendición de Hada (pág. 189) pueda remediarlo, aunque, por otro lado, además de su valor monetario, la gema proporciona un modificador de +25% en el lanzamiento de los hechizos de Invocar Silfos (pág. 207) y en el Aquelarre a Guland (pág. 212).

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 o de Talismán de Protección (pág. 199), 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. 373).
- **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, obedeciéndole 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 (pág. 224) o los cadáveres que se hayan enterrado bajo un ritual de Réquiem (pág. 251) pueden dificultar el lanzamiento de este hechizo.

Armadura Constelada

Armatura Constellata

Talismán, magia blanca de origen alquímico.

- **Caducidad:** Hasta que el sello sea roto.
- **Duración:** 1D3 horas o hasta que se desvista la armadura.
- **Componentes:** Una armadura de calidad, *electrum*, mercurio, polvo de cuarzo, una o varias dosis de la poción Tinta Prodigiosa (pág. 179) —una dosis por cada dos localizaciones que proteja la armadura—, perfume planetario de Mercurio, un brasero y carbón vegetal.
- **Preparación:** En la armadura se ha de inscribir un complejo patrón mágico que comienza con un pequeño sello mágico con los símbolos del Sol, la Luna, Mercurio, Marte, Venus, Júpiter y Saturno, que se va ramificando hasta cubrir prácticamente toda la extensión de la protección, para lo cual se fabricará una tinta especial usando los componentes del hechizo —lo más habitual es inscribir dicho patrón en la parte interior de la armadura para no llamar la atención—. La tarea de fabricación del talismán se debe realizar teniendo especial cuidado en obtener las influencias planetarias correctas y terminará con la consagración de la armadura, perfumándola para fijar las influencias astrales.
- **Descripción:** Para activar el talismán es necesario portar la armadura y llevarse la mano derecha a donde se encuentre el origen del patrón, recitar el hechizo y llevar a cabo la tirada, aunque sin los penalizadores habituales por llevar puesta una armadura. Si la activación tiene éxito, el portador de la armadura podrá usar hechizos sin tener en cuenta los modificadores negativos a la tirada de lanzamiento del hechizo por llevarla puesta. En el caso de que la armadura sufra daños físicos puede quedar inservible si es alcanzada la localización donde se encuentre el sello y si se falla una tirada de Suerte; si sufre daños en otros puntos, se pueden reparar de la forma habitual. La posición exacta donde se inscriba el sello mágico es totalmente indiferente, siendo el creador del talismán el que decide su localización exacta.

Arrancar la Esencia

Maleficio/Poción, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** Los componentes no pierden sus poderes con el paso del tiempo.
- **Duración:** Los efectos duran hasta que la planta sea arrancada.

- **Componentes:** Semen de la víctima, semillas y hojas de camaleón negro (también llamada *carlina acaulis* o cardo dorado).
- **Preparación:** El semen se entierra pronunciando las plegarias adecuadas junto a las semillas a una distancia que no sea superior a 600 varas del lugar donde duerma habitualmente la víctima.
- **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, una vez pasados 1D6 días las semillas germinarán. En ese momento la víctima deberá hacer su tirada de RR a la mitad de su porcentaje habitual: si falla, comenzará a perder 1 punto de Fuerza y 1 punto de Resistencia cada día. Si llega a Fuerza 0, quedará postrado en la cama sin poder moverse, pero si la Resistencia se reduce hasta 0, morirá. Para evitarlo es necesario localizar la planta y arrancarla, aunque los puntos que se hayan perdido en los días anteriores ya no se recuperarán, y se perderán de forma definitiva.

  Además, si el mago lo desea, puede recoger algunas hojas de la planta para hervirlas en agua y preparar una poción en apenas quince minutos que le permita apoderarse de los puntos que haya perdido la víctima. La caducidad de esta poción es de 1D3 horas y al beberla, el mago sumará a su Fuerza y Resistencia los puntos que haya perdido hasta entonces la víctima, que no podrán ser más de 15 (en total, sumando Fuerza y Resistencia). Este aumento de características durará 6 horas.

Asesino de Fantasmas

Maleficio, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** No aplicable.
- **Componentes:** Una espada recién forjada que no haya matado a nadie, los hechizos Círculo de Protección (pág. 202) e Invocación de Ánimas (pág. 194).
- **Preparación:** Este hechizo debe usarse junto a otros dos para poder ser aplicado con éxito. El mago se personará en un lugar frecuentado por un espíritu (ánima errante, alibante, manga, *estadea*, etc.), donde deberá llevar a cabo previamente el hechizo de Círculo de Protección y, una vez dentro de él, el de Invocación de Ánimas. Si ambos hechizos tienen éxito, se materializará fugazmente ante él el espectro que desea eliminar y que, como todos los espíritus, suele ser inmune al daño físico. Entonces, mientras saca un pie descalzo del Círculo de Protección y pisa con él la tierra, debe hundir en la figura del espectro la espada recién forjada al tiempo que pronuncia el maleficio.
- **Descripción:** Si se tiene éxito en la tirada de lanzamiento, el espíritu se disuelve para siempre lanzando un largo gemido. Tras ello es conveniente destruir la espada, pues muchos aseguran que los espíritus asesinados pueden quedar prisioneros en su interior.

Belleza

Maleficio, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** 1 mes lunar.
- **Componentes:** Sangre y carne de doncellas hermosas.
- **Preparación:** El mago debe cubrirse el cuerpo con lonchas de carne de doncellas degolladas y bañarse en su sangre.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, durante todo un mes lunar el mago gozará de una belleza inhumana (aumentará en +5 puntos su Aspecto por cada doncella que haya sacrificado para el maleficio). Una vez transcurrido dicho mes, el mago deberá volver a repetir el hechizo o perderá la belleza obtenida. Este hechizo no detiene el envejecimiento ni alarga la vida.

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.

Bendición de Jonás

Talismán, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** Hasta que sea destruido el talismán.
- **Duración:** 1D3 horas.
- **Componentes:** Madera de un barco naufragado y que no se haya ido al fondo, plumón y cascarón de polluelo de gaviota, piedra de rayo, tinta de calamar, cuchillo nuevo, mechón de pelo de la madre del mago.
- **Preparación:** Con la madera del barco se va tallando la forma de un leviatán (pág. 297), al tiempo que se tratan el resto de componentes de forma alquímica para crear una espesa tinta con la que debe colorearse la figura. Una vez creado, el talismán se engasta como mascarón en la proa de un barco. Para poder activarlo, el mago debe acercarse al mascarón y recitar el hechizo, sin necesidad de que sostenga el talismán en sus manos.

- **Descripción:** Una vez activado, el talismán protege el barco de las tormentas e impide que se hunda, lo que no quiere decir que pueda salir indemne de un temporal, sino que los daños recibidos se reducirán todo lo posible, al tiempo que, mientras dure el hechizo, el navío no podrá hundirse de forma alguna (ni siquiera un enorme boquete en el casco por el que no dejase de entrar agua conseguiría que naufragara). Las leyendas aseguran que el talismán protege contra los leviatanes (pág. 297), siempre a discreción del DJ.

Beso de Thamur

Talismán, magia negra de origen infernal.

- **Caducidad:** Hasta que sea destruido el talismán.
- **Duración:** 2D6+1 asaltos.
- **Componentes:** Un arma que haya matado al menos a un hombre y a una mujer, estaño, sangre de una criatura que el mago haya matado personalmente (debe tener suficiente para sumergir en ella el arma; si necesita más, debe tomarla de otra criatura que mate él personalmente), huesos humanos y veneno de áspid (pág. 364).
- **Preparación:** El arma se debe encantar mezclando los componentes y sumergiéndola en sangre durante todo un mes lunar, coincidiendo el inicio siempre con una noche de luna nueva. Pasado dicho mes se limpia el arma y se le graba con el estaño el sello mágico de Thamur. Para activar el talismán, se debe recitar el hechizo al tiempo que se besa el sello.
- **Descripción:** Este hechizo transfiere parte del poder de Frimost a un arma para extender la muerte y la destrucción y sólo es conocido por los seguidores de este demonio. Así pues, únicamente un personaje que tenga una historia adecuada que explique su conocimiento podría escogerlo como uno de sus hechizos iniciales.

  Si se tiene éxito en la activación, el arma parecerá cobrar vida propia, moviéndose frenéticamente en dirección a cualquier cosa a la que pueda herir o matar, lo cual dificulta su manejo —se posee un modificador negativo de -25% para usarla— al tiempo que resultará imposible envainarla de nuevo. Si el arma acierta a un blanco, vibrará o se moverá de forma violenta para causar el máximo daño posible a su víctima: el arma provocará el doble de daño, sin contar el bonificador del que la usa (si se trata de una espada, por ejemplo, hará 2D8+2 PD, a lo que se debe sumar el bonificador normal del que la porta).

  Tras activar el talismán, el mago, si así lo desea, puede darle el arma a un aliado o, en el caso de que haya sido desarmado, puede recogerla con normalidad, aunque en ambos casos, el arma intentará dañar a la persona que vaya a empuñarla de nuevo con un porcentaje en ataque igual al 15% y el daño del arma doblado. Dicho ataque puede ser parado o esquivado, aunque en el caso de la "esquiva", sólo con intentarlo, se falle la tirada de Esquivar o no, ya no se podrá recoger el arma ese asalto.

  Si al acabar la duración del hechizo, el arma no ha dañado a alguien —aunque el daño haya sido absorbido por la protección de la víctima—, la persona que empuñe el arma recibirá de forma automática 1D6 PD por fuego, sin tener en cuenta su protección. Para evitar el daño, el portador puede soltar el arma antes de que acabe el hechizo, aunque la tirada obtenida en la duración no tiene por qué saberla ni el portador ni el mago.

  En el caso de que se obtenga una pifia durante la activación del hechizo, el arma se animará de una forma muy violenta, intentando escapar de las manos del mago durante cada uno de los asaltos que dure el hechizo. Para poder evitarlo, se debe hacer una tirada de Fuerza x2 y aunque consiga la tirada, no podrá usar el arma para atacar debido a los violentos tirones que la acometen. Si falla, el arma se escapará de sus manos y se lanzará hacia la persona más cercana, sea amigo o enemigo, con una probabilidad de ataque del 25%, realizando el doble de daño del arma.

Bolsa de Duendes

Talismán, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** Hasta que la bolsa sea destruida o rota (si se rompe se puede remendar sin que pierda sus poderes).
- **Duración:** 2D6 horas o hasta que se rompa el hechizo, lo que suceda antes.
- **Componentes:** Polvo de hadas y siete sacos —o, en su defecto, el tipo de recipiente que se desee usar—, que deben ser: uno nuevo, uno viejo, uno prestado, uno robado sin violencia (el contenido se le debe devolver a su dueño), uno de un noble, uno de un burgués rico y otro de un pobre.
- **Preparación:** Con el polvo de hadas se debe encantar una bolsa —o, si lo desea el mago, una caja, arcón u otro tipo de recipiente—. Es un hechizo muy usado por los duendes para ocultar cosas.
- **Descripción:** Si se pone algo dentro de la bolsa y se recita de forma correcta el hechizo, el recipiente parecerá estar vacío. Si alguna persona carga con él y no saca una tirada de IRR —repito: IRR—, lo notará vacío; si tiene éxito en la tirada, el recipiente pesará lo que corresponda según la carga "oculta" que contenga. Si se abre o se inspecciona la bolsa, la persona que lo haga debe hacer una tirada de IRR: si tiene éxito, verá el contenido y el hechizo se romperá. Otra forma de romper el hechizo es utilizando los Polvos Elementales (pág. 185), pero aunque se raje o se rompa la bolsa no se anulará el hechizo ni se destruirá el talismán, que simplemente quedará inútil hasta que sea cosido y reparado. En el caso de que el mago lo use para llevar seres vivos, la víctima debe fallar su tirada de RR o no funcionará el hechizo; si la falla, todo sonido o movimiento que hiciera la víctima dentro de la bolsa no será ni visto ni escuchado y, a pesar de estar encerrada, no morirá por asfixia mientras se encuentre dentro del saco.

Calor Sofocante

Ungüento, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** 2D6 semanas.
- **Duración:** 2D6 asaltos o hasta que la víctima esté completamente desnuda, lo que ocurra antes.
- **Componentes:** Mejorana silvestre, verbena, hojas de mirto, hojas de nogal, hojas de hinojo.

- **Preparación:** Las hierbas, que deben recogerse por la noche, antes de que salga el sol, deben dejarse secar en la sombra para, a continuación, reducirlas a polvo, que ha de lanzarse contra el objetivo.
- **Descripción:** Tras lanzar los polvos y activar el hechizo la víctima deberá llevar a cabo su tirada de RR. En caso de que la falle sentirá un calor sofocante que sólo podrá paliar si se desnuda por completo. Para evitarlo puede hacer una tirada de Templanza, aunque deberá repetirla cada asalto hasta que se le pasen los efectos o la falle, cuando comenzará a desnudarse sin remedio. Mientras se encuentre presa de ese calor, la víctima sólo podrá llevar a cabo una acción de combate por asalto.

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.

Cruz de Caravaca

Talismán, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** Hasta que sea destruida o hasta que el mago lleve a cabo algún hechizo de magia negra.
- **Duración:** Especial.
- **Componentes:** Madera de un árbol golpeado por un rayo.
- **Preparación:** La cruz de Caravaca es un remedio popular, un amuleto al que se le atribuye la propiedad de proteger a su dueño del mal de ojo y de los maleficios. Para crearla se debe tallar la cruz de Caravaca en la madera del árbol golpeado por el rayo y luego llevar la cruz a bendecir, para a continuación activar el hechizo.
- **Descripción:** Si se activa el hechizo correctamente, la cruz de Caravaca se convierte en un talismán de Amuleto y de Talismán de Protección al mismo tiempo, ambos permanentemente activos, pero a diferencia de esos otros talismanes, la cruz perderá automáticamente sus poderes en el mismo momento en que el mago lance algún hechizo de magia negra o un hechizo de magia blanca con propósitos malévolos (por ejemplo, usando un hechizo de Inmovilizar contra un enemigo para luego cortarle la garganta por la espalda). Si eso



ocurre y el mago desea volver a utilizar la cruz, deberá recibir la absolución de manos de un sacerdote para a continuación volver a bendecir el talismán (consulta los rituales de Absolución y Bendición en el capítulo sobre Rituales de Fe, págs. 249 y 252).

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).

Dibbuk

Maleficio, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** El *dibbuk* permanecerá en la casa hasta que encuentre un cuerpo que pueda poseer, se lance sobre la casa un hechizo de Expulsión o un sacerdote lleve a cabo un ritual de Purificación.
- **Componentes:** Un animal salvaje, varios esclavos que no sean musulmanes y un arma que haya matado a un inocente.
- **Preparación:** Este hechizo es practicado principalmente por magos de origen musulmán y son muy pocos los magos de otras religiones que llegan a conocerlo. Los esclavos han de sacrificar con el arma al animal salvaje, mientras el mago pronuncia los conjuros adecuados. A continuación, el cuerpo de la bestia debe ser descuartizado y enterrado dentro del edificio o recinto que se quiera hechizar.
- **Descripción:** Si se tiene éxito en la tirada de activación, que se lleva a cabo durante el sacrificio del animal, esa misma noche se conjurará dentro de la casa un *dibbuk* (pág. 345), que vigilará el lugar protegiéndolo de intrusos.

Encanto del Viajero

Talismán, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** El talismán no pierde sus poderes con el tiempo.
- **Duración:** Los efectos duran 1D6+3 horas.
- **Componentes:** Placa de oro fino, sangre de león, lengua de perro, viruta de acero de la espada de un héroe, piel de cordero y pluma de oca negra.
- **Preparación:** Se funde la viruta de acero y se deja caer gota a gota sobre la placa de oro. Aparte se hierve la sangre de león con la lengua de perro hasta que ésta se consuma: entonces se escribe con la pluma de oca, mojada en la mezcla resultante, los signos del sol y la luna sobre la placa de oro. El talismán debe llevarse siempre encima, metido en la bolsa de piel de cordero.
- **Descripción:** Si se activa mientras se aprieta en una mano, el portador será bien recibido allá por donde vaya y todo el mundo le tratará de la mejor forma posible, excepto si se trata de enemigos claramente hostiles (aun así éstos sentirán ciertos remordimientos por atacarle). Mientras duren sus efectos, el portador recibe un bonificador de +50% a su competencia de Elocuencia al tiempo que otorga un penalizador de -50% a todas las tiradas de Empatía que se realicen sobre el portador ya sea para conocer su naturaleza: si miente, si está siendo sincero, etc.

Esencia de Hostilidad

Maleficio, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Permanente hasta que se desentierre la muñeca.
- **Componentes:** Mechón de pelo de la víctima, una muñeca hecha de piel de conejo, tierra de una lobera, sangre de animal salvaje y hiedra.
- **Preparación:** El mago debe llenar la muñeca con los componentes al tiempo que recita las palabras del hechizo. A continuación debe enterrarla en un claro que esté en lo más profundo de un bosque.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, a partir de ese momento la víctima desprenderá un extraño olor que pondrá nervioso a cualquier animal que esté en las cercanías, que podrá llegar a atacarla, de forma muy parecida a la vergüenza de Antipatía Animal (pág. 62). Cualquier tirada que lleve a cabo la víctima y tenga relación con animales, como Cabalgar o Conocimiento Animal, tendrá un penalizador de -25%. Además, si se encuentra con algún animal salvaje, éste le atacará automáticamente. A discreción del DJ, los efectos de la esencia también pueden sentirse sobre criaturas irracionales de naturaleza bestial o animal.

  En el caso de que la víctima intente usar el hechizo de Amansar Fieras (pág. 180), obtendrá un fallo automáticamente.

Esencias de Éter

Essentiae Aetheris

Ungüento, magia blanca de origen alquímico.

- **Caducidad:** 3D6 días.
- **Duración:** 2D10 minutos o hasta que sea objeto de los Polvos Elementales (pág. 185).

- **Componentes:** Quintaesencias destiladas de, al menos, tres componentes vegetales, tres animales y tres minerales, cada uno de ellos distinto, además de grasa de cerdo o carnero.
- **Preparación:** El mago debe destilar la esencia misma del éter puro, utilizando para ello nueve componentes distintos, cada trío de ellos perteneciente a un reino distinto de la naturaleza. Los componentes, por tanto, pueden variar, pues el verdadero secreto está en la destilación. Tras conseguir las quintaesencias se añaden a la grasa para formar un ungüento que llama la atención por no oler a nada. Para usarse se debe untar la grasa en la nuca y detrás de las orejas, al tiempo que se recita el hechizo.
- **Descripción:** Si se activa correctamente, el mago —y sus ropas— dejarán de desprender olor alguno, ya que quedarán "envueltos" por el éter, por lo que será imposible rastrearle con perros o criaturas de similares características, y además será completamente invisible (igual que el hechizo Manto de Sombras, pág. 196) para todas aquellas criaturas o personas que tengan una IRR de 100 o superior.

Filo Maldito

Talismán, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** Especial.
- **Duración:** 3D6 asaltos.
- **Componentes:** Un arma de filo que haya matado al menos a una persona, sangre, cenizas, huesos o piel de la persona que sea objeto de la venganza o de algún familiar directo —vivo o muerto—, madera de un árbol de un cementerio, sangre de lechuza, el aliento de un moribundo, azufre, carbón y beleño negro.
- **Preparación:** Este talismán, conocido también como El Filo de la Venganza o El Don de Uko, puede ser fabricado por el mago para que sea usado por otra persona, y se utiliza exclusivamente para satisfacer una venganza, a ser posible matando a la víctima. Se toma un arma con filo (daga, espada, hacha…) y, utilizando todos los elementos, se encanta lentamente y se termina inscribiendo el nombre del objeto de la venganza en la hoja del arma.
- **Descripción:** Si se activa correctamente mientras se empuña con ambas manos, el arma añadirá un +1 al daño que realice, modificará la tirada de localización de impactos en +/- 1 punto —lo decide el atacante tras tirar el dado— y, en el caso de que produzca una secuela, añade un +1 a la tirada para determinar la secuela producida. Además, tenga el tamaño que tenga el arma, siempre se considerará pesada a la hora de realizar paradas con ella. Las heridas que produzca tardarán el doble en sanar y, si se utiliza magia para curarlas, la tirada de activación del hechizo contará con un penalizador de -25%.

  Pero el verdadero poder del arma se demuestra llevando a cabo la venganza para la que fue creada: si se ataca a la víctima de nuestra venganza o a alguno de sus familiares directos —no cuenta la familia política— y conseguimos dañarle (o dañarles), el ataque producirá siempre una secuela y, si es un éxito crítico, la víctima morirá automáticamente, sin tirada de RR que valga. Si se consigue finalmente acabar con el objeto de la venganza —lo haya hecho el arma o no—, el filo se quebrará y el talismán perderá sus poderes.

  Aunque se trata de un talismán muy poderoso, es necesario velar continuamente por el arma para evitar que pierda sus poderes. La hoja debe ser afilada diariamente al menos durante media hora, ya que si se deja de afilar aunque sea un solo día, la próxima vez que el dueño lo haga deberá usar su propia sangre para sacarle filo, gastando tantos PV como días hayan pasado sin afilarla. Si llegan a pasar 21 días sin hacerlo, la hoja del arma se quebrará y perderá sus poderes.

  En caso de que el dueño del arma muera, aún deberán pasar esos 21 días antes de que el arma pierda su esencia, por lo que si en ese tiempo es reclamada por otra persona, ésta se convertirá en su dueño y comenzará a sufrir pesadillas cada noche relacionadas con la venganza que pesa sobre el talismán, debiendo hacer una tirada de RR para evitar ganar +1 de IRR cada noche —claro que si pifia esta tirada de RR, aprenderá el modo de activar el talismán de forma automática—. Además, si falla esa tirada y la hoja no ha sido afilada, el dueño se levantará sonámbulo para afilarla, usando su propia sangre si es necesario (si se produce este caso, ganará otro punto de IRR). Las pesadillas se repetirán hasta que el dueño no afile su arma de forma consciente y se ponga manos a la obra con la venganza que pesa sobre el talismán, aunque pueden ser evitadas con un hechizo de Sueño Reparador (pág. 178). Para librarse del arma, el dueño puede venderla o regalarla sin avisar al nuevo dueño de la maldición que pesa sobre ella, siempre y cuando saque una tirada previa de RR. En el caso de que decida venderla o regalarla avisando al nuevo dueño de lo que sucede con ella, o si desea simplemente destruirla o abandonarla sin más, deberá hacer igualmente una tirada de RR, pero con un penalizador negativo igual a la IRR por encima de 100 del mago que la creó. Si en algún momento, el dueño del arma llega a tener una IRR de 100 o superior, se convertirá en un maníaco asesino empecinado en satisfacer la venganza que pesa sobre el arma, aunque puede salvarse si recibe un hechizo de Expulsión o un ritual de fe de Exorcismo.

  Por último, debemos avisar de que, si se usa el arma para otra cosa que no sea combatir o satisfacer la venganza —cortar un árbol, una cuerda, un trozo de tela, para cazar, etc.—, el arma hará la mitad de daño y otorgará un penalizador de -25% a la competencia de Armas utilizada. Y si el filo es revisado por una persona que tenga al menos 100 en IRR y obtenga un éxito en una tirada de Conocimiento Mágico, se dará cuenta de que se trata de un objeto maldito.

Hechizo Rojo

Rubrum Incantamentum

Ungüento, magia blanca de origen alquímico.

- **Caducidad:** 2D3 semanas.
- **Duración:** Un año lunar.
- **Componentes:** Sangre de ratas, moho verde, setas varias, agua de manantial y alcohol.
- **Preparación:** Este hechizo fue utilizado por Ulrico de Maguncia, médico, astrólogo y alquimista alemán,

maestro de Nostradamus. Para llevarlo a cabo el mago debe hacer tres cruces en las espaldas y nalgas de la persona que deseemos tratar con un cuchillo —si se hacen correctamente sólo se le provocarán 3 PD— y a continuación aplicar el ungüento en las heridas, ungüento que habremos fabricado previamente mezclando todos los componentes.

- **Descripción:** Si se activa con éxito el hechizo, la persona aumentará su resistencia a las enfermedades: la posibilidad de contagio se reducirá a un tercio de lo normal —si, por ejemplo, era del 30%, ahora será del 10%—, y si llega a contagiarse podrá hacer tiradas de Resistencia x5 para calcular el tipo de convalecencia, en vez de al x3 habitual.

Herrumbre de Saturno

Robigo Saturni

Ungüento, magia negra de origen alquímico.

- **Caducidad:** 2D6+3 días.
- **Duración:** Instantánea.
- **Componentes:** Plomo, sangre humana, madera podrida, huesos y carne de un animal carroñero, tierra de un patíbulo.
- **Preparación:** El mago debe convertir todos los componentes en una especie de herrumbre que es capaz de despojar de cualquier espíritu útil a cualquier sustancia que toque, volviéndola lo más corrompida y estéril posible. Para usar esa herrumbre hay que mezclarla con una poción, ungüento, veneno, medicina o preparado alquímico mientras se recita el hechizo, o también con talismanes, pero para ello hay que frotar la herrumbre contra el objeto. En el caso de que sea una criatura irracional la que utilice este hechizo le bastará con tocar el objeto o preparado para que surta efecto.
- **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, las dosis de poción, ungüento, veneno, medicina o preparado que hayan sido corrompidas por la herrumbre caducarán de inmediato, aunque no mostrarán signos externos visibles de que eso haya sucedido, por lo que el propietario no lo sabrá. En el caso del talismán, éste perderá sus propiedades mágicas. Este hechizo no admite tirada de RR, ya que el blanco del hechizo es una dosis de preparado, no el dueño de las dosis, aunque si éste tuviera activado el hechizo de Amuleto o se tratara de un talismán poderoso —podemos considerar como talismanes poderosos todos aquéllos que hayan sido creados con hechizos de *vis quinta* o superior—, el Director de Juego podría hacer una tirada de porcentaje igual a la *vis* del hechizo x10 —por ejemplo, un talismán de *vis sexta* tendría un 60%— para evitar ser afectados por la herrumbre o, por la Cultura x2 del dueño, si se trata de preparados no mágicos.

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. 203) o un ritual de Exorcismo (pág. 255) sobre el mago antes de que pase ese tiempo.

Invocar al Fenicio

Invocación, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Como máximo hasta que amanezca.
- **Componentes:** Un farol, una vela nueva, una gota de sangre del mago y un cruce de caminos.
- **Preparación:** Para realizar esta invocación el mago debe estar solo y llevarla a cabo después de la medianoche. Primero se debe encender el farol, que se dejará a un lado del cruce. A continuación el mago se situará en medio del cruce de caminos y mientras derrama en el suelo una gota de su propia sangre pronunciará lentamente el hechizo.
- **Descripción:** Si se realiza con éxito, en cuestión de minutos se levantará una misteriosa niebla que, poco a poco, inundará el cruce. Después, desde lejos, se comenzará a escuchar una cancioncilla silbada por alguien que se acerca hacia el mago, hasta que aparece a través de la niebla la figura del Fenicio, un misterioso espíritu que comercia con diversos componentes mágicos además de con pociones y ungüentos (para más detalles consulta su descripción en la pág. 333). Aunque este hechizo se considera magia blanca, invocar al Fenicio para obtener algún objeto de marcada procedencia maligna lo convierte automáticamente en magia negra.

Maldición del *Lobisome*

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. 335) o de Agaliarepth. Muchas *meigas* (pág. 299) 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 *lobisome* (pág. 374), 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. 203) o el ritual de fe de Exorcismo (pág. 255).

Maldición de la Vela

Maleficio, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** 1D6 horas.
- **Componentes:** Grasa humana, pelo y uñas de la víctima.
- **Preparación:** El mago fabrica con sus propias manos una vela con la grasa humana e introduce en su interior las uñas y el pelo de la persona a la que quiera matar. Luego ha de entrar en una iglesia —también vale una sinagoga o mezquita— en la que no se esté celebrando ceremonia alguna ni tampoco se encuentre el sacerdote, orinar ante el altar y encender la vela.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, la vela arderá durante 1D6 horas antes de consumirse, y a medida que lo vaya haciendo la salud de la víctima irá menguando al mismo ritmo, hasta que muera justo en el momento en que la vela se apague. Naturalmente, la víctima tiene derecho a una tirada de RR para evitar los efectos de la maldición.

  Si la vela es apagada antes de que se consuma del todo, la víctima no morirá, pero nunca recuperará la vitalidad perdida: por cada 30 minutos o fracción que haya estado encendida la vela, la víctima habrá perdido 1D3 puntos de Resistencia. Claro que si la vela es apagada con agua bendita, la víctima sí que recuperará toda la salud, pero a costa de que la pierda el mago que llevó a cabo el hechizo.

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. 153).

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. 177), 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 (pág. 313). Si bien se trata de un hechizo muy parecido al de Invocación de Ánimas (pág. 194), 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 ac-



tivarlo 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. 180).

Purificar Ponzoñas

Purgare Venena

Talismán, magia blanca de origen alquímico.

- **Caducidad:** Hasta que el talismán sea destruido.
- **Duración:** Permanente.
- **Componentes:** Oro, perla de *horpí* (pág. 368), 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 *horpí*. 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.
- **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.

Rama de los Deseos

Talismán, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** Hasta que sea destruido o se rompan todas las ramificaciones.
- **Duración:** La que corresponda al hechizo en cuestión.
- **Componentes:** Rama de abedul con entre 3 y 7 ramificaciones, un cuchillo o estilete nuevo y de calidad, rocío de la mañana, una moneda de oro reducida a polvo y los componentes, pociones, ungüentos o talismanes —éstos últimos no se gastarán— que se necesiten.
- **Preparación:** Este talismán —que podemos encontrar, con multitud de variantes, en casi cualquier cuento de hadas— suele ser regalado por hadas o duendes de naturaleza bondadosa a aquellas personas que sean consideradas merecedoras. Para que un mago lo pueda fabricar, deberá utilizar el cuchillo para realizar una serie de signos mágicos en la rama, operación que habrá de repetir a continuación en cada una de las ramificaciones, introduciendo en cada una de ellas un hechizo

que conozca el mago (nada impide que todas las ramificaciones contengan el hechizo, pero en este caso se deberán usar tantas pociones, ungüentos o componentes como ramificaciones se encanten). Para activarla, el portador de la rama debe pronunciar las palabras mágicas adecuadas y luego cortar una de las ramificaciones.

- **Descripción:** Este talismán lo que hace realmente es encantar un hechizo en cada una de las ramificaciones —ni siquiera es necesario que la persona que use la rama conozca esos hechizos—, por lo que para activarlo se tendrá un penalizador a la tirada de activación igual a -50% si el hechizo que deseamos activar es de *vis prima* a *quarta*. En el caso de que se trate de un hechizo de *vis quinta* o superior, se utilizarán los penalizadores habituales para dicho hechizo. En cualquier caso, si se tiene éxito en la tirada de activación, el hechizo contenido en esa ramificación se lanzará con éxito.

  Como ya hemos dicho antes, al usar la rama es necesario cortar una ramificación, por lo que el talismán caducará en cuanto se quede sin ramificaciones, a no ser que en la última tirada de activación se obtenga un éxito crítico, en cuyo caso la rama volvería a florecer recuperando 1D6 ramificaciones (pero nunca más que el número inicial que poseía).

  Si una persona se encontrase una rama de los deseos por casualidad y conociese la forma de activarla, no tendría por qué saber qué hechizos se almacenan en cada una de las ramificaciones, sólo en el caso de que hubiese aprendido anteriormente alguno de esos hechizos o que obtuviera un éxito en una tirada de Conocimiento Mágico con un penalizador de -75% (una tirada por cada ramificación).

  Aunque el hechizo de Rama de los Deseos se considera magia blanca, si se utiliza para almacenar un hechizo de magia negra pasará automáticamente a ser considerado de esta última clase.

Regalo Envenenado

Talismán, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** Hasta que sea destruido.
- **Duración:** Hasta que muera el mago que lo activó.
- **Componentes:** Cualquier objeto que haya estado en una tumba durante al menos un año, sangre de carnero, veneno de áspid, belladona, cenizas de un muerto y un escupitajo del mago.
- **Preparación:** El mago debe encantar el objeto —un anillo, una medalla, una diadema, una prenda de ropa, etc.—frotándolo a diario con un aceite creado con la sangre, el veneno, la belladona, las cenizas y el escupitajo. Todas las noches debe ser dejado al aire libre, bajo la luz de la luna, hasta que el último día pronuncie las palabras mágicas que lo activarán.
- **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, el objeto queda embrujado y cualquiera que lo lleve puesto y sufra un ataque, lo recibirá directamente en la localización que lleve el "regalo envenenado": por ejemplo, si se trata de un anillo, todos los ataques irán al brazo que lo lleva, las medallas o diademas irán a la cabeza, un jubón al pecho, etc. Además, en el caso de que el ataque produzca una secuela en la víctima, se calculará sumando +1 a la tirada de secuela. Para poder deshacerse del regalo, la víctima debe pasar una tirada de RR: si falla, se negará a desprenderse de él.

Rítual del Clavo

Maleficio, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Hasta que se desclave el clavo de la tierra.
- **Componentes:** Un clavo grueso de cuatro lados fabricado en bronce con los nombres de Suleimán, Fátima, Allah y Mahoma grabados en cada uno de sus lados, la presencia del culpable de un delito.
- **Preparación:** Para llevar a cabo este hechizo, utilizado únicamente por magos de origen islámico, es necesario reunir a los sospechosos de un delito y hacer que se sienten directamente sobre la tierra desnuda. Frente a ellos, el mago deberá clavar el clavo en la tierra, utilizando ocho golpes, durante los que ensalzará el nombre del Altísimo (en cada uno de ellos). A continuación se ordenará a los culpables que se levanten.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, aquél o aquéllos que hayan cometido de verdad el crimen que se les imputa no podrán levantarse del suelo, excepto si tuvieron éxito en su tirada de RR.

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 en-

cendido, 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. 126 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.

Sangre de Upiro

Maleficio, magia negra de origen infernal.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Los efectos del hechizo se mantienen hasta la muerte de la víctima.
- **Componentes:** Sangre de upiro y áspid, sacrificio humano.
- **Preparación:** Este hechizo permite al mago convertirse en un upiro (pág. 353) por propia voluntad utilizando una serie de rituales y ceremonias, en el curso de las cuales deberá beber de un cuenco la sangre de un upiro mezclada con la de un áspid, para recitar a continuación las palabras mágicas del hechizo.
- **Descripción:** Si se realiza correctamente, el mago entrará en un estado de frenesí en el que comenzará a contorsionarse como una gran serpiente, al tiempo que los caninos le crecen entre grandes dolores. Cuando los dientes alcancen el triple de su tamaño normal el mago deberá matar inmediatamente a un ser humano y beber su sangre o, de lo contrario, morirá, corrompiéndose su cuerpo rápidamente. Si es capaz de llevar a cabo la ordalía sangrienta, el mago se transformará en un upiro, adquiriendo todos sus poderes y sus debilidades.

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.

Talismán de Protección

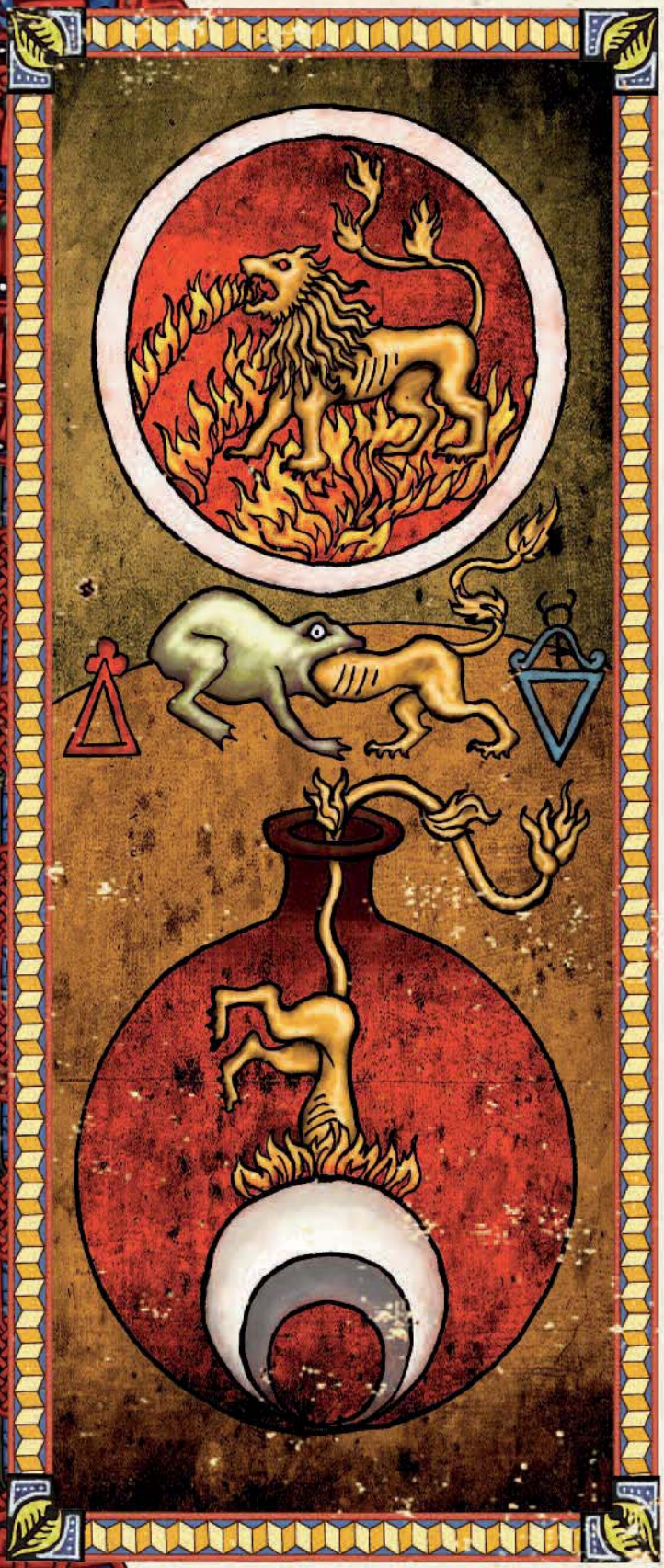
Talismán, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** El talismán no pierde sus efectos, a no ser que sea destruido.
- **Duración:** Permanente.
- **Componentes:** Un cordón de algodón, sangre de lechuza, leche de loba y resina de laurel.
- **Preparación:** Para fabricar este talismán, imprescindible para los magos poderosos, el mago debe coger el cordón, empapado previamente con el resto de componentes, y dejarlo secar a la luz de la luna, mientras se recitan las plegarias adecuadas. Una vez esté preparado, se debe llevar anudado en torno a la cintura de la persona que desee estar protegida, en contacto con su piel.
- **Descripción:** Una vez activado el hechizo sus efectos serán permanentes, activándose automáticamente cada vez que la persona que lo lleve sea víctima de un hechizo o del poder sobrenatural de una criatura irracional. Si esto ocurre, el portador puede elegir resistirse al hechizo o poder del que vaya a ser objeto haciendo una tirada de RR o tirando por el porcentaje que tenga en activar este talismán, lo que él desee. Naturalmente, aquellos hechizos que no permitan tirada de RR para resistirse tampoco podrán ser detenidos por este talismán.

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. 279), 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. 63).
- † 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. 63).
- † 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 duran 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%.

Vela de Difuntos

Ungüento, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** 2D3 meses.
- **Duración:** Hasta que se apague o se gaste la vela (durará 1D6 horas por dosis, aunque se pueden combinar varias dosis para hacerla más grande).
- **Componentes:** Grasa de un cordero de menos de un año, sal, un mechón de pelo de una buena persona, cera de abejas y agua bendita.
- **Preparación:** Con los componentes el mago fabrica un cirio, que deberá ser bendecido por un sacerdote (véase el ritual Bendición, pág. 252). Para usar el cirio el mago debe encender la vela y recitar la letanía del hechizo. Además, si se utiliza durante la noche de Todos los Santos, el mago obtendrá un bonificador de +50% a su tirada de lanzamiento.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, todo aquél que se encuentre dentro del radio de acción de la luz de la vela (unas 4 ó 5 varas) se encontrará protegido frente a posesiones, poderes, hechizos o ataques de ánimas, espíritus, fantasmas o similares, los cuales fallarán automáticamente (los poseídos o afectados previamente por esos poderes no se librarán de los efectos).

  Además, si algún ánima o fantasma entra en el radio de acción de la luz se hará visible y podrá comunicarse con los presentes, aun cuando en condiciones normales no pudiera hacerlo. Si alguno de los que se encuentren en el radio de acción de la vela hiciera la señal de la cruz hacia una de estas ánimas (o una señal sagrada para su religión, como pronunciar la *sachada* para los musulmanes), ésta se vería obligada a salir del círculo de luz, no pudiendo entrar hasta que no se volviese a lanzar de nuevo el hechizo.

Vino de la Verdad

Poción, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** 1D6 días.
- **Duración:** 1D10 minutos.
- **Componentes:** Cincoenrama, lengua de perro y vino tinto.
- **Preparación:** Se cuecen con tranquilidad los componentes dentro del vino, hasta que se haya deshecho por completo, dando como resultado una poción de color rojo y olor ligeramente alcohólico.
- **Descripción:** Si se activa correctamente, todo aquél que beba de la poción y falle su tirada de RR no podrá mentir, ni tampoco negarse a responder ninguna pregunta directa que se le haga. Lo que sí puede, naturalmente, es no decir toda la verdad.

Hechizos de *Vis Quinta*

Aliento del Diablo

Maleficio, magia negra de origen infernal.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Hasta que se expulse el aliento.
- **Componentes:** El aliento de un demonio.
- **Preparación:** Lo único que se debe hacer es aspirar el aliento de un demonio.
- **Descripción:** Tras activar el hechizo, el aliento quedará almacenado en el mago a quien acarreará, hasta que lo expulse, los siguientes inconvenientes: si entra en un terreno sagrado (iglesia, mezquita, cementerio…) sufrirá unos dolores terribles, como si los pulmones le ardieran, que le obligarán a realizar tiradas de RES x1, x2 o x3, según el tamaño e importancia del lugar en el que se encuentre, para evitar revolcarse por el suelo gritando de dolor. Además, mientras mantenga el aliento, la voz del mago se volverá espantosamente lúgubre y cavernosa, lo que le otorgará un modificador de -25% a sus tiradas de Elocuencia, excepto si se usa para intimidar o asustar a otra persona (en este último caso, tendrá un modificador de +25%). Claro que si el mago expulsa el aliento —que, repetimos, lo podrá hacer en el momento que desee— sobre una persona, éste sufrirá los efectos de un hechizo de origen infernal de forma aleatoria o a discreción del DJ, aunque siempre pernicioso. Si el mago muere sin expulsar el aliento, éste se liberará por sí mismo y afectará a la persona que esté más cerca en el momento de la muerte o, en todo caso, quedará flotando sobre el cadáver a la espera de afectar a algún incauto, desapareciendo completamente con el amanecer de un nuevo día.

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, ajenjo 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. 173) sobre la víctima.

Dominio del Fuego

Talismán, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** Los poderes del talismán no se pierden con el paso del tiempo.
- **Duración:** 1D10 minutos.
- **Componentes:** Placa de oro, liga de pescado, alumbre, vinagre, cal viva y aceite de sésamo.
- **Preparación:** Se funden todos los ingredientes junto al oro y mientras se va enfriando el producto obtenido, se le moldea para que adopte una forma circular. El talismán debe llevarse colgado al cuello.
- **Descripción:** Si se activa correctamente, al tiempo que se toca el talismán con la mano derecha, el mago puede detener el avance de un fuego en una zona determinada o, si así lo desea, dirigirlo contra otro lugar, pero nunca podrá usarlo para crear un fuego o para extinguirlo.

  Si el mago desea usar el talismán contra un ígneo (pág. 303), podrá detener su avance, pero si quiere hacerlo retroceder debe tener éxito en la tirada de activación por la mitad o menos de su porcentaje de lanzamiento total: por ejemplo, si tuviera un 30% para lanzar correctamente el hechizo, sólo podría hacer retroceder a un ígneo si obtiene un 15% o menos en la tirada. Además, los ígneos, a pesar de estar formados por llamas, no pueden ser controlados ni destruidos con este hechizo, ya que son criaturas con voluntad propia.

Don de Palabra

Maleficio, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** 1D10 minutos.
- **Componentes:** Altramuces, pan cocido con sal y levadura, vino clarete, adolescente impúber y miel.
- **Preparación:** Se coloca al adolescente bajo dieta de altramuces, pan y vino para poder recoger sus excrementos que, mezclados con la miel, se colocan en la garganta de la persona o animal que queramos hacer hablar, al tiempo que recitamos las palabras del conjuro.
- **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, la víctima, ya sea persona o animal, entenderá y hablará correctamente la lengua del mago, contestando a todas sus preguntas, aunque la poción no obliga a la víctima a decir la verdad.

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. 175), 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.

Filo Constelado

Acies Constellata

Talismán, magia blanca de origen alquímico.

- **Caducidad:** Hasta que sea destruido.
- **Duración:** 2D6+1 asaltos.
- **Componentes:** Oro, plata, hierro, mercurio, estaño, plomo, cobre, acero damasquino, *electrum* —todos estos componentes de la máxima calidad posible—, Tinta Prodigiosa (pág. 179) y poseer la competencia de Artesanía (Forja o Armería) al menos a un 70%.
- **Preparación:** El mago refina los metales para fabricar un arma de filo, teniendo cuidado de trabajar cada metal en el momento en que su planeta se muestre más favorable. Esto requiere una tirada de Astrología, ya que el arma poseerá todos los metales dispuestos de tal forma que se encuentre en un equilibrio cósmico muy especial; un fallo en esa tirada dará al traste con todo el trabajo. Además, se trata de una operación tan delicada que requiere el doble del tiempo normal para fabricar el arma y el coste del trabajo ascenderá a 250 veces el precio de un arma de ese tipo (multiplica x250 el coste normal del arma).
- **Descripción:** Una vez fabricada el arma, ésta contará con las siguientes características:
  - † El arma, con tan bella manufactura, con los diferentes metales combinados de forma tan peculiar y con los símbolos mágicos grabados sin ningún disimulo por la hoja, se convertirá en un objeto muy peculiar y llamativo. Cualquier persona que haga una tirada de Conocimiento Mágico con un bonificador del 25% se dará cuenta de que se trata de un objeto mágico.
  - † El filo es mucho más ligero que las armas de su mismo tipo —reduce en -2 la Fuerza mínima que se requiere para empuñarlo—, pero el peso está distribuido de forma anómala por la hoja, lo que significa que los bonificadores positivos al daño por tener una característica alta no se tendrán en cuenta, aunque sí los penalizadores por tenerla baja.
  - † El arma comenzará a mostrar su verdadera valía cuando se active el hechizo, ya que el Filo Constelado está sincronizado de alguna forma con los poderes e influencias de los planetas, por ello ha sido creado para ser usado contra seres sobrenaturales. Al activar el hechizo, la hoja despedirá un leve fulgor plateado que solamente será visible para las personas o criaturas que tengan

una IRR de 100 o superior, y durante todo el tiempo que duren sus efectos se considerará un arma mágica, por lo que puede dañar a todos aquellos seres que sólo puedan ser afectados por la magia. Además, tiene el poder de ignorar cualquier tipo de armadura mágica, como las que llevan algunos demonios, y la protección que ofrecen las auras mágicas, ya sean naturales en la criatura o a consecuencia de un hechizo. Por último, si durante un ataque con el hechizo activo se obtiene la mitad o menos del porcentaje que tenga el atacante en su competencia con dicha arma, logrará compensar parcialmente el peso anómalo del arma y añadirá en ese ataque —y sólo en ése— los bonificadores positivos al daño por tener una característica alta.

Guarda contra Maleficios

Talismán, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** Este talismán es personal, sus poderes se mantienen mientras viva su poseedor y no puede ser usado por nadie más.
- **Duración:** 1 hora a partir de su activación.
- **Componentes:** Anillo forjado por un *esmolet* (pág. 338) a partir de un clavo grueso ya usado.
- **Preparación:** A diferencia de otros talismanes, éste no es creado por el mago, ya que debe forjarlo un *esmolet*, que se lo regalará a la persona que considere digna de él, explicándole también cómo utilizarlo. Para activar el hechizo, el mago debe tocar el anillo con la mano derecha y pronunciar las frases de invocación que le enseñe el *esmolet*.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, el portador del anillo será inmune a cualquier hechizo de la forma maleficio y que haya sido lanzado por alguien que tenga una IRR de 150 o inferior. Si la persona que lance el hechizo posee una IRR mayor, el portador del anillo se verá afectado de la forma habitual, y seguirá teniendo derecho a una tirada de RR si el hechizo que reciba lo permite.

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 my 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 (pág. 189), 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, Resis-



tencia 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, Escamotear, Escuchar, Esquivar, Nadar, Ocultar, Rastrear, Saltar, Sigilo, Trepar y Volar. Si el mago tiene 75% o más en Alquimia, asignará 60 puntos para las características y 100 para las competencias.

Incubar Diablillo

Maleficio, magia negra de origen infernal.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Hasta que su "amo" vaya al Infierno.
- **Componentes:** Huevo de gallina negra montada por un gallo negro, sangre del mago, cera de abeja.
- **Preparación:** Tras hacer un agujero en el huevo con un alfiler, el mago debe pincharse el dedo y dejar que su sangre entre en el huevo, tapando a continuación el agujero con un poco de cera. Luego debe colocárselo debajo de la axila izquierda para que el huevo reciba su calor corporal. Todos los días durante las siguientes tres semanas debe llevar a cabo la misma operación, manteniendo el resto del tiempo el huevo bajo su axila.
- **Descripción:** Terminado el plazo de incubación, el mago debe llevar a cabo la tirada de activación del hechizo. Si tiene éxito, el huevo se abrirá y de él saldrá un diablillo (véase pág. 294), que permanecerá junto al mago permitiéndole lanzar los hechizos de ungüento y poción sin necesidad de utilizar componentes, como si se tratara de una criatura irracional.

Infortunio

Maleficio, magia negra de origen infernal.

- **Caducidad:** Permanente hasta que se rompa el hechizo.
- **Duración:** Hasta la muerte de la víctima o hasta que se rompa el hechizo.
- **Componentes:** Figura de barro, pelos o uñas de la víctima, sangre de leproso, agua estancada, azufre, cuchillo que haya matado a un ser humano y sangre de basilisco.
- **Preparación:** Este hechizo es una variante de Maldición (pág. 170), por lo que se prepara exactamente igual: se introducen los pelos o uñas de la víctima en una figura de barro hecha a propósito, que se deja secar al sol mojándola de cuando en cuando con sangre de leproso, agua estancada y sangre de basilisco, mientras se recitan las palabras mágicas apropiadas. Por último, se le espolvorea el azufre por encima y se le hace una incisión con un cuchillo al tiempo que se recita la última exhortación.
- **Descripción:** Si se activa con éxito y la víctima falla su tirada de RR, quedará maldita con una racha de mala suerte permanente, lo que significa que cualquier factor que dependa del azar le será siempre adverso: cualquier tirada con su porcentaje de Suerte Inicial fallará de forma automática o si el DJ hace alguna tirada para elegir a la víctima de un suceso desafortunado (por ejemplo, a cuál

de los PJs atacará un demonio enfurecido), siempre le tocará al personaje maldito. Además, su Suerte Actual se verá reducida en tantos puntos como la Suerte Inicial que posea el mago, y en todas las tiradas que lleve a cabo a partir de entonces la posibilidad de pifia se multiplicará por dos —si era de 96-00 ahora será de 92-00— y la de crítico se reducirá a la mitad (redondeando hacia arriba) —si era de 01-04 ahora será de 01-02—. La única manera de acabar con este hechizo es utilizando Revocar Maldición (pág. 177).

Invocar a un *Djinn*

Invocación, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** El *djinn* (pág. 372) está obligado a realizar un servicio al invocador siempre que éste sea de religión musulmana y pronuncie la *sachada*, la profesión de fe islámica.
- **Componentes:** Incienso de los cinco colores, esencia de benjuí, aceite de Salomón y perfumes.
- **Preparación:** Este hechizo sólo es conocido por magos de origen musulmán, principalmente porque un *djinn* invocado por alguien que no sea un "verdadero creyente" se enfurecería bastante. Para llevar a cabo la invocación el mago debe subirse a un balcón, terraza o a la cima de una montaña alta, donde encenderá el incienso, esparcirá los aceites, perfumes y esencias y pronunciará en voz alta las palabras adecuadas.
- **Descripción:** Si el hechizo se activa con éxito, el *djinn* aparecerá delante del mago en la forma de una estela de fuego o de una columna de humo, hasta que poco a poco se materialice como lo que es. Si el mago no pronuncia en el acto la *sachada* ("No hay más Dios que Allah y Mahoma es su profeta"), el *djinn* puede atacarlo —y lo más seguro es que lo haga—; pero si la pronuncia, el *djinn* está obligado a realizar un servicio para el invocador, desde concederle un deseo (y solamente uno) hasta contestar a una de sus preguntas. Recordamos al Director de Juego que tenga mucho cuidado con los deseos de algunos de los jugadores, especialmente aquéllos del tipo "Mi deseo es tener mil deseos más" o "Deseo la vida eterna", ya que en esos casos el *djinn* procurará concedérselo de la forma más retorcida y humillante posible: por ejemplo, si un personaje solicita la vida eterna, el *djinn* podría convertirlo en una estatua indestructible.

  Si se falla la tirada de activación del hechizo, en lugar de un *djinn* hará acto de presencia un *ifrit* (pág. 372), aunque el mago no se dará cuenta de lo que tiene delante hasta que no le recite la profesión de fe, momento en el que el *ifrit* le atacará enfurecido.

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, íncubos/súcubos, ondinas, silfos y sombras (págs. 303), 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 Agaliaretph, 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. Puedes ver una lista de nombres de demonios elementales en el capítulo octavo (pág. 305).

Invocar Gnomos

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** El gnomo 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 gnomo. A menos que el mago tenga control directo sobre ellos, concedido por Surgat, el gnomo 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 Íncubos 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 íncubo 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 entonarán 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 Agaliaretph, podrá darle órdenes a la sombra.

Maldición de Cipriano

Ungüento, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** 1D3 meses.
- **Duración:** Instantáneo.
- **Componentes:** Sal, piedra de ara, vino blanco, agua de manantial, una concha marina, artemisa y piedra de azabache.
- **Preparación:** Según la leyenda, la invención de este hechizo, muy poco conocido, se le atribuye al mismísimo San Cipriano. Para fabricarlo, el mago debe reducir a polvo todos los ingredientes y mezclarlos cuidadosamente hasta obtener una sustancia pastosa que se debe secar a la luz de la luna. Para utilizarlo es necesario lanzar los polvos sobre la víctima, al tiempo que se recitan las palabras apropiadas.
- **Descripción:** Si se tiene éxito en la activación, la víctima, que no tiene derecho a tirada de RR alguna, perderá todos sus Puntos de Concentración. Además, si la tirada de activación dio como resultado un crítico, la víctima también recibirá una cantidad de Puntos de Daño igual al número de talismanes y dosis de ungüentos y pociones de magia negra que lleve encima, ignorando cualquier tipo de armadura física, aunque no las mágicas, como las auras y similares.

  Este hechizo es particularmente efectivo contra las sombras, los demonios elementales de la oscuridad. Si se consigue lanzar el hechizo con éxito sobre una de ellas (lo que ya es mucho suponer), la sombra se verá obligada a volver inmediatamente al Infierno, sin que pueda regresar al menos hasta la próxima luna llena.

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:** Esputo negro de sapo, sangre de torturado y piel de un niño nonato.
- **Preparación:** Se lava repetidamente la piel en una mezcla formada por el esputo 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 de la herida

Maleficio, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Permanente hasta que se limpie la sangre del arma, se hiera a otra persona con ella o muera el mago que llevó a cabo la maldición.
- **Componentes:** Un arma de filo manchada con la sangre de la víctima a la cual habrá herido (no es necesario que la herida se la haya realizado el mago).
- **Preparación:** El mago pone los dedos índice y meñique de su mano izquierda en la hoja manchada de sangre y pronuncia las palabras de la maldición.
- **Descripción:** Si se lleva a cabo con éxito, 1D6 de los PD que hayan sido realizados por el arma sobre la víctima (y que todavía no hayan sido curados) no podrán ser curados ni de forma natural ni mágica. Esto no quiere decir que la herida empeore, simplemente que seguirá abierta supurando, apestando, molestando y echando sangre de cuando en cuando. La víctima no tiene derecho a tirada alguna de RR para evitar los efectos.

  Si el mago lo desea, puede repetir el hechizo varias veces sobre la misma víctima, pero no afectará a más PD que los que efectuó el arma sobre la víctima y que todavía no se hayan curado.

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 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.

Maldición de *Strigiles*

Maledictum Strigilis

Maleficio, magia negra de origen alquímico.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Seis días.
- **Componentes:** Semilla de *strigiles*, pedazo de tela que haya sido llevado por la víctima y fuego de madera de brezo.
- **Preparación:** La *strigiles* es una planta mágica, robusta y de espinas aguzadas y urticantes, creada por el insigne alquimista judío polaco Ben Perucho, que tiene la facultad de crecer en cualquier parte y lugar sin necesidad de echar raíces. Para usar el maleficio, el mago debe quemar al mismo tiempo la semilla y la tela, pronunciando en voz alta el nombre de la víctima.
- **Descripción:** Si se tiene éxito en la activación del hechizo y si la víctima falla su tirada de RR, ésta se encontrará cada amanecer espinas de *strigiles* clavadas dolorosamente en su piel, ocultas entre su ropa. Si no se hace nada para remediarlo, al sexto día amanecerá muerto, con el arbusto espinoso de *strigiles* rodeándole todo el cuello. La única forma de evitarlo una vez activado el hechizo es usando un hechizo de Expulsión sobre la víctima o el ritual de fe de Exorcismo.

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 apestosa 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. 380 y 381). 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. 177) 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 jarreteras 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.

Refugio del Hechicero

Maleficio, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Un año lunar.
- **Componentes:** Carbón bendecido, doce candelabros de barro cocido, doce velas blancas, un fogoncillo de bronce, ruda, azafrán, artemisa, aloe, acónito, enebro, hierba sagrada de la religión del mago y una vasija o jarra.
- **Preparación:** El mago debe trazar un círculo con un trozo de carbón bendecido (sobre el que se haya musitado una oración) en el suelo de una vivienda o habitación —ha de ser un lugar delimitado por paredes o muros, aunque no tenga techo—. Dentro del círculo se colocan los doce candelabros con las velas y, en el centro, el fogoncillo encendido con las hierbas. Tras llevar a cabo una serie de rituales, se guardan en la vasija o jarra las cenizas que hayan quedado en el fogón junto a una mata de hierba, que varía según la religión del mago (los cristianos usan ruda; los musulmanes, aloe y los judíos, mirto).
- **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, el maleficio anulará los efectos de cualquier hechizo de Morada Maldita (pág. 176) que hubiera sido lanzado sobre el lugar. Además, todos aquéllos que habiten en la casa obtendrán un bonificador a sus tiradas de RR para resistirse a los hechizos de magia negra igual al porcentaje que posea el mago en lanzar este hechizo (tras el penalizador por *vis*), siempre y cuando se encuentren en el interior del recinto. El hechizo terminará cuando pase un año lunar o si se rompe el recipiente que contiene las cenizas y la hierba.

Sabiduría

Scientia

Poción, magia blanca de origen alquímico.

- **Caducidad:** 2D6 días.
- **Duración:** 1D4 días.
- **Componentes:** Cicuta, vino tinto caliente, zumo mercurial.
- **Preparación:** Se mezclan todos los componentes concienzudamente, sin dejar en ningún momento que se enfríen, hasta obtener una bebida de color rojo y fuerte olor a orina.
- **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, todo aquél que ingiera la poción podrá utilizar un talismán aunque no conozca el hechizo que lo activa; por otro lado,sigue siendo necesario que lleve a cabo la tirada de activación con los penalizadores correspondientes a la *vis* del hechizo. Una vez que hayan pasado los efectos de la poción, la persona que bebió de ella recibirá 1D6 PD debido a la fuerte intoxicación provocada por la bebida, daño que sólo podrá recuperar mediante reposo absoluto.

Saco de Quebradura

Talismán, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** Un mes.
- **Duración:** Los huesos rotos se quedarán así hasta que se suelden por sí mismos.
- **Componentes:** Un saquito de piel de *lobisome* (pág. 374), un hueso de *mostela* (pág. 368), miel, excrementos de un gato macho pardo, un trozo de las entrañas de un condenado a muerte y ramitas de abedul.
- **Preparación:** Se muele el hueso de la *mostela* en un mortero, se aplica la miel, los excrementos de gato y las entrañas del condenado. Luego se deja secar durante tres días y tres noches donde nadie vea el mortero —si lo ve alguien, se anula el efecto del hechizo—. En el saquito se meten las ramitas de abedul y el preparado anterior. Posteriormente se entierran durante una semana en la que habrá que entonar determinados salmos cada amanecer.
- **Descripción:** El mago, mientras mira a su víctima, coge el saquito con ambas manos y, al tiempo que lanza el hechizo, troncha las ramas de dentro sin sacarlas de él. Si la víctima falla su tirada de RR, se romperán todos los huesos de una localización escogida al azar —haz una tirada de localización normal—, quedando ese miembro inútil hasta que sane. El daño producido sobre la víctima es de 2D6+1 PD —dividido o multiplicado por dos, según la localización afectada, como en el daño normal—, además de que adquiere automáticamente las siguientes secuelas según la localización dañada (consulta la págs. 100 y 101 para una descripción de las secuelas):
  - † Cabeza: Conmoción.
  - † Brazo: Brazo Malherido.
  - † Pierna: Pierna Malherida.
  - † Pecho: Costillas Rotas.
  - † Abdomen: Desgarro Abdominal.

Susurro de los Secretos

Invocación, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Una pregunta por noche.
- **Componentes:** Agua limpia y fresca, pan de trigo, vino tinto y sal.
- **Preparación:** El mago se encierra en un lugar discreto y tranquilo, que ha de limpiar y ordenar personalmente, tras lo cual prepara en el centro de la estancia una mesa en la que debe colocar los componentes, separados por comida y bebida. A continuación debe llevar a cabo las exhortaciones oportunas, activando el hechizo, y esperar sin desfallecer, totalmente a oscuras.
- **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, al cabo de un rato (3D10 minutos) el mago notará como una presencia toma los alimentos dando a continuación las gracias con una voz débil y susurrante. El mago tendrá entonces derecho a formular una pregunta muy concreta, que se pueda contestar con una única palabra o frase breve —ya sabes, nada del tipo "¿Cuál es el sentido de la vida?" —, a la que la voz responderá seguidamente con una respuesta concisa y concreta, sin irse por las ramas y sin dar consejos: lo que haga el mago con la respuesta no es asunto suyo. A continuación, la presencia se marchará y no podrá ser invocada de nuevo hasta la siguiente noche. Sólo existen dos tipos de preguntas a las que nunca dará respuesta: la primera es sobre acontecimientos futuros —"¿Cómo será mi marido?", por ejemplo—, ya que la presencia no parece conocer lo que vendrá y no podrá dar ninguna respuesta; el segundo tipo de pregunta es toda aquélla que pretenda indagar sobre la misma naturaleza de la presencia —"¿Quién eres?" es un ejemplo válido—, a la que tampoco dará respuesta, con lo que la verdadera identidad de la presencia continuará siendo todavía un misterio, desconociéndose si se trata de un espíritu maléfico o benéfico. De todas formas, el mago deberá tener cuidado al ejecutar el hechizo, pues si obtiene una pifia en la tirada de activación envejecerá un año de vida.

Trampa Goética

Talismán, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** Hasta que se destruya.
- **Duración:** Una vez activado, permanente hasta que se destruya el texto.
- **Componentes:** Una pluma de cuervo negro, sangre del mago y el resto de ingredientes del hechizo que vayamos a escribir.
- **Preparación:** Este retorcido hechizo es utilizado por magos poderosos para proteger de alguna forma sus trabajos. Para llevarlo a cabo el mago debe conocer al menos otro hechizo de magia negra, que será el que se inscribirá (no se pueden usar, por tanto, hechizos de magia blanca con Trampa Goética, ni tampoco aquellos hechizos de magia negra que no sean "perniciosos", como Alas del Maligno). Todos los componentes, excepto la pluma, son tratados alquímicamente hasta reducirlos a una espesa tinta, que utilizará el mago junto a la pluma para escribir el texto del encantamiento, con sumo cuidado y esmero, y siempre en aquellas horas en que los astros sean propicios a dicha operación (lo que puede requerir una tirada adicional de Astrología). Una vez esté a punto de terminar la inscripción, el mago deberá activar la trampa, pronunciando la letanía correspondiente, a la vez que pone el "punto y final" al texto.
- **Descripción:** Si se activa correctamente, cualquier persona que tenga al menos un 25% en Conocimiento Mágico y empiece a leer el texto se "autolanzará" el hechizo sobre sí mismo. La víctima no tendrá derecho a tirada alguna de RR para evitar que el hechizo se "autolance", pero sí para resistir los efectos del hechizo en sí (si es un hechizo que lo permita). La tirada de lanzamiento utilizará como porcentaje la IRR de la víctima y los PC usados también serán los suyos. No se necesitará componente alguno y no se tendrán en cuenta los penalizadores por voz baja, por pases de manos o por llevar armadura. En el caso de que el hechizo inscrito se pudiera anular basándose en los propios componentes del hechizo (por ejemplo, la muñeca que se usa en Maldición), se considerará como ese objeto el libro (y no sólo la hoja donde está el hechizo escrito).

Velo de Hada

Talismán, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** Hasta que sea destruido o roto.
- **Duración:** 2D6 horas o hasta que sea anulado de alguna forma.
- **Componentes:** Abundantes mechones de pelo de un hada o duende, hilo de oro, polvo de hada, alas de mariposa y un mechón de pelo de una virgen.
- **Preparación:** Este hechizo trata de emular la habilidad de tejer ilusiones de que disfrutan las hadas y los duendes. Para utilizarlo el mago debe fabricar un cordel con los mechones y con el resto de componentes que debe tener al menos dos palmos de largo. Si quiere utilizarlo el mago ha de atárselo al cuello con un complicado nudo junto a un objeto personal, pelo o uña del ser que quiera imitar (el cual debe estar vivo), y pronunciar las palabras mágicas del hechizo.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, el mago tomará la apariencia de ese ser, su altura, peso, rostro, vestimenta, etc. Todas aquellas personas que se encuentren con el mago y fallen su tirada de RR, verán y oirán al mago como si fuera realmente el ser que imita. Pero debemos recordar que el mago simplemente toma la apariencia del ser de forma "ilusoria", y por tanto no verá modificadas sus características, competencias, armadura, etc., ni obtendrá ninguno de los poderes o habilidades de dicho ser.

  El hechizo puede romperse antes de que se cumpla la duración del mismo si alguien realiza una acción que rompa su "disfraz" (por ejemplo, si el mago muestra que lleva una espada en la mano y alguien la coge "con éxito", el velo caerá y se anulará el hechizo), si se usan sobre el mago los Polvos

Elementales (pág. 185), si el ser al que se imita muere o si se desanuda el cordel del cuello.

También es posible utilizarlo para imitar objetos inanimados, pero si se utiliza de esa forma el mago no podrá moverse de forma voluntaria o el hechizo se rompería.

Hechizos de *Vis Sexta*

Aceite de Usurpación

Ungüento, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** 2D6 semanas.
- **Duración:** Variable.
- **Componentes:** Piel de camaleón, beleño negro, raíz de mandrágora, grasa de carnero, mirto, hollín y piedra de gul (no se consume, por lo que puede ser reutilizada, aunque es posible sustituirla por sangre, pelos, uñas o hueso de una criatura irracional que tenga la capacidad natural o mágica de cambiar de forma o tamaño, aunque en este caso el componente sí que se consumiría).
- **Preparación:** Se mezclan los ingredientes y se dejan macerar bajo la luna llena, poniendo la piedra de gul en el fondo de la mezcla (que luego el mago podrá retirar para reutilizarla si lo desea). El ungüento aceitoso que se obtiene se puede usar de dos formas: si el mago desea asumir la apariencia de una persona puede untarse sobre la cara de la víctima, tras lo cual el mago pondrá su mano izquierda en la cara de esta persona y recitará el hechizo.

  Pero también puede usarse para intercambiar la apariencia del mago y la de la víctima, en cuyo caso es necesario que tanto uno como el otro se unten el ungüento en sus caras (gastando, por tanto, dos dosis) y que se toquen mutuamente con la mano izquierda mientras el mago recita el conjuro.
- **Descripción:** Si se activa con éxito en su primer uso, el mago adoptará la apariencia física de su víctima, adquiriendo su tono de voz, altura, peso y defectos físicos (cojera, amputaciones, ceguera, cicatrices, etc.), aunque sus características no variarán. Se trata de un cambio físico real, no de una ilusión.

  Si se utiliza de la segunda forma y se activa correctamente, el mago adoptará el aspecto de la víctima y ésta tomará la apariencia del mago, con las mismas consecuencias que en el primer caso.

  La duración del hechizo es especial: durante el mes lunar (28 días) que sigue al lanzamiento del hechizo es posible deshacerlo, para lo que es necesario que, si se trata del primer uso del ungüento, la víctima pinche o corte al mago haciendo que al menos una gota de su sangre alcance el suelo. Si se ha optado por el segundo uso, será el mago el que tenga que pinchar a la víctima. Pero si pasa más de un mes lunar sin que se rompa el hechizo, la duración será permanente.

Anillo de Basilisco

Talismán, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** Hasta que sea destruido.
- **Duración:** Especial (consulta la descripción).
- **Componentes:** Hueso de gorgona (pág. 296), un ojo y sangre de basilisco (pág. 365) y el harapo de un agote (pág. 337).
- **Preparación:** Con el hueso de gorgona se crea la base del anillo. A continuación, el ojo se trata alquímicamente usando la sangre y los harapos reducidos a hebras hasta lograr que parezca una gema. Finalmente se engasta el ojo en el anillo durante una noche sin luna.
- **Descripción:** Este hechizo no requiere activación y no posee un poder especial en sí mismo: la utilidad del anillo es que puede usarse para lanzar cualquier hechizo que requiera algún componente que provenga de un basilisco, como Mal de Ojo (pág. 175).

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. 277 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 pifie, 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 Agaliaretph

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Agaliaretph estará en la Tierra el menor tiempo posible.
- **Componentes:** El hijo primogénito del mago.

- **Preparación:** El mago debe entregar a Agaliaretph 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 Agaliaretph, saliendo de las sombras más profundas del lugar. Agaliaretph tiene bajo su mando a las sombras (pág. 304) 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. 107).

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. 303) 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.
- **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. 304) 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. 337) 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 desenfrenada orgía, lo más perversa y amoral posible.
- **Descripción:** Si tiene éxito, Masabakes se presentará para asistir a la orgía. Ella controla a los íncubos y súcubos (pág. 303) 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. 303) 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. 303) 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 pentáculo 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 (consulta su descripción en las págs. 281-290) 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 —consulta la descripción del demonio 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.

Armadura del Diablo

Talismán, magia negra de origen infernal.

- **Caducidad:** Hasta que la armadura sea exorcizada con éxito (con el ritual Exorcismo o con el hechizo Expulsión).
- **Duración:** Una vez que se active será permanente.
- **Componentes:** Plomo transmutado en el mejor de los metales usando el hechizo Transmutación de Metales (pág. 200), poseer al menos un 75% en Artesanía (Herrería), un cuchillo que sólo haya matado a inocentes, el sacrificio de siete vírgenes de corazón puro, un maestro herrero, sangre de demonio, cenizas de brujo (o bruja), tierra maldita y la reliquia de un ánima errante (pág. 344), siempre y cuando sea metálica.
- **Preparación:** Se debe "convencer" mediante el engaño, la magia, el soborno o el chantaje a un maestro herrero —un artesano con 95% o más en Artesanía (Herrería)— para que ayude al brujo a confeccionar una armadura, que debe forjarse con los componentes metálicos del hechizo, dándole forma y decorándola con intrincadas figuras —el mago debe encargarse de elaborar los símbolos mágicos, ocultos en la parte interna de la armadura—. Una vez acabada se busca un lugar discreto donde hacer un buen agujero en la tierra, se mata al herrero con el cuchillo y se le pone la armadura para después introducirlo en el agujero, que debe rellenarse con la sangre de las vírgenes y del demonio y, por último, con la tierra maldita. Una vez terminado todo el ritual, el mago debe formar con las cenizas un complicado signo mágico sobre la tierra para atraer las tinieblas hasta ese punto. La armadura fabricada sólo puede ser una coracina, una cota de placas o un arnés, siempre con el yelmo incluido.
- **Descripción:** En el mismo momento en que se active la armadura podrá ser utilizada por cualquiera, conservando sus beneficios e inconvenientes hasta su "caducidad". La armadura cuenta con los siguientes poderes:
  - † Por cada 1% por encima de 100 que posea el portador en IRR, las penalizaciones que otorgue la armadura a diversas competencias o al lanzamiento de hechizos se reducen en -1% hasta que sean anuladas completamente.
  - † Reduce en -1 todas las tiradas de secuelas que reciba el portador.
  - † Reduce a la mitad las posibilidades que tienen sus atacantes de producir un crítico sobre el portador.
  - † Por cada PV que pierda el portador, la armadura recupera 2D6 puntos de Resistencia.
  - † Cada noche, la armadura puede recuperar 1D10 puntos de Resistencia (2D10 si es una noche sin luna), sin necesidad de tenerla puesta.

  Claro que llevar puesta la armadura conlleva también los siguientes inconvenientes:
  - † Si no pasa una tirada de RR al ponérsela, el portador obtiene la vergüenza Tarado (Colérico) mientras la lleve puesta. Además, todos aquellas vergüenzas o rasgos de carácter negativos de tipo psicológico que ya posea el portador se agudizan (se vuelve más ruin, más avaro, más misógino, etc.). Si la armadura ya ha atrapado algún alma anteriormente, el DJ puede añadir más vergüenzas. Si el portador se ve obligado a realizar una tirada de Templanza para evitar caer en este comportamiento negativo deberá llevarla a cabo a la mitad de su porcentaje habitual.

† Cuando se encuentre sobre suelo sagrado (iglesias, catedrales, cementerios…), la armadura pesará el doble y la penalización a las competencias y al uso de magia se doblan (aunque se siguen viendo reducidas por una IRR alta).

† Si el portador muere llevando puesta la armadura, debe hacer una tirada de RR a la que habrá de restarse la mayor IRR de las almas que hayan quedado atrapadas alguna vez en la armadura. Si se falla esa tirada de RR, el alma del portador queda también atrapada en la armadura, añadiendo sus rasgos más negativos a la personalidad global de la armadura.

† En caso de que el portador pifie alguna vez una tirada de magia o de RR llevando puesta la armadura durante una noche sin lugar tendrá que realizar una tirada de RR con un penalizador igual a la mayor IRR-100 de la mayor de las almas que hayan quedado atrapadas en la armadura (si la mayor IRR fuera 125, por ejemplo, el penalizador sería de -25%); si falla, se verá poseído por un ansia asesina, que sólo desaparecerá cuando hayan muerto todos los seres vivos que estén presentes en el momento de la tirada, sean amigos o enemigos, o con la llegada del amanecer, lo que suceda antes.

† Si la armadura no es usada por nadie cuando llegue una noche sin luna, cabe la posibilidad de que se "autoanime": se debe hacer una tirada de IRR por cada una de las almas que estén atrapadas en el interior y si alguna de ellas obtiene un éxito crítico, la armadura se anima como si estuviera ocupada, tomando la personalidad del alma que haya obtenido el crítico, aunque utilizando su lado más maligno. Cuando se encuentra en este estado, la armadura no tiene PV, sólo puntos de Resistencia, así que la única forma de desactivarla es reduciendo sus puntos de Resistencia totales a 0 —en este caso, todos los PD recibidos reducirán en la misma cantidad los puntos de Resistencia de la armadura—, esperar al amanecer o conseguir quitarle el yelmo de la cabeza, ya sea usando alguna escaramuza o directamente obteniendo un éxito crítico en la cabeza.

La única forma de destruir completamente la armadura es utilizando varios rituales de Exorcismo o hechizos de Expulsión, debiendo realizar uno por cada alma atrapada más uno adicional por la propia armadura. No hay otra posibilidad de acabar con ella: si se la machaca, se reformará poco a poco; si se intenta fundir, no se podrá, sólo se conseguirá poner al rojo vivo. En caso de utilizar agua bendita sobre ella se le causará el mismo daño que a un demonio, aunque sólo lo recibirán los puntos de Resistencia de la armadura, no el portador de la misma.

Bautismo Negro

Invocación, magia negra de origen infernal.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** El ser invocado estará al servicio del mago hasta que éste realice alguna buena acción, momento en que lo abandonará.
- **Componentes:** Una víctima no bautizada —también sirve un excomulgado—, una noche sin luna, una pila bautismal profanada, un cuchillo que haya matado al menos a tres inocentes, sangre de demonio, cinco cirios hechos de sebo de cabrón negro, carbón de aliso y eléboro negro.
- **Preparación:** Esta invocación debe realizarse bajo tierra, en un sótano o subterráneo, durante una noche de luna nueva. Tras dibujar con el carbón una estrella invertida de cinco puntas en el suelo, se ata a la víctima —la cual no debe estar ni drogada ni hechizada para que soporte el dolor— y se sitúa en el centro, colocándole una corona fabricada con el eléboro negro. A continuación, durante un agotador ritual de no menos de dos horas de duración, el mago empezará a infligir cortes a la víctima en determinadas partes del cuerpo asociadas con demonios, pronunciando al mismo tiempo el nombre de cada uno de ellos —se deben nombrar a los 666 demonios más importantes de la jerarquía infernal, y siempre en orden inverso de importancia—. Al llegar al último corte, el mago "bautiza" a la víctima con la sangre del demonio y ofrece el alma de la desdichada a las potestades infernales.
- **Descripción:** Si se realiza con éxito, las potestades infernales arrancarán el alma de la víctima de su cuerpo y se la llevarán derechita al Infierno, dejando en su lugar un espíritu infernal, que poseerá el cuerpo, cambiando su forma y su tamaño durante tres asaltos hasta quedar convertido en un engendro del Infierno, el cual estará al servicio permanente del mago. El tipo concreto de engendro deberá ser determinado al azar o por decisión del DJ. Si el engendro abandona al mago (véase arriba la duración del hechizo), éste puede volver a invocarlo, pero la siguiente vez necesitará realizar el hechizo de Bautismo Negro al menos tres veces (con tres víctimas diferentes) antes de que un engendro vuelva a poseer el cuerpo de una víctima.

Caldero Mágico

Cortina Magica

Talismán, magia blanca de origen alquímico.

- **Caducidad:** Hasta que sea destruido.
- **Duración:** Una estación.
- **Componentes:** Hierro, un maestro herrero —con 75% o más en Artesanía (Herrería) que tenga una IRR de 100 o superior, sangre de mago, agua de manantial recogida durante la noche de San Juan, madera de un árbol que tenga más de cien años, doce talismanes distintos —seis de ellos deben ser de magia negra—, un mechón de pelo de una abuela, de una madre y de una hija de una misma familia y una hierba sagrada de la religión del mago.
- **Preparación:** Este hechizo recrea el mítico caldero donde las brujas fabricaban sus pociones y ungüentos. Con el hierro, el herrero forja el caldero en un fuego hecho con la madera, de la que se deberá tener buena provisión, mientras el mago recita los encantamientos andando en círculo alrededor del herrero. Tras obtener la forma, el mago y el herrero irán grabando los caracteres mágicos en el

caldero al tiempo que destruyen, uno a uno y de forma alterna, los doce talismanes. Finalmente se llena el caldero con el resto de los ingredientes y se calienta hasta que hiervan a la luz de la luna llena, momento en el que se lanzan los conjuros finales. Para poder usarlo correctamente, el caldero debe activarse la noche de transición de una estación a otra, no pudiéndose hacer en otro momento.

- **Descripción:** Si se activa de forma apropiada, el caldero otorga la posibilidad de, si se dispone de los componentes adecuados, elaborar cualquier tipo de poción, ungüento y talismán en cualquier lugar, sin necesidad de tener ningún tipo de laboratorio alquímico e incluso mientras se viaja, siempre y cuando se le dedique tiempo a la fabricación. Además, como efecto añadido, cualquier dosis de una poción o ungüento que sea almacenada en el interior del caldero no caducará mientras permanezca dentro, empezando a contar la caducidad a partir de que se saquen del mismo o finalice la duración del talismán.

Cáliz Maldito

Talismán, magia negra de origen infernal.

- **Caducidad:** Hasta que sea destruido.
- **Duración:** Permanente, mientras que no sea destruido.
- **Componentes:** Un cáliz que se haya utilizado en todos los tipos de Aquelarre (pág. 211) y en el Gran Aquelarre (pág. 227), veneno de todos los tipos de áspid (pág. 364), veneno de basilisco (pág. 365), el corazón de un hombre muerto por tortura, tierra de una puerta del Infierno, la primera menstruación de una doncella.
- **Preparación:** Se mezclan todos los ingredientes y la pasta resultante es utilizada para lavar de forma ritual el cáliz hasta que sea encantado debidamente.
- **Descripción:** El cáliz es un canalizador de las energías infernales. Si se bebe del cáliz sin haberlo activado previamente y el bebedor no conoce ningún hechizo de magia negra de origen infernal, deberá hacer una tirada de Resistencia x2 o morirá envenenado: sólo se le podrá salvar con un hechizo de Purificar Ponzoñas (pág. 197) con un modificador negativo de -25% para lanzarlo. Pero si se activa con éxito y se bebe de él, el bebedor tendrá que realizar la tirada habitual de ¿resistencia con su RR?: si falla, se verá poseído al instante por un mengue (pág. 299). Este ser no está bajo las órdenes del mago pero puede que se sienta agradecido por el hecho de que le haya permitido encarnarse y quizás le ayude durante un tiempo, aunque si el mago demuestra a lo largo de ese tiempo algún tipo de comportamiento bondadoso, hará todo lo posible por buscarle la ruina.

  Una vez creado es muy difícil destruir el cáliz. La única forma es usando los rituales de Exorcismo (pág. 255) o Bendición o el hechizo de Expulsión (pág. 203). En cualquiera de los casos, si la tirada no es un éxito crítico no sólo no conseguirán destruirlo sino que el cáliz reaccionará lanzando al exorcista un escupitajo ácido de color verde que le infligirá 1D6 PD ignorando la armadura y provocándole una secuela, sea cual sea el resultado del daño.

Condenación

Maleficio, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Hasta que mueran las víctimas del hechizo.
- **Componentes:** Los únicos componentes que necesita este hechizo es que el mago esté agonizando en mitad de un profundo sufrimiento y dolor, y que sienta un odio ciego hacia las víctimas del hechizo.
- **Preparación:** Cuando el mago se encuentre al borde de la muerte, sufriendo dolores y tormentos terribles, sólo debe gritar en voz alta el nombre de las víctimas, que deben ser las culpables directas o indirectas de su agónica situación.
- **Descripción:** Tras activar el hechizo, las víctimas tendrán que llevar a cabo una tirada de RR: aquéllas que fallen la tirada, sucumbirán a una muerte espantosa en un plazo de tiempo determinado por el Director de Juego, como por ejemplo de una larga enfermedad, en la más absoluta pobreza, quemados en una hoguera, empalados y torturados, etc.

  Como puedes ver, este hechizo es bastante especial, ya que no requiere más componentes que los que hemos descrito, así que cualquiera que lo haya aprendido puede utilizarlo en el momento de su muerte. Se dice que es precisamente este hechizo el que utilizó el gran maestre templario Jacques de Molay para vengarse de sus verdugos, Guillermo de Nogaret, Felipe IV de Francia y el papa Clemente V.

Consultar a los Muertos

Maleficio, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Permanente, mientras nadie golpee la tinaja, la vuelque o le quite la tapa.
- **Componentes:** Restos de un muerto, polvo de marmaja, azufre, salitre, cuarzo ahumado, muérdago, romero, serpentaria, vino blanco y una gran tinaja de bronce con tapa.
- **Preparación:** El mago recoge los restos del muerto —da igual el estado en que se encuentren, ya que son válidas incluso las cenizas o un par de huesos—, y los guarda en una tinaja, que debe llenar hasta el borde con vino blanco, disolviendo en su interior el resto de componentes. Luego debe cerrarse a conciencia, pronunciando las palabras mágicas adecuadas, y se debe dejar fermentar el contenido de la tinaja durante tres días.
- **Descripción:** Si se activa correctamente, una vez pasados esos tres días, el mago puede hacerle a la tinaja las preguntas que desee y, el muerto que hay en su interior, responderá golpeando las paredes de la vasija. El muerto está obligado a decir siempre la verdad, aunque su conocimiento se ceñirá a lo que sabía estando vivo o a lo que hayan "sentido" sus restos desde que murió (que será muy poco si los restos estaban enterrados).

Encadenar a un *Djinn*

Maleficio, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** El hechizo se realiza en el acto.
- **Duración:** Hasta que el objeto donde esté encerrado el *djinn* sea destruido.
- **Componentes:** Amuleto protector (medallón de oro o plata con el sello de Suleimán grabado) y el objeto donde queremos encerrar al djinn.
- **Preparación:** Este hechizo requiere unos grandes conocimientos sobre el Corán y sus preceptos, así que pocos serán los cristianos o judíos que consigan aprenderlo o llevarlo a cabo de forma correcta. Lo primero que debe hacer el mago es encontrar a un *djinn* (pág. 372), de cuyas iras se protegerá utilizando el amuleto. A continuación iniciará un combate de ingenio con él hasta lograr que haga una promesa en el nombre de Allah —en términos de juego deberá enfrentar primero su competencia de Elocuencia con la del *djinn* y si gana, tendrá que llevar a cabo otro enfrentamiento con Teología (Islámica)—. Si consigue vencer en el duelo de ingenio, el *djinn* se verá obligado a entrar en el objeto que el mago decida.
- **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo cuando el *djinn* entra en el objeto, la criatura quedará encerrada en él y no podrá salir hasta que no sea destruido. Algunos ejemplos clásicos de objetos con *djinn* encerrados son:
  - † Un espejo o una botella cerrada de cristal: El *djinn* puede responder a una pregunta diaria, sea cual sea, y contestarla utilizando siempre la verdad (en términos de juego, es como usar un hechizo de Clarividencia o de Susurro de los Secretos, pág. 210). Eso sí, nada impide que el *djinn* sea lo más críptico que pueda.
  - † Una alfombra: El objeto recibirá el poder del hechizo de Alas del Maligno (pág. 187).
  - † Una estatua en forma de persona, animal o bestia: Cobrará vida cuando lo ordene el mago, animada por el espíritu del *djinn*.
  - † Un arma: Cuando la empuñe el mago añadirá un bonificador de +50% a la competencia de Armas adecuada.

  El DJ y el jugador tienen la posibilidad de diseñar otro tipo de objetos que puedan ser ocupados por un *djinn*, pero el DJ, que posee siempre la última palabra, tendrá cuidado de que no desequilibren en demasía el juego y de que no rompan la ambientación del mismo.

  Si lo desea, el mago puede negociar con el *djinn* su liberación del objeto a cambio de que éste le conceda tres deseos —pero sólo tres: no vale aquello de "mi último deseo es tener tres deseos más"—. Si es así, el *djinn* podrá salir del objeto y retirarse aunque acudirá en el acto cuando el mago lo llame para cumplir sus deseos y, a diferencia de lo que ocurre en el hechizo Invocar a un *Djinn* (pág. 206), la criatura procurará cumplirlos sin malicia ni doble intención, a no ser que se sienta burlado por el mago, que le exija tareas imposibles o que intente aprovecharse de él.

  Si el mago obtiene una pifia durante la activación del hechizo o durante el duelo de ingenio, será él el que quede atado por una promesa a Allah ante el *djinn*, que podrá obligarlo a llevar a cabo algún tipo de servicio más o menos suicida, o más o menos imposible, con la posibilidad de quedar maldito por Dios —véase pág. 65— si no lo lleva a cabo.

Engendrar Lutín

Maleficio, magia negra de origen infernal.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Variable (véase la descripción).
- **Componentes:** Ojo de gato negro, sangre de niño, huevo de gallina y estiércol de caballo.
- **Preparación:** Tras sacrificar al gran Agaliaretph a un gato negro, que no posea ni un solo pelo blanco, el mago debe introducir uno de los ojos del gato en un huevo de gallina que haya sido alimentada con trigo mojado en sangre de niño. A continuación se debe enterrar el huevo en estiércol caliente de caballo e ir cada noche al lugar para entonar una serie de oraciones.
- **Descripción:** Pasado un mes desde que fue enterrado el huevo, el mago puede desenterrarlo mientras entona la activación del hechizo. Si tiene éxito, del huevo emergerá un lutín (pág. 297), que se pondrá a su servicio hasta que muera o hasta que el mago lleve a cabo una acción bondadosa, momento en que lo abandonará para regresar al Infierno.

Espejo de Salomón

Talismán, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** El talismán no pierde sus poderes mientras no sea deformado.
- **Duración:** 5 minutos.
- **Componentes:** Placa de acero grande y bien pulimentada, lienzo blanco, madera de laurel y perfume de olíbano.
- **Preparación:** La placa de acero se trata mágicamente con el perfume, se enmarca con la madera y se frota frecuentemente utilizando el lienzo, hasta obtener una superficie similar a la de un espejo.
- **Descripción:** Si el mago activa correctamente el hechizo al tiempo que mira en el interior del espejo, podrá ver lo que desee del pasado, del presente o de los posibles futuros —y es que el futuro se crea en el presente y no es, para nada, inmutable, por lo que el espejo ofrecerá el futuro más probable de entre todos los posibles—. Claro que si la tirada de activación dio como resultado una pifia, el espejo ofrecerá una visión completamente distorsionada y, por tanto, falsa del pasado, presente o futuro.

Flauta de Fauno

Talismán, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** Hasta que sea destruida.
- **Duración:** Los efectos permanecerán mientras esté siendo tocada y, tras acabar, se mantendrán tantos asaltos como el tiempo que estuvo siendo usada.

- **Componentes:** Madera de mandrágora (pág. 361), polvo de hadas (pág. 358), cuerno y pezuña de sátiro (pág. 362), mechón de una lamia (pág. 359) y la bendición de Barbatos (pág. 285).
- **Preparación:** Para poder crear este talismán el mago debe acudir a un bosque donde, con mucha calma, empezará a tallar la flauta con la madera a la que se añadirá poco a poco el resto de componentes. Al mismo tiempo debe asistir a las reuniones de los sátiros, las hadas y las mandrágoras (cómo lo consiga es problema del mago). Terminada la flauta, el mago debe conseguir que sea bendecida por Barbatos.
- **Descripción:** Para poder usar el talismán el mago debe tocar una melodía especial de sátiros y sacar la tirada de activación —cuyo porcentaje, por cierto, no podrá ser mayor que el valor que tenga el mago en la competencia de Música—. Si se hace correctamente, todas aquellas personas que escuchen la flauta —exceptuando al mago— que fallen su tirada de RR comenzarán a sufrir todo tipo de efectos, que se mantendrán a lo largo de toda la duración del hechizo, aunque si tienen éxito en una tirada de Templanza serán capaces de dominarse, pero la tirada deberá repetirse cada asalto o volverán de nuevo a sucumbir al efecto de la música. Para determinar exactamente el tipo de efecto que tiene la música en una persona, se deberá hacer una tirada de 1D6 y consultar la siguiente tabla:

1	La víctima se verá afectada por un hechizo de Deseo Carnal (pág. 181).
2	La víctima se verá afectada por un hechizo de Danza (pág. 192).
3	La víctima se creerá un animal y comenzará a comportarse como tal.
4	La víctima se verá afectada por un hechizo de Incienso de Cópula (pág. 183).
5	La víctima se verá afectada por un hechizo de Alma de Estatua (pág. 201).
6	El mago elige el efecto de entre los anteriores.

Fuerza de Gigante

Talismán, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.
- **Duración:** 3D10+3 asaltos de combate.
- **Componentes:** Pedazo de piel de lobo, sangre de buitre, pluma de buitre y esencia de la flor del naranjo (azahar).
- **Preparación:** Se escriben ciertos sortilegios con la pluma y la sangre de buitre sobre la piel del lobo. A continuación se debe impregnar con la esencia del naranjo. El talismán así creado debe colocarse sobre el pecho del mago.
- **Descripción:** Si se utiliza con éxito, debiendo tocar el talismán en el momento de realizar la tirada, la Fuerza, la Resistencia y los Puntos de Vida del mago se verán multiplicados por dos, al tiempo que se obtiene un aura mágica (y, por tanto, imposible de atravesar por Arma Invicta) que le otorga una protección de 10 puntos en todo el cuerpo.

Golpe de la Parca

Maleficio, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Instantánea.
- **Componentes:** Lámina de plomo, lágrima de una viuda, las tres primeras piedras de un río, calzado que no haya sido usado durante un año, cajita de madera sin clavos y fuego de madera blanca.
- **Preparación:** Se graba el signo de la Muerte en la lámina de plomo y junto a él se escribe también el nombre de la víctima del hechizo. A continuación se sumerge la placa en la corriente de un río durante siete días. Pasado ese tiempo se recoge la placa y se guarda, junto al resto de componentes, en la cajita, que debe arrojarse al fuego durante esa noche al tiempo que se recitan ciertas palabras.
- **Descripción:** Si se activa con éxito el hechizo, la víctima, que no tiene derecho a tirada de RR, agonizará durante la noche presa de unos terribles dolores, como si la estuvieran quemando por dentro, y al despuntar el sol morirá finalmente.

Hambruna

Maleficio, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** 1D8+2 días.
- **Componentes:** Un sapo, hilo de seda negra, recipiente que se pueda tapar.
- **Preparación:** El mago debe llevar a cabo una serie de ritos determinados, al final de los cuales terminará con un sapo con la boca cosida metido dentro del recipiente, al tiempo que se recitan las fórmulas pertinentes.
- **Descripción:** Si se activa correctamente, la víctima del hechizo, que no tiene derecho a tirada de RR, será incapaz de tomar bocado, ya que escupe o vomita todo lo que ingiere, ya lo haga de forma voluntaria o forzado. Consulta las reglas de Hambre y Sed (pág. 108) para calcular el tiempo que tiene antes de morir. El hechizo sólo se desvanecerá una vez que termine la duración de sus efectos o si se libera al sapo del recipiente y se le descose la boca.

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 (pág. 297), azufre, eléboro negro, una gota de sangre de silfo (pág. 304), 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. 187) y el de Polvos de Viaje (pág. 222). 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 acantilado 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 llegar a sitios donde sea posible viajar con el hechizo Polvos de Viaje —le será, 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.

Latón de Nuevas

Talismán, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Permanente.
- **Componentes:** Cera virgen, cinabrio, losa de mármol blanco, ajo, incienso, espinas de zarza y un trozo de latón pulido.
- **Preparación:** Se unta con ajo la losa de mármol y se utiliza para amasar encima la cera y el cinabrio, con cuyo resultado se moldea una figura, dentro de la cual se colocan dos granos de incienso. A continuación se clavan en la figura tantas espinas como años hace que el mago conoce a la persona que vaya a ser la víctima del hechizo, y para terminar se introduce dentro del pecho de la figura un trozo de latón, manteniéndola luego ocho días al aire libre, durante los cuales se deben recitar las palabras adecuadas todos los días al amanecer.
- **Descripción:** Si se activa correctamente, el pedazo de latón usado como componente quedará ligado a la persona en cuestión y sabremos en todo momento su estado: si el latón brilla, es que la persona se encuentra en buen estado de salud; si se vuelve opaco, es que está enferma o sufre algún problema grave; y si se oxida, es que la persona ha muerto. Además, si el mago desea obtener algún dato más concreto puede dormir toda una noche con el trozo de latón colgado al cuello: si lo hace, durante la noche tendrá sueños relativos a esa persona.

  La víctima del hechizo no tiene derecho a tirada de RR, ya que no se trata de un hechizo que le afecte directamente a ella.

Longevidad

Longaevitas

Poción, magia blanca de origen alquímico.

- **Caducidad:** 1D6 días.
- **Duración:** 3 semanas.
- **Componentes:** Zumo mercurial, zumo de borraja, miel, raíz de genciana, vino blanco y cenizas de muérdago.
- **Preparación:** Los componentes deben triturarse y mezclarse con el mayor cuidado posible, hasta obtener un líquido lechoso de olor fresco, que debe beberse de un solo trago justo después de pronunciar las palabras del hechizo.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, la persona que tome una dosis de esta poción será inmune al paso del tiempo durante sus tres semanas de duración: nada conseguirá hacerla enfermar (aunque sí puede ser envenenada) y no envejecerá en absoluto. Naturalmente, los efectos se observan mejor si dicha persona consume esa poción cada vez que pasen tres semanas, ya que si lo hace así será inmortal, al menos hasta que deje de tomar, aunque sólo sea una vez, una dosis de Longevidad en dicho plazo, ya que, si eso ocurriera, moriría en medio de una terrible agonía.

Maldición del Clavo

Maleficio, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Permanente hasta que muera la víctima, el mago o se retire el clavo.
- **Componentes:** Huella de una persona que conozca al menos un hechizo de magia negra o de una criatura IRR maligna (no es necesario que sea la huella de un pie: la de una mano, una cabeza o una pezuña también valdría), clavo oxidado en agua bendita, una gota de sangre humana y un martillo de hierro.
- **Preparación:** Este hechizo es utilizado por todos aquellos magos que desean atrapar y matar a criaturas o personas relacionadas con la magia negra —aunque es curioso que para ello sea necesario aprender este hechizo que es, igualmente, de magia negra—. Una vez localizada la

huella de la víctima, el mago ha de sacar el clavo, mojar la punta con la sangre y clavarlo de un solo martillazo en el centro de la huella, al tiempo que se recita el pertinente conjuro.

- **Descripción:** Si se realiza con éxito el hechizo, el clavo entrará de golpe en la huella y de ella surgirá un pequeño charco de sangre. Al mismo tiempo, si la víctima se encuentra a menos de 1D3 leguas de su huella, notará como si le hubieran clavado el clavo en la parte de su cuerpo que dejó la huella, recibiendo de forma automática 1 PD y sufriendo unos dolores terribles en ese miembro, lo que le hará perder su bonificador de daño por Agilidad (si era una huella del pie) o por Fuerza y Habilidad (si era una huella de una mano) y además le otorgará un penalizador de -15% a las competencias que se realicen con las características afectadas (Agilidad en piernas, Fuerza y Habilidad en brazos y Cultura, Comunicación y Percepción en cabeza). Por último, cada miembro que se vea afectado por la maldición aumentará sus posibilidades de obtener una pifia en cualquier tirada de IRR de un 5% (como, por ejemplo, en la activación de hechizos) y si, aun así, decide utilizar algún hechizo de magia negra, recibirá 1 PD de forma automática por cada miembro afectado, un daño que será imposible de curar de forma natural o mágica. Claro que si la víctima sale del radio de acción del hechizo, que era como vimos de 1D3 leguas, se librará de los tremendos dolores y de todos los efectos negativos que hemos visto, aunque volverán a manifestarse en el mismo momento en que vuelva a entrar en el radio de acción.

  El mago puede lanzar este hechizo tantas veces como lo desee, y los efectos se irán acumulando sobre la víctima si se ven afectadas distintas huellas de ésta. Si se utiliza sobre la misma huella varias veces, el único efecto será el aumento del radio de acción en otras 1D3 leguas adicionales.

Maldición de la Bestia

Maleficio, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Hasta que se anule el hechizo.
- **Componentes:** Tres dosis del ungüento de Pellejo de Bestia (pág. 208), un cubo de sangre de carnero, sangre y pelos del mago, un cuchillo que haya matado a una persona, tierra de cementerio no consagrado y la piel (o escamas, o plumas) de la bestia en que deseemos que se convierta la víctima.
- **Preparación:** Este hechizo, que es una variante del de Pellejo de Bestia, se ha de lanzar durante una noche de luna llena en un claro del bosque o en la cima de una montaña, siempre y cuando sea visible el astro lunar desde el sitio en cuestión. Con la tierra y la sangre se forma un círculo mágico en el que se debe colocar a la víctima, que tendrá que estar presente durante toda la ceremonia, ya sea de forma voluntaria, engañada o drogada. El ritual comienza a maitines (medianoche) y dura una hora aproximadamente, mientras el mago entona una y otra vez las palabras del hechizo al tiempo que embadurna a la víctima con el ungüento y le inscribe caracteres mágicos usando el cuchillo.
- **Descripción:** Si se activa con éxito el hechizo y la víctima falla su tirada de RR, la maldición habrá sido lanzada. A partir de entonces, cada vez que se cumpla un requisito impuesto por el mago durante el ritual (por ejemplo, las noches de luna llena, yacer en la cama con una moza, etc.), la víctima estará obligada a hacer una tirada de RR con un penalizador igual a la IRR del mago que supere el 100% (si el mago tenía 125% en IRR, el penalizador será de -25%). Si tiene éxito, la víctima se convertirá en el animal o bestia cuya piel se usara como componente, aunque mantendrá en todo momento el control de sus actos. Pero si falla la tirada de RR, la víctima no sólo se convertirá en esa bestia físicamente, sino también mentalmente, y no tendrá control alguno sobre sus actos, ya que actuará como lo haría el animal o bestia; además, una vez vuelva a su forma humana tendrá que hacer tiradas de Memoria para recordar algo, pero aun así serán recuerdos fragmentados.

  Una vez que pase un plazo de tiempo predeterminado por el mago durante la ceremonia (máximo, un día), la víctima volverá a su forma original. Nada impide que sea el propio mago el que use este maleficio sobre sí mismo, ya que si lo hace así el momento de transformarse en animal quedará a su elección: puede, por ejemplo, convertirse en oso cuando pierda la mitad de sus PV, cuando dé un salto hacia atrás con los ojos cerrados, etc. Para anular esta maldición es necesario utilizar un hechizo de Expulsión (pág. 203) o un ritual de Exorcismo (pág. 255), además de matar al mago que activó el hechizo.

Maldición de la Bruja

Talismán, magia negra de origen infernal.

- **Caducidad:** Hasta que se rompa la olla.
- **Duración:** Especial.
- **Componentes:** Olla de barro con tierra de una puerta del Infierno, Ungüento de Bruja (pág. 200), restos de un nonato, azufre, mandrágora, laurel, cerezo, belladona y eléboro negro (todas las hierbas deben haber sido recogidas una noche de luna llena), y sangre de un demonio elemental (véase más abajo).
- **Preparación:** Este hechizo es el poder más temido de las brujas, ya que con ellas arruinan las cosechas, envenenan el ganado, crean tempestades, hacen abortar a los animales, etc. Tras encantar la olla con el resto de componentes, se debe enterrar durante una noche sin luna en la zona que el mago haya elegido para llevar la maldición. A continuación ha de entonar las palabras adecuadas para activar el hechizo.
- **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, una maldición cubrirá toda aquella zona que sea visible desde el lugar donde fue enterrada la olla. El efecto concreto de la maldición variará según el tipo de sangre utilizada como componente:
  - **Sangre de silfo:** Provocará vendavales y tormentas con gran aparato eléctrico. Todo aquél que se exponga a la

tormenta deberá hacer cada diez minutos una tirada con su Suerte Inicial con un bonificador de +50% (+25% si lleva encima algún tipo de armadura metálica). Si falla la tirada, le caerá encima un rayo provocándole 3D6 PD (si el daño provoca secuela y la víctima lleva encima una armadura metálica, a la tirada para determinar el tipo de secuela se le tendrá que sumar un +1 por cada 5 PD recibidos). Además, cualquier tipo de acción de índole física que se lleve a cabo a la intemperie tendrá un penalizador de -25% por la fuerza del viento.

† **Sangre de ondina:** Provoca tempestades —tanto en el mar como en la tierra—, granizadas y fuertes nevadas. Además del frío extremo, todo aquél que pase más de 10 minutos bajo el granizo tendrá que hacer una tirada de Suerte con un modificador de +50%; si falla, el granizo cae con tanta intensidad que le provocará 1D6 PD.

† **Sangre de gnomo:** Provoca corrimientos de tierra, se arruinan las cosechas y los pastos quedan envenenados. Durante los terremotos se debe hacer una tirada de Suerte con un modificador de +50% o la fuerza del temblor le provocará 1D6 PD. Además, cualquier persona que coma algún producto que se haya cultivado en la zona tendrá que hacer una tirada de Resistencia x3 o sufrirá un fuerte dolor de barriga durante 1D6 días, que le otorgará un penalizador de -25% a todas las acciones que lleve a cabo durante ese tiempo.

† **Sangre de ígneo:** Hace que los fuegos y las chimeneas de la zona ardan muy poco y calienten menos aún, aunque en el momento en que se les añada más leña o carbón se avivarán de forma descontrolada provocando un incendio. También puede generar una ola de un extremo calor.

† **Sangre de íncubo o súcubo:** Provoca una ola de abortos, de impotencia o de libido incontrolable (o incluso de todo a la vez).

† **Sangre de sombra:** Los animales y las personas dan a luz engendros del Infierno, se extiende una plaga por la zona (el cólera, la peste, etc.) o incluso llueven sapos.

Si se sustituye la sangre del demonio elemental por la de un demonio superior a éste (ya sea menor o mayor), el efecto de la maldición podría combinar más de uno de los efectos anteriores.

La duración del hechizo depende del tipo de maldición creada: las tempestades durarán entre una hora y una noche y el resto pueden tardar entre uno y varios días en desaparecer. Claro que si el mago gasta el doble de Puntos de Concentración (10 PC en vez de 5), se hace una herida y deja derramar la sangre sobre el lugar en que está enterrada la olla, el hechizo se volverá a activar de nuevo, esta vez con un efecto aleatorio, y durará hasta que el mago se cure la herida que se ha provocado, aunque esos 10 PC gastados no se recuperarán hasta que no termine el hechizo.

Como ya hemos dicho, el radio de acción de la maldición se extiende desde el lugar donde está enterrada la olla hasta la línea del horizonte, aunque se puede extender aún más creando más talismanes y enterrándolos a la suficiente distancia para que su alcance se amplíe. Si lo hace así, el mago sólo lanzará el hechizo sobre una de esas ollas y habrá de gastar el doble de PC para activarlas todas (de nuevo, 10 PC).

Marchitar la Juventud

Maleficio, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Hasta que el mago se separe del muñeco.
- **Componentes:** Placenta humana, mechón de pelo de una vieja de noventa años o más, pelos, sangre o un objeto muy personal de la víctima, laurel de cerezo, sudario de una tumba y piel de un sapo.
- **Preparación:** Esta terrible maldición, que puede solucionar en parte los problemas de longevidad del mago, requiere la fabricación de un muñeco utilizando todos los componentes del hechizo. Una vez fabricado, el mago sólo tendrá que susurrar las palabras adecuadas sobre el muñeco para activar el hechizo.
- **Descripción:** Si se activa con éxito y la víctima falla su tirada de RR, a partir de ese momento la víctima comenzará a envejecer a razón de un mes por cada día real. En resumen: cada día que pase supone el paso de un mes; por tanto, cada doce días, la víctima envejecerá como si hubiera pasado un año. Al mismo tiempo, el mago, siempre que lleve el muñeco en contacto con su corazón, rejuvenecerá a esa misma velocidad: un mes por cada día real. Si el mago no lleva el muñeco sobre el corazón pero lo sigue llevando encima, no rejuvenecerá nada, pero la víctima seguirá sufriendo los efectos del envejecimiento.

  Además de con la muerte de la víctima, las únicas formas de romper la maldición serían separando el muñeco del mago al menos a 5 varas de distancia o quemándolo directamente. En ambos casos, la víctima dejaría de envejecer de forma acelerada, pero ya no recuperaría la juventud perdida. Si se lanza un hechizo de Revocar Maldición (pág. 177), también detendremos los efectos del maleficio y, además, la víctima sí que recuperará su juventud.

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.

Muerte Verde

Viridis Mors

Ungüento, magia negra de origen alquímico.

- **Caducidad:** 2D10 días.
- **Duración:** Hasta que la víctima se cure o muera.
- **Componentes:** Moho verde, numerosas setas venenosas y veneno de áspid del tipo *emorois* (pág. 365).
- **Preparación:** Se destilan todos los ingredientes y se forma con ellos un ungüento verdoso. Para utilizarlo es necesario primero untar el ungüento sobre la víctima y, a continuación, activar el hechizo pronunciando las palabras adecuadas: es recomendable seguir bien esta secuencia, ya que puede tener efectos desastrosos para el mago si lo hace al contrario.
- **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, el ungüento generará una podredumbre verde que irá avanzando por el cuerpo de la víctima —que, por cierto, no tiene derecho a tirada alguna de RR—, devorando y disolviendo su carne, generando un fétido charco de verde líquido pegajoso. Este hongo se alimenta de la luz, por lo que por cada hora que una parte del cuerpo que tenga ungüento esté expuesta a la luz, la víctima perderá 1 punto de una de sus características, a elegir de forma aleatoria (si la pérdida supone que la característica llegue a 0, es necesario elegir otra característica); si la luz a la que se expone es muy fuerte, como la luz del sol directa, la pérdida será de 1D3+1 puntos, y si es tenue de 1D2-1 puntos. Si se tapa completamente la zona afectada, se puede reducir o incluso detener el avance del hongo.

  Quemar el hongo no servirá de nada, sólo conseguiremos dañar a la víctima sin conseguir acabar con el hongo. Además, si la zona afectada de la víctima entra en contacto directo con la piel de otra persona, hay un 99% de posibilidades de que le contagie el hongo, aunque al hacerlo se debilitará ligeramente: por cada persona que se contagie directamente de ella, la víctima recuperará 2D8 puntos de característica perdidos. Los únicos seres que no se verán afectados por el contagio serán las plantas y los agotes (pág. 337).

  La única forma de curar esta enfermedad es utilizando la magia, aunque sólo con el hechizo de Expulsar Enfermedades (pág. 173), y siempre y cuando se obtenga un éxito crítico en la tirada de activación del hechizo. Si no se detiene la progresión del hongo, llegará un momento en que la víctima no tendrá ya puntos de características que perder y morirá junto con el hongo, que antes disolverá el cadáver en un charco verdoso.

Pacto Infernal

Invocación, magia negra de origen infernal.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Según el capricho del diablo en cuestión.
- **Componentes:** Un gallo negro vivo, un cruce de caminos no consagrado, un alma malvada y el suicidio del invocador.
- **Preparación:** El mago debe acudir una noche sin luna a un cruce de caminos que no tenga ninguna cruz con un gallo negro atado a la cintura. Una vez allí debe matar al gallo utilizando únicamente sus dientes y beber a continuación su sangre caliente, al tiempo que recita una letanía de invocación. Por último, debe matarse por su propia mano.
- **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo y el alma del mago es lo bastante negra y pecadora, el Infierno lo mantendrá en la Tierra, aparentemente con vida, para que siga extendiendo el mal. La herida que lo mató no sangrará y se le cerrará inmediatamente y, a partir de entonces, el mago podrá lanzar hechizos sin necesidad de utilizar componentes mágicos, como si fuera una criatura irracional. Sin embargo, si en algún momento lleva a cabo alguna acción de naturaleza buena —de forma directa o indirecta—, o utiliza un hechizo que no sea de magia negra, el Infierno le retirará su favor, la herida se abrirá de nuevo y su cadáver se pudrirá en el acto, dejando tras de sí un hedor espantoso.

Polvos de Viaje

Ungüento, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** 1D6 semanas.
- **Duración:** El viaje se realiza de forma instantánea.
- **Componentes:** Puñado de nieve, fuego de leña roja y leña blanca, aceite, saco hecho de vejiga de oveja, carbón ardiente, placa de alabastro.
- **Preparación:** El mago debe hervir la nieve y el aceite sobre el fuego hasta obtener un líquido oleoso que se vierte en el saco de vejiga. Tras realizar ciertos rituales se arroja la vejiga sobre el carbón ardiente hasta que sólo queden cenizas, que se pulverizan sobre una placa de alabastro. El ungüento resultante tiene aspecto de polvo negro grasiento y, para usarlo, es necesario lanzarlo sobre la propia cabeza del mago al tiempo que se pronuncian las palabras mágicas adecuadas.
- **Descripción:** Si se activa correctamente, el mago será teletransportado inmediatamente al lugar que desee, antes incluso que el polvo se asiente sobre el suelo, pudiéndose llevar con él hasta a media docenas de seres vivos. El lugar de destino debe ser conocido por el mago —es imposible, por tanto, teletransportarse al interior de una fortaleza donde no se haya estado nunca—, y en el caso de que en dicho lugar el espacio esté ocupado por uno o más objetos, el mago y sus acompañantes aparecerán en el lugar vacío más cercano, pero siem-

pre dentro de esa estancia; si no hubiera ningún sitio vacío —por ejemplo, si se teletransportan a una caverna que ha sufrido un derrumbe—, el mago y sus acompañantes morirán en el acto.

Puerta Encantada

Ostium Incantatum

Talismán, magia blanca de origen alquímico.

- **Caducidad:** Hasta que sea destruido.
- **Duración:** Variable.
- **Componentes:** Oro, plata y gemas tratados y purificados alquímicamente (lo que requiere un coste aproximado de entre 2.500 y 10.000 maravedíes, según el tamaño de la puerta) y un cincel nuevo.
- **Preparación:** Este mítico hechizo es conocido sobre todo por *djinns*, baharis, hadas y unos pocos magos de origen islámico. Para crear el talismán, que se fabrica sobre una pared o sobre el suelo, el mago toma el cincel y graba en él círculos y símbolos mágicos, que se irán rellenando con la mezcla de los ingredientes tratados alquímicamente. Una vez terminado se recita el encantamiento final y el mago determina la forma de activarlo: con un ritual concreto, que sólo lo puedan activar mujeres, encendiendo una vela al amanecer, etc.
- **Descripción:** Si se crea correctamente el talismán, los grabados se desvanecerán, dejando la superficie tal y como estaba al principio. Cuando se den las condiciones de activación que haya determinado el mago, se abrirá una apertura en la pared o en el suelo que se cerrará cuando el mago la atraviese para pasar al otro lado o se vaya del lugar. En el caso de que alguien pasase por el lugar y llevara a cabo el ritual de activación de forma casual, la puerta no se abrirá, ya que es necesario que se realice de forma consciente para abrirla (sacando, además, la tirada de activación del hechizo, naturalmente).

  La pared en sí no delatará que se trata de un talismán, y la única forma de darse cuenta es utilizando los hechizos de Intuir la Magia (pág. 175) o Polvos Elementales (pág. 185), aunque esto sólo delatará su presencia, pero no la forma de activar el talismán. Si se usa el hechizo de Sabiduría (pág. 209), sí se podrá conseguir averiguar el ritual que abre la puerta.

Punzón de Invocación

Talismán, magia negra de origen infernal.

- **Caducidad:** Hasta que sea destruido.
- **Duración:** Especial.
- **Componentes:** Reliquia de un ánima errante, limaduras del hacha de un verdugo, tres perlas reducidas a polvo, tierra de una Puerta del Infierno (pág. 229) o de un lugar donde se haya realizado un aquelarre.
- **Preparación:** Se deben calentar todos los componentes hasta que se fundan y luego mezclarlos, dejándolos enfriar a continuación lentamente al tiempo que se les da la forma de un punzón. Este talismán no requiere ser activado y sus efectos se pueden usar de forma constante.
- **Descripción:** Si se utiliza este punzón para dibujar un círculo mágico durante una invocación de demonios elementales, permitirá prescindir de alguno de los componentes materiales que dicha invocación requiera (lo que lo hace especialmente útil para invocar sombras, ya que no se necesitaría ningún componente material). Pero en el caso de que el mago desee usar todos los componentes habituales, además del punzón, obtendrá un bonificador a la tirada de activación del hechizo igual a los PC totales del personaje (sin que valgan los que estén afectados por los hechizos del tipo Ungüento de Bruja).

  Si se utiliza durante un Aquelarre o un Aquelarre Menor, el punzón habrá de ser utilizado para sacrificar a una doncella.

Sacrificio del Cordero

Maleficio, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Permanente.
- **Componentes:** Piel de un cordero blanco e inmaculado, sal, piedra de ara afilada y una víctima voluntaria (que puede ser el propio mago).
- **Preparación:** Este hechizo, que deberá realizarse sobre terreno sagrado, requiere que el mago forme un círculo con la sal y que extienda sobre él la piel del cordero, sentándose a continuación sobre ella tanto el mago como la víctima (si no es la misma persona). Fuera del círculo aguardará sentada la persona sobre quien se utilizará el hechizo. A continuación el mago se hará un corte en cada una de las palmas de las manos usando la piedra de ara y las juntará al tiempo que recita las palabras del hechizo.
- **Descripción:** Si se activa correctamente, todos los males que posee la persona que está fuera del círculo, como enfermedades, venenos, heridas, maldiciones e incluso posesiones demoníacas, pasarán a la víctima, que como dijimos antes se deberá prestar de forma voluntaria, sin ningún tipo de coacción que la obligue, como chantajes, intimidaciones, magia, etc.

Hechizos de *Vis Septima*

Abrazo de las Tinieblas

Maleficio, magia negra de origen prohibido.

- **Caducidad:** No Aplicable.
- **Duración:** Permanente.
- **Componentes:** Se debe realizar en una Puerta del Infierno (pág. 229) durante un eclipse, con el demonio Balachia presente (pág. 284), además de un Cáliz Maldito (pág. 216), sangre de demonio, la obligación de asesinar a todos aquéllos que compartan parentesco familiar directo

—sanguíneo— con el mago y que éste tenga en su poder 666 almas, que puede haber "comprado" a cambio de servicios.

- **Preparación:** El hechizo debe ejecutarse durante un eclipse —si se trata de un eclipse de sol, el mago tiene un modificador de +15% a su tirada de lanzamiento—, durante el cual el mago renuncia al Cielo ahora y por siempre, negando así el derecho a una posible y futura redención, abrazando los ideales del Infierno, sellando el juramento al beber la sangre en el cáliz y presentando las almas como ofrenda.
- **Descripción:** Si falla la tirada de activación del hechizo, el mago morirá; si pifia, recibirá una maldición mucho peor que la muerte. Pero si tiene éxito, el mago se convertirá en un demonio. Existe un agrio debate entre los demonólogos sobre si el número de demonios es fijo o puede crecer: algunos dicen que es fijo y otros aseguran que algunos demonios mayores pueden convertir en demonios, a su muerte, a algún servidor o alma pecadora "ejemplar". Sea como fuese, al convertirse el mago en demonio el Infierno destierra a uno de sus filas, haciendo que posea el cuerpo del lanzador del hechizo, el cual reemplaza al desterrado (para más información sobre los desterrados consulta la pág. 294).

Anillo del Maestro

Anulus Magistri

Talismán, magia blanca de origen alquímico.

- **Caducidad:** Hasta que sea destruido.
- **Duración:** Hasta que el mago gane o pierda algún Punto de Concentración.
- **Componentes:** Un anillo de *oricalco*, un cuchillo con el talismán de Filo Constelado (pág. 203) y varias dosis del ungüento Aceite de Grandeza (pág. 179).
- **Preparación:** La preparación de este hechizo es similar al de la Corona Salomónica (pág. 225), lo que hace pensar si quizá está relacionado con la magia de los misteriosos atlantes aunque en nuestros días sea usado por brujas y hechiceros de gran poder, como símbolo de autoridad y estatus. El mago constelará cada noche el anillo, haciéndole una muesca con el cuchillo y mojando esta muesca con el aceite, alternando su localización (una muesca en el exterior, otra en el interior, otra en el exterior, etc.). Este proceso lo repetirá cada noche hasta que complete todo el anillo con las muescas. Una vez creado el talismán, el mago deberá ponerse el anillo en el dedo corazón y activarlo recitando el hechizo.
- **Descripción:** En caso de que sea activado con éxito, el anillo proyectará el poder de su portador, dificultando que le afecte la magia no deseada. En términos de juego, se aplicará a las tiradas de lanzamiento de los hechizos que se lancen contra él un penalizador de -1% por cada punto de IRR que tenga el mago por encima de 100, como si se tratara de una criatura irracional. Este hechizo no puede usarse al mismo tiempo que la Corona Salomónica, pues ésta anula los efectos del anillo.

Botella de Suleimán

Talismán, magia blanca de origen prohibido.

- **Caducidad:** Hasta que se rompa la botella.
- **Duración:** Variable.
- **Componentes:** Sal, polvo de plata, hierba sagrada (según la religión del mago), agua bendita, tierra del Templo de Jerusalén, la piedra sin nombre, cera virgen, una docena de perlas, un trozo de meteoro, corcho, un diamante perfecto y un porcentaje en Artesanía (Soplado de Vidrio) de 99% o superior.
- **Preparación:** Se atribuye la invención de este hechizo al rey Salomón que, según se dice, lo usó para atrapar a Masabakes, por lo que el hechizo se encuentra en la lista negra del Infierno y se perseguirá a todos aquéllos que lo conocen. Se tratan alquímicamente todos los componentes para fabricar una botella de fino cristal. Con el corcho, la cera y el diamante se fabrica el tapón.
- **Descripción:** El mago debe ponerse delante de una criatura irracional o infernal, levantar la botella en alto —que debe estar abierta— y recitar el hechizo. Si tiene éxito en la tirada de lanzamiento, la criatura, que ni siquiera tiene posibilidad de hacer una tirada de RR, se verá arrastrada al interior de la botella, tras lo cual el mago debe cerrarla. Si se la acerca al oído, el mago podrá oír a la criatura que hay en el interior. Si se negocia un trato con la criatura a cambio de su libertad, tras salir de la botella la criatura está obligada a cumplir su parte del trato. Ni que decir tiene que una vez se ha usado la botella para atrapar a una criatura no se puede introducir a otra hasta que no se libere a la primera.

  El mago puede abrir la botella para liberar a su ocupante en el momento que lo desee, pero si lo intenta otro deberá tener éxito en una tirada de RR para conseguirlo —y será una tirada de RR sin tener en cuenta posibles modificadores, como los hechizos de Amuleto o de Talismán de Protección—. También se puede intentar romper, pero la botella cuenta con un aura mágica de protección contra el daño igual al número de PC total que posea el mago que la creó.

Camposanto

Maleficio, magia blanca de origen prohibido.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Permanente, siempre que se entierre al menos a una persona al año.
- **Componentes:** Realizarse en la víspera de Todos los Santos, sobre un cementerio no profanado de al menos cien años de antigüedad, una reliquia auténtica, la bendición de un ángel, un sacerdote que posea al menos 99% en Teología y 90% en RR, la presencia de uno de los Kuth (uno de los 36 hombres justos, véase la pág. 319) y una cruz de plata de gran tamaño.
- **Preparación:** Se debe llevar a cabo una ceremonia oficiada por el mago y el sacerdote. Llegado el momento se le revela su auténtica naturaleza al Kuth, el cual cae muerto. A continuación se le entierra en el centro del camposanto

con la reliquia entre sus manos y se coloca la cruz como lápida.

- **Descripción:** Si se lleva a cabo con éxito, el cementerio quedará encantado y el mal no podrá entrar en él. Cualquier demonio o criatura irracional sin alma o maligna que entre recibirá cada asalto que permanezca en su interior tantos PD como los Puntos de Concentración totales que posea (la armadura no protege de este daño, aunque sí las auras o protecciones de índole mágica). Toda persona de naturaleza malvada deberá llevar a cabo una tirada de RR si desea entrar, con un modificador negativo a la tirada de -5% por cada hechizo de magia negra que conozca. En el interior del Camposanto no funcionarán los hechizos de magia negra y sus efectos, si aguantan hasta entonces, quedarán anulados hasta que se salga de él. Todo aquél que intente llevar a cabo un hechizo de magia negra en su interior recibirá tantos PD como el doble de los PC que necesitara la realización del hechizo (la armadura no protege de este daño, pero sí las auras o protecciones mágicas), y aunque tenga éxito seguirá sin funcionar. Si alguna persona muere dentro del Camposanto o es enterrado en él, resucitará al tercer día poseído por un miembro de la Jauría de Dios (pág. 313); si el muerto es asesinado "injustamente", la Jauría lo vengará antes de proseguir su labor . También es normal que un miembro de la Jauría habite cerca para guardar la zona del Camposanto.

  Los efectos de este hechizo se mantienen mientras se siga enterrando al menos a una persona cada año; en el caso de que no se produzca ese enterramiento, el Camposanto perderá sus efectos, que quedarán latentes hasta que puedan volver a activarse lanzando de nuevo el hechizo —aunque sin utilizar ningún componente: basta con recitar las palabras del hechizo—. Al contrario de lo que ocurre con otros hechizos, los PC que se gasten para activar este hechizo se perderán de forma permanente, y el mago no podrá volver a recuperarlos. Sin embargo, si es la segunda vez que lanza el hechizo en el mismo Camposanto, los PC se recuperarán de la forma habitual.

Castigo de Frímost

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.

Corona de Oriente

Maleficio, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Hasta que el mago se quite la corona de la cabeza.
- **Componentes:** Una de las coronas de los Reyes Magos, de las que sólo existen tres y no hay manera posible de duplicarlas.
- **Preparación:** Simplemente hay que ponerse la corona sobre la cabeza (lo que puede llamar mucho la atención de todos aquéllos que la vean). Estas coronas suelen estar en manos de magos muy poderosos o incluso perdidas, por lo que supone todo un reto tener o encontrar una de ellas. Además, los demonios no les tienen mucho aprecio, por lo que suelen ocultarlas siempre que tienen la posibilidad, ya que no pueden destruirlas.
- **Descripción:** Si el mago activa correctamente el hechizo mientras se pone la corona, podrá lanzar cualquier tipo de hechizo sin gastar ningún Punto de Concentración y quedará recubierto por un aura mágica que le otorgará una protección de 5 puntos en todo el cuerpo. Pero si el mago sirve a un demonio, se ha convertido en uno de ellos o si ha perdido su alma en una transacción con el Infierno, la corona le producirá cada asalto que la lleve puesta tantos PD como la mitad de los Puntos de Concentración totales (no los actuales) que posea, un daño sobre el que no salvaguarda ninguna armadura, sólo las protecciones mágicas. Además, aunque intente lanzar un hechizo de magia negra llevando encima la corona, la tirada de activación tendrá un penalizador de -50% y no sólo tendrá que gastar los PC de la manera habitual, sino que le costará una cantidad adicional de Puntos de Concentración igual a la cantidad de hechizos de magia negra que conozca el mago.

Corona Salomónica

Corona Salomonis

Talismán, magia blanca de origen alquímico.

- **Caducidad:** Hasta que sea destruido.
- **Duración:** Mientras el mago tenga la tiara sobre la cabeza.
- **Componentes:** Una tiara de *oricalco*, un cuchillo con el hechizo Filo Constelado (pág. 203) y varias dosis del ungüento Aceite de Grandeza (pág. 179).
- **Preparación:** Este talismán, conocido también como Halo Angelical o Tiara de los Atlantes, se fabrica con una tirada de oricalco que el mago debe constelar cada noche, haciéndole una muesca con el cuchillo y mojando esa muesca con el aceite. El proceso debe repetirse hasta que rodee toda la tiara de muescas. Una vez creado, debe ponerse sobre la cabeza para ser utilizado.
- **Descripción:** Si activa correctamente el hechizo al ponerse la tiara —o al ponérsela a otro—, la tiara servirá de protección contra la magia. Mientras se porte en la cabeza, el mago no se verá afectado por los penalizadores a sus tiradas de RR para resistirse a la magia, sea cual sea la IRR de la

criatura que intente afectarle. De igual manera, las víctimas de los hechizos que lance el mago tampoco aplicarán ningún penalizador a sus tiradas de RR sea cual sea la IRR que tenga el mago.

Elixir de la Vida

Elixir Vitae

Talismán/Poción[24], 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 empeorar. 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 desease repetir el hechizo, sería necesario iniciar la búsqueda de otra.

Encrucíjada

Talismán, magia blanca de origen prohibido.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Permanente, hasta que la encrucijada sea destruida.
- **Componentes:** Oro, plata, cobre, estaño, plomo, mercurio y hierro —que deben ser todos de una calidad extraordinaria—, sangre de un mago de leyenda —que tuviera un 200% de IRR—, sangre de gnomo y punzón hecho de hierro meteórico. De todos los componentes, exceptuando el punzón, el mago debe tener en gran abundancia. Además, ha de poseer al menos un 90% en Artesanía (Escultura).



[24] *Addenda*: Este hechizo requiere que el mago fabrique primero un talismán con el que deberá hacer luego la poción.

- **Preparación:** El hechizo debe llevarse a cabo en una cueva o subterráneo, donde el mago, utilizando los componentes con el punzón, comenzará a tallar una serie de complicados círculos mágicos a la entrada de la caverna o en la zona donde desee emplazar la encrucijada. Terminado el trabajo de talla —que requiere el mismo tiempo que si se estuviera fabricando un talismán—, el mago debe activar el hechizo, añadiendo el nombre del lugar donde se encontrará el destino de la encrucijada: si tiene éxito, se abrirá una abertura en una pared o en el suelo de la cueva, por donde habrá de entrar el mago para seguir tallando inscripciones mágicas por todo el túnel: el tiempo que se tarda será ahora el doble de lo que se tardaría si fuera un talismán y, además, el mago no podrá abandonar el túnel durante todo ese tiempo si no quiere que falle el hechizo. Terminada esta segunda parte, tendrá que volver a activar el hechizo, que, si tiene éxito, abrirá una abertura en la cueva o subterráneo más cercano al destino escogido. En la entrada de esa abertura volverá de nuevo a grabar los círculos mágicos, tardando para ello el tiempo habitual de fabricación de un talismán para, a continuación, repetir de nuevo la tirada de activación del hechizo, que, si se lleva a cabo con éxito, hará desaparecer todos los grabados realizados, tanto en las dos entradas como en el túnel, creando finalmente la encrucijada que se encontrará funcional y activa desde ese preciso instante. Los Puntos de Concentración que haya gastado el mago para activar todas las veces el hechizo se perderán para siempre y no habrá manera alguna de recuperarlos.
- **Descripción:** Si se construye correctamente la encrucijada, cualquier persona que pase por una de las entradas y recorra el túnel tendrá que efectuar una tirada de IRR —¡ojo!, de IRR, no de RR—: si tiene éxito, tras un tiempo andando por el túnel, que dependerá de la distancia que haya hasta el destino, saldrá por la otra abertura, pudiendo recorrer de esta forma distancias increíbles en muy poco tiempo. En su interior, el tiempo y el espacio discurren de forma extraña, y unas horas de camino en el túnel pueden ser días o semanas en el exterior, o viceversa. Si se falla la tirada de IRR, la persona no encontrará la otra salida y simplemente andará por las cavernas naturales que haya en su zona.

  Si el que entra a la encrucijada es un grupo de personas, todos deberán hacer una tirada de IRR para beneficiarse de sus efectos, ya que si uno solo de los que forman el grupo fallase esa tirada, el grupo no conseguiría alcanzar la otra abertura. Si dicho grupo es consciente de que se encuentra en una encrucijada de carácter mágico, puede volver a repetir la tirada de IRR tras 1D3 horas deambulando por la caverna.

  Además de unir localizaciones del mundo real, este hechizo también permite conectar nuestro mundo con reinos mágicos o de leyenda, como la misma Avalón, el Infierno o incluso el Cielo, razón por la que está prohibido, aunque se sabe que el antiguo pueblo de los atlantes, conocido como tal por los griegos, sabía de su existencia y lo usaba.

Fuente Encantada

Maleficio, magia blanca de origen prohibido.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Permanente, mientras no se exponga a una influencia demoniaca, que la corrompería.
- **Componentes:** Un manantial lo más escondido posible (generalmente subterráneo), un cántaro de agua tocado por un ángel, la bendición de un hada (pág. 358), corteza de mandrágora (pág. 361) y una piedra sin nombre reducida a polvo.
- **Preparación:** Este hechizo permite crear una fuente encantada, y se sabe que fue usado por un mago árabe de Valencia, aunque los seguidores del infierno dieron con él y, tras matarlo, profanaron casi todas las fuentes que había creado (sin embargo, aún podría quedar alguna intacta…). Para llevarlo a cabo deberemos echar dentro del cántaro la corteza y el polvo de la piedra, llenarlo a continuación del agua del manantial y remover lentamente. Una vez que todos los componentes se mezclen dentro del recipiente, el agua recibirá la bendición del hada y vaciaremos el contenido en el manantial, al tiempo que recitamos las letanías correspondientes.
- **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, las aguas del manantial quedarán encantadas —se considerará a partir de ahora un Refugio del Hechicero (pág. 209)— y cualquiera que beba de ellas y tenga éxito en una tirada de Suerte sanará de cualquier enfermedad que posea y se verá afectado de forma automática por los efectos del hechizo Longevidad (pág. 219). Si se utiliza el agua para limpiar una herida, ésta curará al doble de velocidad, por lo que si combinamos el agua con algún hechizo de curación, éste verá doblado sus efectos o bien se reducirá el penalizador del hechizo, lo que sea mejor. Puede incluso curar los efectos de los hechizos de magia negra de nivel 4 o inferior, aunque en este caso el Director de Juego tendrá siempre la última palabra sobre lo que puede o no puede curar. Además, tiene la misma cualidad que el agua bendita (pág. 252) y cualquier criatura irracional de origen maligno que cruce el cauce de agua del manantial sufrirá los mismos efectos que si se hubiera zambullido dentro de agua bendita.

  Los efectos de la fuente perduran hasta que sea profanada, ya sea con un hechizo de Maldecir Residencia o echando sangre de demonio en el nacimiento del manantial.

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 a una persona, co-

miendo 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.

Merced de sus Majestades

Invocación, magia blanca de origen prohibido.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Depende de la petición.
- **Componentes:** Las tres coronas de los Reyes Magos de Oriente, Polvos Elementales (pág. 185), tres cirios benditos y óleos consagrados.
- **Preparación:** Para llevar a cabo correctamente la invocación, el mago debe ayunar durante tres días y encontrarse en estado de gracia (véase el capítulo sobre Rituales de Fe, pág. 246) en el momento en que se comience el ritual. Tras ungirse con los óleos y dibujar un triángulo con los polvos, el mago coloca los cirios y las coronas en cada uno de los vértices del triángulo. A continuación, recitará la invocación.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, en cada uno de los vértices del triángulo aparecerán los Reyes Magos de Oriente, cogerá cada uno su corona y se la llevará, aunque concederán antes una petición al mago que los invocó. Básicamente, este hechizo es similar al de Misa Negra (pág. 221), pero no se considera magia negra, por lo que si el mago realiza una petición "maligna" (y damos libertad al DJ para que concrete exactamente qué puede ser exactamente algo maligno), sus Majestades simplemente le entregarán un simbólico saco de carbón (por cierto, mágico, ya que tarda 100 veces más de lo normal en consumirse), para que éste empiece a acostumbrarse al calor del Infierno. En el caso de que la petición no sea considerada maligna, los Reyes la concederán y desaparecerán con sus respectivas coronas.

  Este hechizo está considerado prohibido y son muchos los demonios que tratarán de impedir a toda costa que se lleve a cabo, ya que nada impide que el mago pueda pedir que se le devuelva su alma o la de otra persona si se hubiera perdido o vendido, lo que hará que no se pueda vender o perder en una segunda ocasión. Por cierto, que tras marcharse, los Reyes, despistados como son, volverán a perder sus coronas de nuevo, que aparecerán en lugares recónditos de la Tierra, coincidiendo con la aparición en los cielos del cometa que nosotros conocemos como Halley (y que, por cierto, durante los siglos XIV y XV pasó sobre la Tierra en los años 1320, 1396 y 1472).

Nudo Maléfico

Talismán, magia negra de origen popular.

- **Caducidad:** Hasta que el talismán sea destruido.
- **Duración:** Hasta que se desate el nudo.
- **Componentes:** Una trenza de bruja, varios mechones de pelo de un prisionero, sangre o cenizas de al menos siete magos o brujos poderosos (que tuvieran 150 en IRR o superior), pelo de hada, pelo de una mandrágora en su fase humana, un mechón de pelo de una ondina y un objeto personal de la víctima del hechizo.
- **Preparación:** Con todos los componentes, el mago fabrica una pequeña soga y, para activar el hechizo, al mismo tiempo que pronuncia las palabras mágicas adecuadas, tiene que hacer un complejo nudo con la soga sobre el objeto de la víctima.
- **Descripción:** Si se activa con éxito y la víctima falla su tirada de RR, el efecto del hechizo será diferente según afecte a humanos o a criaturas irracionales. En el primer caso, en los humanos, el Nudo Maléfico anula parte de la capacidad de la víctima para hacer magia: sus PC se reducen a 0 de forma permanente (sin que el hechizo de Polvos de Hechicería pueda hacer nada para remediarlo), aunque, y a discreción del DJ, si la víctima tiene éxito en una tirada de Conocimiento Mágico con un penalizador de -50%, se daría cuenta de que está bajo la maldición del nudo y sabría que aún tiene la capacidad de hacer magia, a costa de sacrificar su vitalidad. Para ello, cada vez que lance un hechizo deberá gastar tantos puntos de Suerte y recibirá tantos PD como el número de PC que costase el hechizo en cuestión. Estos puntos se recuperarían de la forma habitual: con curación, los PV, y con el tiempo, la Suerte.

  En el caso de los seres irracionales, el efecto es bien distinto: si se tiene éxito, el hechizo atará a la criatura a su dominio (el lugar donde suele vivir de forma habitual: un hada o sátiro, en el bosque; un duende, en una casa; un demonio, en el Infierno; etc.) y le será completamente imposible salir de ahí. En el caso de que la criatura no se encuentre en su dominio cuando reciba los efectos del hechizo, quedará atado al lugar en el que se encuentre en ese instante (por ejemplo, si un demonio está en una casa, ya no le será posible salir de ella ni volver al Infierno).

  Si se quiere volver a utilizar el talismán de Nudo Maléfico es necesario desatarlo primero si se ha utilizado sobre otra persona previamente, con lo que ésta quedará liberada.

Puerta del Infierno

Maleficio, magia negra de origen prohibido.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Permanente mientras se hagan los aquelarres con regularidad.
- **Componentes:** Los componentes de todos los hechizos de Aquelarre, Aquelarre Menor, e invocación de demonios elementales, un Cáliz Maldito, sangre de demonio, un puñado de tierra del Infierno, un sacerdote apóstata, un eclipse solar y un representante de cada uno de los engendros infernales (págs. 291-302).
- **Preparación:** Este terrible hechizo debe llevarse a cabo durante un día de eclipse solar en un lugar donde hayan muerto al menos cien personas de forma cruel, generalmente en una sima o gruta, en la que se llevarán a cabo todas las invocaciones a demonios elementales, los Aquelarres y un Aquelarre Menor, con la presencia del sacerdote y los engendros infernales, para terminar usando la sangre y el puñado de tierra dibujando un portal en la pared o suelo, al tiempo que se recitan las palabras adecuadas.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, la zona quedará encantada y se creará una "puerta al Infierno", un lugar en que la Tierra comunica directamente con el Averno. Cada día de trascendencia "especial" o mágica (como la noche de *walpurgis*, la noche de San Juan o las vísperas de Todos los Santos, por ejemplo), aparecerá en el lugar un engendro del infierno. Además, en el interior de la zona los hechizos de magia negra tendrán un bonificador de +25% a la tirada de activación, que será incluso de +50% si se trata de invocación. Y todos aquéllos que entren a la zona verán reducidas a la mitad sus porcentajes en la tirada de RR para resistirse a hechizos.

  Para que la puerta al Infierno se mantenga es necesario llevar a cabo algún que otro Aquelarre en la zona de una forma regular, o la puerta perderá sus efectos —excepto la aparición de engendros—, que quedarán latentes hasta que se vuelva a activar lanzando de nuevo el hechizo (aunque no serán ya necesarios los componentes). Los Puntos de Concentración que gaste un mago para crear por primera vez el portal no se recuperarán jamás (los que gaste para activarlo en posteriores ocasiones, sí).

Rey del Último Día

Ungüento, magia negra de origen prohibido.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Permanente hasta que se use otra vez.
- **Componentes:** Un eclipse —si es solar se tendrá un bonificador de +15% a la tirada de activación—, una piedra sin nombre (véase el hechizo Elixir de la Vida, pág. 226) reducida a polvo, sangre de ondina, cenizas de un cadáver que tenga al menos mil años de antigüedad, siete perlas negras reducidas a polvo, un diente de dragón reducido a polvo.
- **Preparación:** Este hechizo, que debe llevarse a cabo únicamente en alta mar y durante un eclipse, requiere que el mago fabrique primero un polvo con todos los componentes. Una vez fabricado recitará una plegaria al demonio Silcharde (pág. 280), lanzará los polvos al agua y gritará en voz alta: "Quiero visitar el reino de X", donde X es el nombre de un monarca, un rey del presente, pasado o futuro del mago.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, se formará de inmediato una tempestad sobre el barco y un rayo alcanzará el navío, causando 3D6 PD a todos los que estén en su interior, mago incluido, sin protección alguna por armadura (todos aquéllos que vistan armadura metálica recibirán una secuela extra en caso de que la tirada de daño del rayo sea suficiente para provocarla). Además, el barco quedará destruido y toda la tripulación acabará en el agua inconsciente (excepto los que mueran por el rayo, claro) y a merced de las olas. Despertarán al día siguiente en una playa cercana al reino del monarca que se mencionó en la plegaria —si el reino no tiene costa de mar, despertarán en las orillas de un río o un lago—. Si se dijo el nombre de un rey del pasado o del futuro, la tripulación viajará también en el tiempo, despertando en un año aleatorio del reinado del monarca (normalmente el más significativo). En este último caso recordamos al DJ que la única forma que tiene el mago de regresar a su época es volver a repetir de nuevo el hechizo.

  A los demonios no les gusta que los humanos utilicen este hechizo ya que pueden trastocar sus planes. Además, todos aquellos demonios que se encuentren al mago o al resto de la tripulación del barco sabrán si proceden de otro tiempo. El nombre del hechizo viene de que si el mago expresa su deseo de visitar el reino del rey del último día, el mago y sus compañeros no serán vistos nunca más.

Talismanes Planetarios

Amuleta Planetaria

Talismán, magia blanca de origen alquímico.

Al igual que sucede con los hechizos de *Aquelarre*, los Talismanes Planetarios son en realidad siete hechizos diferentes, cada uno con sus propios componentes, que se deben aprender por separado y que tienen reglas comunes. Se trata en realidad de talismanes utilizados para enfocar y usar la influencia de los astros en provecho del mago, tal y como enseñó Paracelso en su obra *Archidoso Mágico*. Su fabricación es similar en todos los casos: se graba en el metal afín al planeta el sello mágico de dicho planeta y, en su reverso, el cuadrado mágico de éste utilizando dos hierros, todo ello en el momento astrológico propicio. Después es necesario quemar en un brasero el perfume asociado al planeta, en un día y una hora adecuados, tras lo cual se colocará en una bolsa de seda del color del planeta. Si el talismán caducase porque se ha abierto la bolsa, es posible volver a encantarla usando sólo el brasero y el perfume, tardando la mitad del tiempo normal. Como verás, durante la fabricación es necesario contar con ciertos conocimientos de Astrología, por lo que a la hora de calcular el tiempo que llevará al mago fabricar el talismán utilizaremos la competencia de Alquimia o Astrología, la que sea menor de las dos.

Una vez activados los talismanes, a efectos de juego el mago sustituirá durante el tiempo que dure el hechizo una —y sólo una— de las competencias (o de tiradas de característica del tipo RESx2, RESx3, etc.) que se vean favorecidas por el talismán por el valor de su IRR, claro que si realiza una tirada durante ese tiempo, no podrá apuntarla para luego incrementarla con puntos de Experiencia, excepto si la tirada fue menor que el porcentaje de la competencia original, no de la incrementada.

Es imposible estar bajo los efectos de dos talismanes planetarios a la vez, ya que si se activase un segundo talismán, el primero quedaría anulado, aunque sí es posible usar un mismo talismán varias veces para aumentar competencias distintas, lo que requiere volver a activar el hechizo y gastar de nuevo los PC correspondientes.

Talismán de Júpiter

Amuletum Iovis

- **Caducidad:** Hasta que se abra o se destruya la bolsa.
- **Duración:** Una hora.
- **Componentes:** Estaño de la máxima pureza, una bolsa de seda azul, dos hierros, brasero, carbón y el perfume de Júpiter (elaborado con euforbio, polvos de imán, leña de alce, mirra, benjuí, ámbar gris, sangre de halcón y sesos de águila).
- **Preparación:** Como se ha explicado anteriormente, utilizando un cuadrado mágico de 4x4 cuyo número misterioso sea 34.
- **Descripción:** El Talismán de Júpiter favorece:
  - La competencia de Elocuencia si se utiliza para calmar a alguien nervioso o asustado.
  - La competencia de Comerciar para llevar a cabo negocios de gran envergadura.
  - La Suerte para lograr beneficios en los negocios o para ganar en juego, siempre y cuando haya apuestas de por medio.
  - La Templanza para resistir el miedo.

Talismán de la Luna

Amuletum Lunae

- **Caducidad:** Hasta que se abra o se destruya la bolsa.
- **Duración:** Una hora.
- **Componentes:** Plata de la máxima pureza, una bolsa de lienzo blanco, dos hierros, brasero, carbón y perfume lunar (elaborado con cabeza de rana verde, ojos de toro blanco, granos de amapola blanca, incienso de calidad —toraque, benjuí u olívano con alcanfor— y sangre de ganso joven y tórtola).
- **Preparación:** Como se ha explicado anteriormente, utilizando un cuadrado mágico de 9x9 cuyo número misterioso sea 379.
- **Descripción:** El Talismán de la Luna favorece:
  - Las competencias con la característica Percepción como base.
  - La competencia de Sigilo.
  - La competencia de Comerciar cuando se usa para regatear el precio de objetos de un valor bajo o medio.
  - Las tiradas de Percepción usadas para darse cuenta de que se está siendo robado.
  - Las tiradas de Destreza que se hagan para evitar calamidades cuando se está de viaje en un camino o carretera (también se puede añadir la competencia de Esquivar, pero sólo si no se usa para esquivar armas).
  - Las tiradas de Resistencia que se realizan para evitar las enfermedades contagiosas.

Talismán de Marte

Amuletum Martis

- **Caducidad:** Hasta que se abra o se destruya la bolsa.
- **Duración:** Una hora.
- **Componentes:** Hierro de la máxima pureza, una bolsa de seda roja, dos hierros, brasero, carbón y perfume de Marte (elaborado con euforbio, bedelio, sal, amoníaco, raíz de eléboro, polvos de piedra de imán, flor de azufre, sangre de gato negro y sesos de cuervo).
- **Preparación:** Como se ha explicado anteriormente.
- **Descripción:** El Talismán de Marte favorece:
  - Las competencias de Armas con la característica Fuerza como base.
  - Las competencias de Armas con la característica Agilidad como base, además de Esquivar.
  - Las competencias de Armas con la característica Habilidad como base.
  - La competencia de Tormento.

Talismán de Mercurio

Amuletum Mercurii

- **Caducidad:** Hasta que se abra o se destruya la bolsa.
- **Duración:** Una hora.
- **Componentes:** Plancha de mercurio alquímico (que se fabrica usando dos onzas de sal, amoníaco, cardenillo, vitriolo romano, mercurio de calidad, tierra merita, tucia de Alejandría y una olla de hierro o bronce nueva), una bolsa de seda púrpura, dos hierros, brasero, carbón y el perfume de Mercurio (que se elabora con euforbio, bedede, leña de alce, estoraque, benjuí, polvos de azul, puntas de pluma de pavo real, sangre de golondrina y sesos de ciervo).
- **Preparación:** Como se ha explicado anteriormente, utilizando un cuadrado mágico de 8x8 cuyo número misterioso sea 270.
- **Descripción:** El Talismán de Mercurio favorece:
  - Las competencias con la característica Cultura como base.
  - La competencia de Sigilo.

† La competencia de Memoria.

† La competencia de Elocuencia.

† Se adquiere una nueva competencia, Sensatez, con base en Percepción, que avisará al personaje cuando alguno de sus actos pueda ser una estupidez.

Talismán de Saturno

Amuletum Saturni

- **Caducidad:** Hasta que se abra o se destruya la bolsa.
- **Duración:** Una hora.
- **Componentes:** Plomo de la máxima pureza, una bolsa de seda negra, dos hierros, brasero, carbón y el perfume de Saturno (que se elabora con simiente de amapola negra, simiente de beleño, raíz de mandrágora, polvos de imán, mirra, sangre de murciélago y seso de gato negro).
- **Preparación:** Como se ha explicado anteriormente, utilizando un cuadrado mágico de 3x3 cuyo número misterioso sea 15.
- **Descripción:** El Talismán de Saturno favorece:
  - Las tiradas de Resistencia que se lleven a cabo para soportar condiciones adversas, teniendo que elegir un tipo: para evitar perder la consciencia por el dolor (pérdida de PV), para soportar el dolor de un parto, el frío, el calor, resistirse a los venenos, aguantar las bebidas alcohólicas o mantener la respiración.
  - † La Templanza para resistir la tortura y el dolor.
  - † Las competencias del tipo viajero, como Conducir Carro, Navegar o Cabalgar.
  - † Si se utiliza este talismán de forma continuada (o se consigue hacerlo permanente), la IRR del mago se añadirá como penalizador a todas las tiradas que se lleven a cabo en la Tabla de Envejecimiento (pág. 107).

Talismán de Venus

Amuletum Veneris

- **Caducidad:** Hasta que se abra o se destruya la bolsa.
- **Duración:** Una hora.
- **Componentes:** Cobre de la máxima pureza, una bolsa de seda verde, dos hierros, un brasero, carbón y el perfume de Venus (elaborado con almizcle, ámbar gris, leña de aloe, rosas secas, coral bermejo, sangre de paloma o tórtola y sesos de dos o tres gorriones).
- **Preparación:** Como se ha explicado anteriormente, utilizando un cuadrado mágico de 7x7 cuyo número misterioso sea 165.
- **Descripción:** El Talismán de Venus favorece:
  - † Las competencias con la característica Habilidad o Cultura como base y que tengan que ver con los oficios, la artesanía, el arte o la música (Artesanía, Música…).
  - † La competencia de Elocuencia para evitar peleas o para reconciliar a enemigos.
  - † La competencia de Seducción.

Talismán del Sol

Amuletum Solis

- **Caducidad:** Hasta que se abra o se destruya la bolsa.
- **Duración:** Una hora.
- **Componentes:** Oro de la máxima pureza, una bolsa de seda amarilla, dos hierros, un brasero, carbón y el perfume solar (elaborado con azafrán, leña de aloe, leña de bálsamo, simiente de laurel, clavos de especias, mirra, incienso de calidad —toraque, benjuí u olivano con alcanfor—, un grano de almizcle, un grano de ámbar gris y agua de rosas).
- **Preparación:** Como se ha explicado anteriormente, utilizando un cuadrado mágico de 7x7 cuyo número misterioso sea 109.
- **Descripción:** El Talismán del Sol favorece:
  - † Las competencias de Mando y Empatía, aunque sólo funcionará para afectar a los que rodean al portador y mientras se usen para resaltar su honor, su valía o la verdad de sus palabras.
  - † Las competencias con la característica Fuerza como base que no se usen en combate y que no hayan sido contempladas en el resto de talismanes.
  - † Las competencias con la característica Agilidad como base que no se usen en combate y que no hayan sido contempladas en el resto de talismanes.
  - † Las competencias con la característica Habilidad como base que no se usen en combate y que no hayan sido contempladas en el resto de talismanes.

Umbral del Pozo

Talismán, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** Hasta que sea destruido.
- **Duración:** Hasta que muera el mago.
- **Componentes:** Tinta Prodigiosa (pág. 179), piedra de ara, madera de encina, azabache, polvo del Camino de Santiago, Polvos Elementales (pág. 185), metal de un arma que haya "matado" al menos a cinco demonios elementales.
- **Preparación:** Con este hechizo el mago puede encantar el umbral de una puerta, una ventana o cualquier tipo de abertura, siempre y cuando esté bien definida. Para ello, el mago utilizará todos los componentes para inscribir alrededor de la abertura una serie de símbolos y palabras, al tiempo que pronuncia las palabras mágicas adecuadas.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, cualquier criatura irracional que atraviese el umbral de la puerta será transportada al lugar que le corresponda según su naturaleza, sin derecho a tirada alguna de RR: si se trata de un ser infernal irá al Infierno; las hadas, a sus bosques, etc. En el caso de que la crucen humanos que hayan vendido o regalado su alma, también irán al Infierno, al igual que las ánimas, y los poseídos (entre los que se cuentan los *lobisomes*) se verán libres de su posesión (las almas que les poseen irán al Infierno).

Además , si un ser humano "normal" intenta cruzar el umbral para dañar a los ocupantes de la casa o habitación, le será imposible cruzar la puerta (a excepción del mago que activó el talismán, que puede hacerlo sin restricciones).

Viaje al Infierno

Ungüento, magia negra de origen infernal.

- **Caducidad:** 1D6 semanas.
- **Duración:** Desde unos instantes hasta toda la eternidad.
- **Componentes:** Hostias y vino consagrados, cenizas de macho cabrío, tendones humanos, cabellos, uñas y semen de brujo, trozos de ganso, hembra de rata, sesos de cuervo, leña de sauce y cráneo de ajusticiado.
- **Preparación:** Se toman todos los componentes y se cuecen lentamente sobre una fogata de leña de sauce. A continuación se maceran dentro del cráneo de ajusticiado hasta que adquieran la forma de una pasta negra de un olor extremadamente repulsivo.
- **Descripción:** Si se activa con éxito, el mago caerá automáticamente en trance y su espíritu podrá dirigirse directo al Infierno para poder conversar con los muertos que allí residen o para hablar directamente con los demonios. Pero ha de tener mucho cuidado, pues a menos que esté bajo la protección de algún demonio, no se le dejará regresar y su alma quedará prisionera en el Infierno. Del mismo modo, si obtiene una pifia en la tirada de lanzamiento, cuando regrese a su cuerpo quedará reducido a un loco idiota de sonrisa babeante. De todas formas, si falla la tirada, podría ocurrirle también esto mismo, aunque tiene la posibilidad de salvarse si tiene éxito en una tirada de Templanza.

Vínculo Mágico

Maleficio, magia blanca de origen popular.

- **Caducidad:** No aplicable.
- **Duración:** Hasta que se rompa el hechizo o muera el mago.
- **Componentes:** Sangre del mago y tener, al menos, un 101% en Conocimiento Mágico.
- **Preparación:** Para utilizar este hechizo, uno de los más poderosos y raros que se conocen, es necesario que el mago entienda muy bien el mecanismo de la magia (de ahí el porcentaje que debe tener en Conocimiento Mágico), y aunque los demonios muestran indiferencia a la hora de transmitirlo, los magos humanos se cuidan muy mucho de transcribirlo o enseñarlo, ya que nunca se sabe en manos de quien puede caer, pues es posible utilizarlo para hacer mucho daño, y no les falta razón: el verdadero poder del hechizo radica en la imaginación del que lo utiliza. De esa forma, en manos de un mago lo suficientemente osado (o loco) podría crear estragos de tal magnitud que llamarían la



atención de las huestes infernales y lo convertirían en un hechizo prohibido, pero por ahora eso no ocurrido, para bien o para mal, posiblemente porque el Diablo ha subestimado la imaginación humana.

Para usarlo, el mago ha de lanzar un poco de su propia sangre sobre una víctima u objeto que esté bajo los efectos de otro hechizo y recitar el encantamiento adecuado. Sólo podrá usarse sobre hechizos que tengan una cierta duración, pues no son válidos aquéllos de duración instantánea (como, por ejemplo, el Bálsamo de Curación). Además, si la víctima tiene más de un hechizo activo a la vez, el mago decidirá sobre cuál actuará el vínculo. Eso sí, el mago deberá pagar un precio muy alto por usar este hechizo, tenga o no éxito la tirada de lanzamiento: sentirá como parte de su esencia vital se desvanece para formar el vínculo, envejeciendo automáticamente un año y haciendo una tirada en la Tabla de Envejecimiento (pág. 107), tenga la edad que tenga (ni siquiera le valdrá utilizar hechizos de Longevidad o Elixir de la Vida), aplicando los resultados directamente. Por último, hay que decir que los PC que gaste no se recuperarán hasta que no se deshaga el hechizo.

- **Descripción:** Si tiene éxito en la activación del hechizo, la víctima no tendrá derecho a tirada alguna de RR, ya que el blanco del Vínculo Mágico no es ella, sino el hechizo que la está afectando. Con el hechizo lo que se consigue es ampliar la duración del hechizo objetivo, produciendo un vínculo entre él y el mago, por lo que se extenderá la duración de ese hechizo a la duración de la vida del mago. Por tanto, la duración del hechizo objetivo se considerará a partir de ahora permanente y no podrá romperse mientras viva el mago.

  Si en algún momento el mago desea romper el vínculo, tendrá que orientarse hacia la dirección en la que se encuentre el objetivo y lanzar de nuevo el Vínculo Mágico variando ligeramente las palabras (esta vez ni envejecerá ni gastará PC de forma permanente): si tiene éxito, se romperá el vínculo y podrá recuperar los PC que invirtió en su lanzamiento (aunque no recuperará los años o características que perdió en su momento). Es posible lanzar este hechizo varias veces, pudiendo tener todos los vínculos mágicos que se quiera o pueda.

Componentes Mágicos

UNA de las mayores dificultades con las que se toparán aquellos personajes que utilicen la magia, además de la escasez de textos o tutores que enseñen nuevos hechizos, es la localización de algunos de los componentes que necesitarán para fabricar o utilizar los hechizos que ya saben. En la mayor parte de los casos, será el propio criterio del Director de Juego el que se encargue de indicarles cómo y dónde encontrarlos, utilizando además sus búsquedas como base de una aventura o incluso de toda una campaña, pues ciertos componentes requieren eso y más para poder ser localizados (¿o acaso crees que la "piedra sin nombre" se puede encontrar en el tenderete de un buhonero portugués?).

De todas formas, si el Director de Juego no desea improvisar aventuras ni tampoco quiere quedar como un árbitro parcial que decide si hay o no componentes basándose única y exclusivamente en su propia conveniencia, puede utilizar las siguientes reglas. Utilízalas como mejor te convenga, pues son completamente opcionales.

Localización de Componentes Mágicos

Para comprobar si el mago es capaz de localizar un componente mágico determinado es necesario realizar una tirada de 1D100 en la Tabla de Localización de Componentes, pero antes se debe calcular el modificador, tanto positivo como negativo, que tendremos a dicha tirada, basándonos en los siguientes condicionantes:

- **Utilidad del Componente:** ¿Sirve el componente que buscamos para algo más que para el hechizo? Si posee más utilidades, será más fácil de encontrar que si sólo tiene un fin exclusivo. Los modificadores y algunos de los ejemplos pueden ser por tanto:

Utilidad	Modificador
No sirve para nada más (piedra de gul).	- 30
Utilidad marginal (aceite de alcanfor).	- 10
Uso limitado (piel de cordero nonato).	+ 10
Uso cotidiano.	+ 50

- **Facilidad para Localizarlo:** ¿Es peligroso hacerse con el componente? ¿Procede de lugares exóticos? Es mucho más sencillo encontrar un componente habitual en la zona en la que estamos que intentar encontrarnos con algo que proceda de la otra punta del mundo o que requiera mucho esfuerzo hallarlo.

Facilidad de Localización	Modificador
Componente muy lejano o extremadamente difícil de encontrar (sangre de basilisco, especias de Oriente).	- 50
Componente lejano o muy difícil de encontrar (sangre de águila del desierto, piedra de una pirámide, hierbas no comunes en la región).	- 30
Componente no muy lejano o difícil de encontrar, aunque posible (sangre de lobo, telas italianas).	- 10
Componente cercano o fácil de encontrar (agua bendita, tripas de cerdo).	+ 10

- **Potencial Maligno:** ¿Se trata de algo que causa temor, asco o repulsión en la gente? ¿Se considera el objeto aberrante para la religión de la zona? Al mago le será mucho más

fácil encontrar objetos de naturaleza inocente que determinados componentes cuya simple posesión pueda causar problemas al que lo compra y al que lo vende.

Potencial Maligno	Modificador
Algo horripilante (cadáver de niño nonato): Multiplica x4 la tirada de detección de brujería.	- 30
Algo que se puede relacionar con la magia (semen de ahorcado): Multiplica x2 la tirada de detección de brujería.	- 20
Algo "un poco raro" (trozo de piel de lobo sin curtir): La tirada de detección de brujería no se ve modificada.	- 10
Cosas que no se relacionen directamente con el mundo mágico (ojos de barbo): Divide entre dos la tirada de detección de brujería.	+ 0

- **Lugar de Adquisición:** ¿Se encuentra el mago en un pueblucho perdido en los Pirineos o en un gran puerto comercial? ¿Está muy habitado el lugar? Siempre será más fácil localizar un objeto determinado si el lugar donde nos encontramos cuenta con un mercado potencial de ese tipo de objetos. De todas formas, los modificadores debidos al lugar de adquisición podrían dividirse entre dos si buscamos en una zona rural algún objeto que sea común en esos lugares (hierbas, casquerías de animales, etc.) o multiplicarse por dos si tratamos de encontrar algún componente que sólo se venda en ciudades (como productos de lujo, artesanía especializada, etc.).

Lugar de Adquisición	Modificador
Pueblo de mala muerte: Divide entre dos la tirada de detección de brujería.	- 20
Pueblo decente, casi una ciudad.	+ 0
Ciudad de tamaño normal (Jaca, Córdoba, Salamanca…).	+ 10
Gran ciudad o puerto comercial (Barcelona, Burgos, Granada, Toledo…).	+ 20

- **Habilidad del Mago:** Hay personas que son capaces de localizar los bienes que necesitan mejor que otras, por lo que se deberá utilizar como modificador en la Tabla de Localización de Componentes la mitad del porcentaje que posea el mago en su competencia de Comerciar. En el caso de que el mago esté acompañado durante la búsqueda por un personaje con un mayor porcentaje en dicha competencia, éste puede utilizarse, pero el compañero también se verá afectado por la tirada de detección de brujería.

Una vez calculados todos los modificadores, obtendremos un valor positivo o negativo al que sumaremos una tirada de 1D100. El resultado total se consulta en la Tabla de Localización de Componentes.

En caso de que el jugador obtenga en la tirada un doble natural (un 00, 11, 22, etc.) y, si tras sumar los modificadores no es posible obtener el componente, (un resultado de 55 o menos), lo que ocurrirá es que al PJ le venderán a un precio abusivo cualquier objeto o sustancia de aspecto parecido a lo que busca y que, evidentemente, no tendrá ningún efecto cuando se utilice para llevar a cabo el hechizo. Por eso, recomendamos al DJ que haga él mismo la tirada de localización de componente, manteniéndola oculta a los ojos de los jugadores, que no sabrán en ningún momento si lo que se les está vendiendo es de verdad o es más falso que un maravedí de esparto. Sea como sea, y se les estafe o no, la tirada de detección de brujería (ver más abajo) se realizará del mismo modo.

Exemplum: *Como vimos anteriormente, Micael ha aprendido un nuevo hechizo, Lengua de Babel, y decide irse por Burgos para tratar de adquirir algunos componentes que le faltan. Comienza con uno de los más difíciles, tierra procedente de la montaña más alta del reino —como se encuentra en Castilla, la más alta es Torrecerredo, que no está muy lejos de Burgos, por cierto—, y para ello vamos a calcular los modificadores a la tirada de localización:*

- *Utilidad del Componente: no sirve para nada más (–30).*
- *Facilidad para Localizarlo: componente muy difícil de encontrar (–10).*
- *Potencial Maligno: algo un poco raro (–10).*
- *Lugar de Adquisición: Burgos es una gran ciudad (+20).*
- *Habilidad del Mago: Micael tiene un porcentaje en Comerciar de tan sólo el 20%, que divide entre dos (+10).*

Sumamos todos los modificadores y obtenemos un total de –20. No es mucho pero podía ser peor. El jugador coge los dados y obtiene un hermoso 77, al que restamos el 20 y nos da 57.

Tras consultar la tabla vemos que Micael ha conseguido encontrar a un viejo tendero que asegura que, aunque ahora mismo no tiene dicho componente, si el judío quiere volver al día siguiente quizá lo haya podido encontrar. Ni corto ni perezoso Micael vuelve al día siguiente y repite la tirada, aunque sin modificadores (el –20 se ha reducido por el +20 del resultado anterior): otro gran resultado, un 86.

Tabla de Localización de Componentes

Tirada	Resultado	Detección de Brujería
-50 o menos	No saben de qué se les está hablando.	20 %
-49 — -20	Se niegan a comerciar con ese tipo de cosas.	15 %
-19 — 20	Ya no comercian con ese tipo de cosas.	10 %
21 — 55	Muy raramente tienen ese tipo de cosas.	5 %
56 — 75	Ahora mismo no tienen, pero pueden volver a tirar al día siguiente con un +20. Si el segundo día se obtiene el mismo resultado, suma +40 y así sucesivamente.	2 %
76 — 99	Puede conseguir 1D3 dosis del componente, aunque a un precio abusivo (el doble o el triple de lo normal).	0 %
100 o más	Puede conseguir 1D10+3 dosis del componente a un buen precio.	0 %

Tabla de Detección de Brujería

Tirada	Resultado
50 o menos	El personaje sólo será visto con algo de desconfianza en el lugar.
51 — 75	El personaje adquiere fama de brujo en el lugar, afrontando las consecuencias que eso conlleva. Adquiere la vergüenza Secreto (Condena Leve).
76 —100	El personaje es visto en la región como un brujo y perseguido por ello; si es atrapado, será castigado muy duramente, aunque sin llegar a ser ejecutado. Adquiere la vergüenza Secreto (Condena Grave).
101 o más	El personaje será perseguido activamente por las autoridades de la región culpado de adorar al Maligno y de alguna que otra acusación más. La orden se extiende hacia él, su familia y a todo aquél que le acompañe (como el resto de PJs). En caso de atraparle será ejecutado directamente, y el resto de compañeros castigados duramente. Adquiere la vergüenza Secreto (Condena a Muerte).

Por los pelos, pero parece que Micael ha encontrado lo que buscaba: el viejo tendero le vende dos puñados de tierra de Torrecerredo (ha obtenido un 2 en la tirada de 1D3 dosis), aunque a un precio muy superior a lo que valen dos simples puñados de tierra.

Detección de Brujería

La búsqueda de determinados componentes puede convertirse en una trabajo extremadamente peligroso si el mago no sabe con quién está tratando, pues son muchos los tenderos, comerciantes y buhoneros que pueden ir con el cuento a las autoridades civiles y religiosas, y condenar al personaje a la horca o a algo mucho peor.

Para averiguar si eso ocurre, calcularemos el porcentaje de detección de brujería que tenemos: el porcentaje base nos lo da el resultado obtenido en la tirada de localización de componentes, tal y como aparece reflejado en la tabla anterior. Ese resultado se verá multiplicado o dividido según el potencial maligno del componente o el lugar de adquisición, como ya dijimos en la descripción de esos modificadores, y siguiendo ese mismo orden en la aplicación de los multiplicadores. Por último, al porcentaje obtenido le sumamos un modificador basándonos en la posición o procedencia del personaje (estos modificadores se suman o restan entre sí antes de aplicarlos al total obtenido):

El personaje pertenece a la Alta Nobleza.	- 25
El personaje pertenece a la Baja Nobleza.	- 10
El personaje pertenece al Campesinado.	+ 10
El personaje es un Esclavo.	+ 10
El personaje es Mujer.	+ 10
El personaje pertenece a una Minoría Étnica en el reino (un musulmán en Castilla, un cristiano en Granada, un judío en todas partes…).	+ 10

Obtenido el porcentaje hacemos una tirada de 1D100 y le sumamos el porcentaje total, consultando el resultado final en la Tabla de Detección de Brujería.

Exemplum: *Veamos también si Micael ha sido detectado como un brujo o si ha pasado desapercibido. Su primer día de búsqueda de componentes el resultado que obtuvo, un 57, le da un 2% de posibilidades de ser detectado, que no se ve modificado ni por el potencial mágico del componente ni por la localización, pero sí por la posición de Micael, ya que al tratarse de un judío aumentará en +10%, obteniendo un total de 12%. El jugador hace una tirada y obtiene un 31, que sumado al 12 da un total de 43: Micael es visto con desconfianza por algunas de las personas del barrio, pero pero poco más.*

Como Micael ha estado dos días buscando la dichosa tierra, debe tirar dos veces, así que el resultado obtenido en el segundo día, un 86, le deja un porcentaje base de 0%, que sube a 10% al tratarse de un judío: vuelve a tirar y saca ahora un 77, lo que da un total de 87. Malo, malo, malo. Parece ser que el viejo tendero ha decidido, una vez sacado el dinero a Micael, avisar a las autoridades burgalesas de que un judío anda buscando cosas raras y pagando una gran cantidad por ello. El alquimista adquiere la vergüenza Secreto (Condena Grave) y, aunque no se le busca de forma activa, si es cierto que si es atrapado será castigado, posiblemente flagelado con saña y expulsado del reino.

Como el judío no quiere verse humillado a todo ello, llama a su amigo Lope y se despide de él, informándole de que se irá durante un tiempo a vivir a la frontera granadina, donde acuden otros judíos a vivir, a la ciudad de Eliossanna (Lucena). Allí espera encontrar la suficiente paz y quietud como para continuar sus estudios alquímicos. Lope lo acompaña al Arco de Santa María esa misma tarde y lo ve marchar hacia el lejano sur...

Cómo convertirse en Bruja

Por Miguel Ángel Ruiz

CÓMO *convertirse en Bruja*: así rezaba un célebre hechizo del *Sanctus Regnum*, escrito y reescrito en multitud de grimorios medievales, por el que la aspirante a bruja, debía realizar un ritual invocando al Diablo, el cual aparecería para llevarla al aquelarre, a iniciarla en los oscuros misterios de la brujería y la goecia.

Afortunadamente, los Personajes Jugadores lo tienen mucho más fácil y no tienen que andar con tratos con el Maligno a tan temprana edad (todo se andará…) para seguir el camino de la hechicería. Para ello, sólo han de tener al menos 50% en Conocimiento Mágico e IRR, lo que facilita el acceso al mundo mágico en aquellas profesiones

asociadas con lo oculto, como brujas y alquimistas, aunque no excluye a otras, ya que es posible aprender magia en el futuro, durante las aventuras y desventuras de los PJs, porque, ¿hay algo más clásico que la aventurilla de la búsqueda del misterioso personaje que inicie a algún osado PJ en el mundo de la brujería? Si el personaje no desea esperar y comenzar sus aventuras conociendo hechizos, sólo ha de alcanzar el mínimo de 50% anterior, ya sea desviando puntos profesionales, echando mano de los puntos familiares, si se diese el caso de tener un padre de profesión "afín" o usando el orgullo de Educación Arcana. También sería interesante que el PJ cultivase las competencias de Alquimia para reducir el tiempo de preparación de pociones, ungüentos y talismanes, y Astrología, pues muchos de los componentes mágicos, especialmente los talismanes, requieren ser "constelados" para "empaparse" de las energías astrales de los planetas, por no hablar de que ciertas invocaciones necesitan ser hechas en conjunciones astrales concretas (el DJ podría, ante una Astrología deficiente, requerir una tirada para comprobar el éxito del encantamiento del componente o el descubrimiento de la fecha de la conjunción planetaria necesaria). Además, para facilitar el lanzamiento de hechizos, resultaría interesante que el prometedor mago empezara con un 75/25 en el binomio IRR/RR, más la adquisición de uno o más puntos en el orgullo de Creencia Firmes, o incluso Reliquia Arcana. Llegados a este punto, ya sólo queda elegir los hechizos iniciales con los que el personaje desea comenzar sus andanzas.

Sobre esto último, cuentan los más viejos del lugar, que hace cerca de dos décadas, aquéllos que deseaban aprender hechizos, sólo debían hojear un delgado libro azul, donde, en pocas páginas se nos presentaban, sin otra complejidad que la de saber dónde demonios estaban los misteriosos asteriscos que diferenciaban el bien del mal. Los personajes de hoy en día lo tienen un pelín más difícil, pues muchos hechizos han aparecido desde aquellos tiempos, recopilándose prácticamente todos en este libro, elevando su número. Por no abrumar al neófito, permitidme comentar algunas posibilidades interesantes.

Lo primero que ha de tener claro el jugador es si va a practicar magia negra o no. Ésta es una decisión muy personal que el personaje ha de tomar, ya que si sigue el camino recto, la lista de hechizos a tener en cuenta se reduce (si el día de mañana se arrepiente, siempre puede aprender goecias, que no será ni el primero ni el último en actuar así). Tras esto, ya sería cuestión de examinar la lista, según los intereses de cada uno, recomendándose la limitación de la búsqueda a hechizos de *vis prima*, *secunda*, *tertia* y *quarta*, ya que la IRR inicial del personaje no daría para mucho más, aunque nada impide la elección de hechizos más poderosos; en este último caso no debería olvidarse de aprender el hechizo de Ungüento de Bruja, para tener una posibilidad real de uso. De esta primera preselección, sería bueno escoger especialmente talismanes, ya que se recibiría uno libremente, ya preparado y encantado, listo para ser usado, por cada hechizo de ese tipo conocido (y no, no recibiría un talismán para el Elixir de la Vida).



De los más básicos a tener en cuenta, sería la elección de alguno que ofrezca protección contra la magia o poderes especiales de ciertas criaturas, pues el personaje, por su alta IRR, será una presa fácil para ésta: Amuleto, Talismán de Protección (indispensable), Cruz de Caravaca (mejor si el mago no usa goecias), Don de Cipriano, Guardia contra Embrujos, Guarda contra Maleficios, Anillo del Maestro, Círculo de Protección y Revocar Maldición, por si hace falta deshacer el mal a posteriori. Otro hechizo protector interesante, combinado con alguno de los tres primeros, es el de *Corona Salomónica*, que permitiría al personaje protegerse contra los embrujos de criaturas o hechiceros especialmente poderosos.

Si el personaje va a enfocar su carrera mágica hacia el bien, puede equiparse con hechizos curativos tales como Expulsar Enfermedades, Purificar Ponzoñas o Hechizo Rojo, aunque las verdaderas estrellas son el Bálsamo de Curación y la Piedra de Sanación, los más solicitados entre los heridos.

Por otro lado, como la vida del hechicero es dura, no vendría mal prepararse para aquellas ocasiones en las que haya que defenderse. Si el personaje usa armaduras de forma cotidiana, puede tener problemas con los hechizos, así que el uso de Aceite de Hechicerías o Armadura Constelada sería más que recomendable. Hechizos útiles en combates, ya sea para el mago o sus aliados, encontramos muchos, tales como Arma Invicta, Corazón de León, Piel de Lobo, Presteza, Sangre de Dragón, Fuerza de Gigante y Vitriolo Salvaje, aunque si el mago no desea ponerse demasiado duro con sus oponentes, hechizos como Danza, Mal del Tullido, Mal de Ojo y, en especial, Alma de Estatua, bien pueden sacar del apuro. Y, si el mago no se anda con remilgos, y echa mano a la magia negra la lista aumenta: Anillo de Nigromancia, Armadura del Diablo, Beso de Thamur, Cadena de Silcharde (una forma barata de conseguir guardaespaldas), Castigo de Frimost, Filo Maldito, Maldición del Hierro, Maldición de Gul, Saco de Quebradura y Tormento.

No hay que olvidar el aspecto meramente mágico del personaje, así que no estaría de más aprovisionarse de algunos hechizos interesantes para la práctica de la brujería como Polvos de Hechicería y el ya nombrado Ungüento de Bruja, aunque no olvidaremos otros útiles como Caldero Mágico (ideal para el mago itinerante), Conservación, Destilación de Quintaesencias, Intuir la Magia, Invocar al Fenicio, Mano de Gloria, Refugio del Hechicero y Sabiduría.

Pero el mago es humano y limitado, y habrá ocasiones en las que necesite mejorar sus competencias, aunque sea por un corto periodo de tiempo. Para esas ocasiones, hechizos como Aceite de Grandeza, Amor, Amuleto del Fullero, Don de Tritón, Encanto del Viajero, Filtro de Memoria y Leche de Sapiencia le vendrán de perlas, y en caso de no ser así, puede echar mano del Talismán Planetario apropiado, si dispone de él.

Si el personaje se siente atraído hacia la invocación de entidades y criaturas, los hechizos más asequibles son Homúnculo e Invocación de Ánimas, aunque si sus pasos están más encaminados a los Infiernos, serían interesantes Engendrar Lutín, Incubar Diablillo y algunas invocaciones de demonios elementales. Si el personaje está buscando un futuro pacto con demonios, lo más apropiado sería conocer el Aquelarre Menor del demonio menor a las ordenes del demonio mayor al que el personaje aspire servir, más que el Aquelarre a éste , ya que estos rituales suelen ser conocidos por los líderes de cónclaves brujeriles que los adoran, soliendo necesitar de dicha comunidad para realizarlos, por no hablar de que siempre se puede sacar algo del demonio menor, más que ofrecer directamente el alma a su señor. Si el PJ elige este camino, lo más seguro es que elija también alguno de los hechizos de la magia negra, con el fin de perjudicar al vecino, para mayor gloria del Maligno. Hay demasiados, según el tipo de mal y el sufrimiento que se desee infligir, así que sólo destacamos el más clásico: el hechizo de Maldición.

Como toque final, no estaría de más seleccionar algunos hechizos de propósito general, tales como Alivio del Esclavo, Bendición de San Nuño, Brazalete Solar o Lunar, Bendición de Pepín, Clarividencia, Don de Palabra, Filtro de Olvido, Fortuna, Inquisición, Lengua de Babel, Manto de Sombras (cuidado con la figurilla…), Varita de Búsqueda (o su alternativa goética Lámpara de Búsqueda), Mensaje Onírico, Ojos de Lobo, Polvos Elementales, Sombras Fantasmales, Susurro de los Secretos, Vino de la Verdad y Visión de Futuro, siendo especialmente recomendable el hechizo de Bendición de Hada, una de las elecciones seguras de multitud de magos desde hace muchos años, aunque quizá, por su especial caducidad, vendría mejor recibir el talismán a través del orgullo de Reliquia Arcana.

Unas últimas palabras sobre los hechizos. Aunque se espera que la bruja elija hechizos de magia popular y el alquimista, hechizos de magia alquímica, nada impide a los personajes seleccionar magia de la otra rama como hechizos iniciales, pudiendo aprender posteriormente hechizos de ambos tipos. Por ello, sería interesante que los hechiceros populares, conociesen algún hechizo que indicase cómo se ganan la vida. A destacar hechizos como Virtud de Doncella y Saber de Partera, olvidados por la mayoría de jugadores, pero cuyo aprendizaje sí puede proporcionar la excusa perfecta del oficio de la bruja o curandera.

Si tanta variedad te sigue abrumando, tranquilo, consulta los perfiles de magos típicos que se muestran a continuación. Puedes elegir hechizos de aquel perfil que más se ajuste a tus preferencias (el DJ también puede usarlos para generar, de forma rápida, los hechizos que un PNJ hechicero conozca). Si no deseas hacer uso de ellos, aún queda una opción, todavía más divertida si cabe: puedes adquirir la vergüenza Hechizos Extraños dos veces, haciendo que todos los hechizos que conoce el personaje sean escogidos al azar, y con esos cuatro puntitos de orgullos disponibles, seleccionar cuatro hechizos más, para incrementar los boletos de esta particular lotería mágica. El reto vendrá después cuando el jugador deba interpretar a este imprevisible personaje de conocimientos tan diversos, pero oye, quizá sea divertido…

Perfiles de Brujos y hechiceros

Adivino

- Clarividencia
- Espejo de Salomón
- Intuir la Magia
- Lámpara o Varita de Búsqueda
- Maldición de Caín
- Polvos Elementales
- Ritual del Clavo
- Rostro de Ladrón
- Susurro de Secretos
- Vino de la Verdad
- Visión de Futuro

Adorador de Demonios

- Aliento del Diablo
- Aquelarre (a su Señor)
- Aquelarre menor (del lugarteniente de su Señor)
- Cáliz Maldito
- Invocación del Demonio Elemental (de su Señor)
- Oración Oscura
- Punzón de Invocación
- Ungüento de Bruja
- 3 hechizos de magia negra asociados a su Señor

Alquimista

- Conservación
- Destilación de Quintaesencias
- Homúnculo
- Leche de Sapiencia
- Longevidad
- Manto de Salamandra
- Transmutación de Metales
- Polvos de Hechicerías
- Talismán de Protección
- Sangre de Dragón
- Vitriolo Salvaje

Azote de Brujas y Demonios

- Aceite de Hechicerías o Armadura Constelada
- Arma Invicta
- Bálsamo de Curación
- Corazón de León
- Círculo de Protección
- Cruz de Caravaca
- Filo Constelado
- Infusión de Serenidad
- Intuir la Magia
- Piel de Lobo
- Presteza

Mujer de los Bosques

- Amansar Fieras
- Bálsamo de Curación
- Brazalete Lunar
- Brazalete Solar
- Bendición de Hada
- Esencia de Hostilidad
- Fortuna
- Maldición de la Bestia
- Ojos de Lobo
- Pellejo de Bestia
- Presteza

Bruja Infernal

- Alas del Maligno
- Aquelarre (a su Señor)
- Arrancar la Esencia
- Engendrar Lutín
- Invocación de Demonio Elemental (el de su Señor)
- Horca de Bruja
- Maldición
- Maldición de Bruja
- Maldición de *Lobisome*
- Talismán de Protección
- Ungüento de Bruja

Bruja Maléfica

- Arrancar la Esencia
- Atadura de Eunuco
- Demencia
- Furia
- Maldición
- Maldición de *Strigiles*
- Maldición de la Vela
- Marchitar la Juventud
- Morada Maldita
- Golpe de la Parca
- Revocar Maldición

Cridavents

- Bendición de Jonás
- Brazalete Lunar
- Clarividencia
- Cruz de Caravaca
- Cuerda de Cridavents
- Don de Tritón
- Fortuna
- Polvos de Hechicería
- Varita de Búsqueda
- 2 hechizos más de magia blanca popular

Duende

- Bendición de Hada
- Bebedizo de Sueños
- Bolsa de Duendes
- Cerradura Maldita
- Danza
- Falsas Visiones
- Mal de Ojo
- Manto de Sombras
- Sombras Fantasmales
- Travesura
- Velo de Hada

Curandera

- Alivio del Rabioso
- Bálsamo de Curación
- Expulsar Enfermedades
- Hechizo Rojo
- Licor Sedante
- Piedra de Sanación
- Purificar Ponzoñas
- Revocar Maldición
- Saber de Partera o Dolores de Parto
- Vigor
- Virtud de Doncella

Deus Ex Machina

- Alma de Estatua
- Amuleto
- Bálsamo de Curación
- Fuerza de Gigante
- Intuir la Magia
- Manto de Sombras
- Piel de Lobo
- Piedra de Sanación
- Polvos de Viaje
- Talismán de Protección
- Ungüento de Bruja

Erudito

- Don de Palabra
- Filtro de Memoria
- Latón de Nuevas
- Leche de Sapiencia
- Mano de Gloria
- Polvos Elementales
- Sabiduría
- Susurro de los Secretos
- Talismán Planetario de Mercurio
- Tinta Prodigiosa
- Vino de la Verdad

Goliardo Puñetero

- Aquelarre Menor a Beherito o Lucianel
- Bendición de Pepín
- Cadenas de Silcharde
- Don de Surgat
- Maldición de *Lobisome*
- Manto de Sombras
- Polvos de Seducción
- Talismán de Protección
- Travesura
- Trampa Goética o Maldición del Hierro
- Ungüento de Bruja

Hada

- Bendición de Hada
- Bebedizo de Sueños
- Dominación
- Encanto del Viajero
- Flauta de Fauno
- Fortuna
- Hacer Olvidar
- Manto de Sombras
- Rama de los Deseos
- Sombras Fantasmales
- Velo de Hada

Súcubo

- Amor
- Atadura del Deseo
- Dominación
- Fertilidad
- Filtro Amoroso
- Filtro de Olvido
- Incienso de Cópula
- Medalla de Virilidad
- Lujuria
- Polvos de Seducción
- Virtud de Doncella

Mago Árabe

- *Dibbuk*
- Encadenar a un *Djinn*
- Espejo de Salomón
- Invocar a un *Djinn*
- Puerta Encantada
- Refugio del Hechicero
- Ritual del Clavo
- Polvos de Viaje
- Talismán de Protección
- Talismán Planetario de Mercurio
- Vínculo Mágico

Meiga

- Alas del Maligno
- Invocación de Sombras
- Aquelarre de Agaliarepth
- Aquelarre Menor
- Condenación
- Dominación
- Engendrar Lutín
- Maldición del *Lobisome*
- Piel de Bestia
- Talismán de Protección
- Ungüento de Bruja

Nigromante

- Anillo de Nigromante
- Aquelarre Menor a Beherito
- Castigo de Frimost
- Consultar a los Muertos
- *Dibbuk*
- Expulsión
- Golpe de Parca
- Invocación de Ánimas
- Morada Maldita
- Nigromancia
- Velo de la Muerte

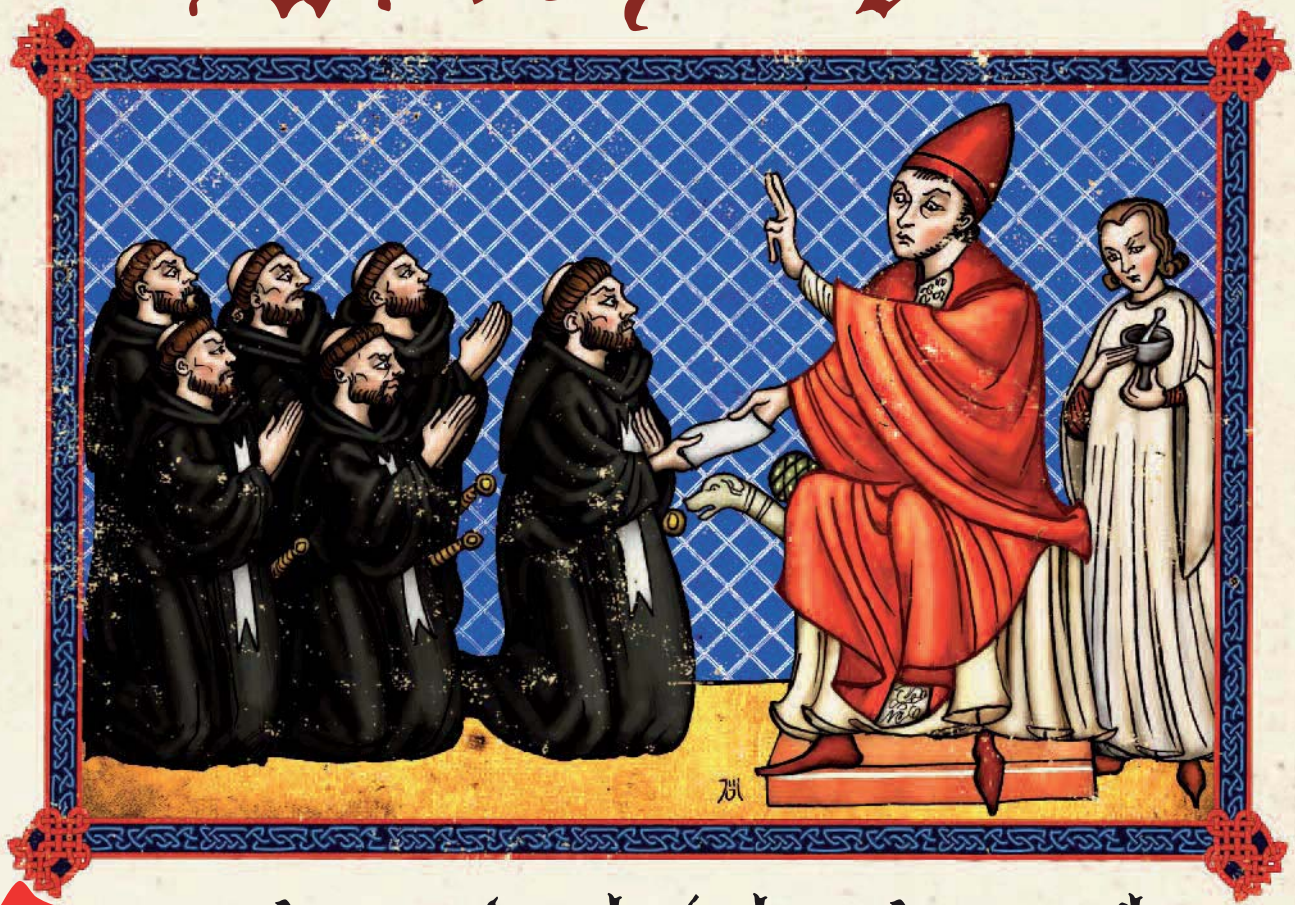
Lutín

- Alas del Maligno
- Arrancar la Esencia
- Cadenas de Silcharde
- Discordia
- Furia
- Maldición de *Strigiles*
- Maldición de Gul
- Maldición de *Lobisome*
- Maldición de la Vela
- Pellejo de Bestia
- Travesura

Vendedor Ambulante de Filtros y Pociones

- Alivio del Rabioso
- Bebedizo de Sueños
- Caldero Mágico
- Conservación
- Destilación de Quintaesencias
- Don de la Palabra
- Fidelidad
- Filtro de Memoria
- Leche de Sapiencia
- Infusión de Serenidad
- Vigor

Pars VII:
Ars Theologica



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.

La Magia contra la Fe

Tras despedir a su amigo, si es que puede haber amistad entre judíos y cristianos, se desplazó Lope al monasterio de las Huelgas. Necesitaba ayuda, y si no la iba a obtener del Diablo, pues tendría que pedírsela a Dios. En concreto, a ésa tal sor Recareda, que parecía muy ducha en esos temas y a la que en su día había recomendado el todavía desaparecido Ignotus. Se hizo de rogar la monja, que mucho protestó que ya no era mozuela como cuando en su juventud ayudaba a los servidores de Dios en su lucha contra el Maligno. Lope se humilló, pues no tenía nadie más a quien acudir, y finalmente ella aceptó.

La mujer los estaba esperando algo apartada de las puertas del monasterio, como si anduviese temerosa de que las mismas sombras del lugar sagrado la hiriesen. Pero nada más pusieron Lope y la monja los pies en la calle se lanzó contra ellos.

Dando un salto que nada tenía de humano.

Eso alertó a Lope, que sentía crecer estos días, de peligros ciertos y recelos confirmados, una especie de sexto sentido que lo apartaba de todo mal. Apartó de sí con bastante poca cortesía a la religiosa y colocó el arma de tal modo que la bestia se empaló en ella. Era mujer, con garras y colmillos de bestia, y aún con tan terrible herida se debatía, de modo que hubo de rematarla con el cuchillo, que la espada hasta la cruz había quedado en su cuerpo.

La monja meneó la cabeza, con cierto asco.

—Una lamia... En verdad que me creo, rapaz, que no has andado exagerado en demasía allí dentro, cuando me has pedido ayuda...

La monja purificó a Lope con penitencias y juras, para prepararlo en la batalla contra la servidora del Diablo que habría de librar. También ella rezó y ayunó, y el buen Dios la premió con una visión, y así se lo dijo a Lope a la mañana siguiente:

—Esa ramera hija del Diablo se esconde entre las suyas, es decir, entre otras rameras que se abren de piernas por dineros, en lugar de hacerlo en el sagrado tálamo conyugal. Sé donde está el sitio y allí que te llevaré, pero antes debemos rezar y pedir la protección de San Cipriano, que es el más adecuado para ayudarnos en la lucha contra los adeptos al Diablo, ya que él mismo fue uno de ellos...

—¿Un santo fue antes seguidor de Satanás? —se extrañó Lope.

—Pues sí, y de los más poderosos. Hasta escribió un libro, que unos llaman de San Cipriano y otros simplemente el Ciprianillo, con recetas y conjuros mágicos de no poco poder.

—¿Y cómo mudó de lealtades, el tal Cipriano?

—Por lo mismo que se mueve el mundo de los hombres, hijo: por una mujer, que era cristiana devota, y al no poder seducirla con todos los hechizos que el Diablo le dio, quedó para él demostrado que Dios era más fuerte, se apartó del Demonio y se hizo cristiano... Y eran los tiempos en que a los seguidores de Jesús se les martirizaba, y Satanás nunca ha soportado bien tales desaires... Así que imagínate cómo acabó el pobre. Claro que así se ganó el martirio y la santidad, con lo que los que le rezamos ganamos de su protección, que es bastante más que nada.

—Hermana, sois religiosa y no conocéis el pecado... Rezad por mí y decidme dónde está esa casa, que yo ya entraré solo.

La monja se rió con ganas. Finalmente alcanzó a decir, enjugándose las lágrimas que la risa le había provocado:

—¡Serás poco avisado, zagal! ¿Acaso te crees que nací con estos hábitos? ¡Te aseguro que no será la primera mancebía a la que entre, ni las primeras rameras con las que me reúna!

Lope miró el bigote de la religiosa, abrió la boca para preguntar..., y luego volvió a cerrarla. Había cosas que prefería no saber.

COMO 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, muchos 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 deberá pasar por el ritual de Ordenación (pág. 251). 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.

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 eclesiásticas.

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 milagrillo. 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 eclesiástico), 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.

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 Micael, 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 futilidad 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 contradecirte, 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. 264).

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 pecados[25], 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.*

El Poder de la Fe

AHORA 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 Dios[26].

Aprendizaje de Rituales

Como ya vimos en el capítulo de creación de personajes (pág. 49), el número de rituales que conoce un personaje se basa en el porcentaje que posee en la competencia de Teología, tal y como aparecía 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*

[25] *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.

[26] *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.

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 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 apartado correspondientes en el capítulo II, págs. 92 y 93), 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. 264).

Tabla de Puntos de Fe

Ordo de los Rituales	Puntos de Fe Requeridos
Primus Ordo	10
Secundus Ordo	13
Tertius Ordo	15
Quartus Ordo	18
Quintus Ordo	20
Sextus Ordo	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. 264).

Exemplum: *Para intentar obtener alguna información fiable sobre la guarida en la que se oculta la pérfida 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 consumar 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. 114).

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.—, ten-

drá 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. 72). 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

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.

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 decir[27]. 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.

Rituales Fidei

A 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).

[27] *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".

Tabla de Rituales de Fe

Nombre	*Ordo*	Descripción	Pág.
Absolución	1	Perdona los pecados que haya cometido el receptor.	249
Alivio de Enfermedad	2	Cura una enfermedad completa o parcialmente.	252
Ángel de la Guarda	4	El sacerdote solicita la ayuda de su Ángel de la Guarda.	258
Ayuda Divina	5	El sacerdote invoca la ayuda directa de Dios.	262
Bautismo	1	Introduce al receptor en el seno de la religión del sacerdote.	250
Bendición	2	Transforma un objeto (arma, agua, etc.) en una herramienta bendecida.	252
Bendición Perpetua	4	Igual que el ritual de Bendición, pero con efectos permanentes.	258
Confrontación	2	Expulsa a una criatura malvada del lugar.	252
Consagración	5	El sacerdote invoca la bendición de Dios directamente sobre el receptor.	262
Curación Milagrosa	5	El sacerdote puede curar todo tipo de dolencias y enfermedades, del tipo que sean.	263
Disipación	4	Permite al sacerdote anular los efectos de un hechizo.	258
Don de Sirin	2	El sacerdote aumenta su Aspecto, su Suerte y sus competencias de Comunicación.	253
El Brazo de Dios	4	El sacerdote invoca la ayuda de los Arcángeles.	259
Eucaristía	1	Permite la celebración de una misa u oración colectiva.	250
Excomunión	4	Expulsa al receptor de la Iglesia a la que pertenecía.	260
Exorcismo	3	Expulsa a un espíritu o ánima del cuerpo de un humano.	255
Éxtasis Divino	4	Permite al sacerdote vislumbrar brevemente la grandeza de Dios.	260
Fruto del Edén	5	El sacerdote se vuelve inmune al daño físico.	263
Iluminación	3	Otorga al sacerdote conocimiento sobre cierta materia.	256
Instrumento Divino	4	El sacerdote es poseído por un Principado para salvar a una ciudad o nación.	261
La Armadura de Dios	4	El sacerdote se vuelve inmune a todo tipo de magia negra.	261
Maldición Divina	3	Cae una maldición sobre la víctima del ritual.	256
Matrimonio	1	Permite al sacerdote celebrar el enlace entre dos contrayentes.	251
Milagro	6	Permite llevar a cabo toda clase de milagros y portentos.	264
Oración	3	Calma los ánimos del sacerdote y fortalece su fe.	256
Ordenación	1	Concede a un personaje la capacidad de utilizar rituales de fe.	251
Pentecostés	2	El sacerdote entiende todas las lenguas que existen o han existido.	254
Procesión	3	Permite a un pueblo o ciudad llevar a cabo una solicitud directa a Dios.	257
Purga	3	Purifica todo tipo de alimentos o bebidas.	257
Purificación	3	Limpia la mancha del Demonio de una determinada localización.	257
Réquiem	1	Permite al sacerdote enterrar a un difunto según las normas de su Fe.	251
Revelación	2	El sacerdote sueña con algún tipo de información útil sobre un demonio.	254
Sacralización	4	El sacerdote bendice un lugar, convirtiéndolo en zona sagrada.	262
Sacralización Perpetua	5	Igual que el ritual de Sacralización, pero con efectos permanentes.	263
Transfiguración	5	Un aura de luz divina envuelve al sacerdote, impidiendo las acciones de sus enemigos.	264

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 *rakas* (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. 268). 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. 264).

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.

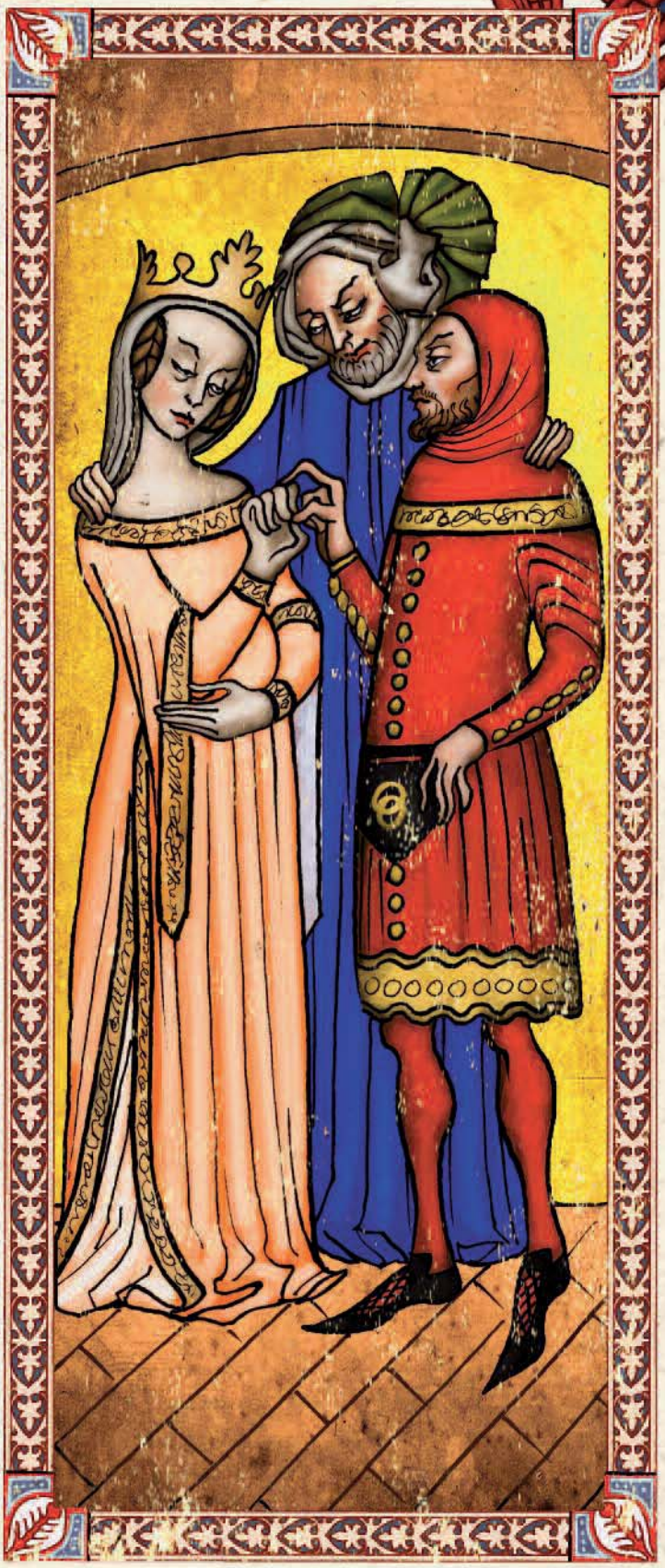
- **Efectos:** Una vez realizado el ritual, tenga éxito o no la tirada, el receptor es aceptado en la comunidad religiosa: escoge un nuevo nombre, pierde su religión anterior, e ingresa en la nueva, donde se convierte (al menos en teoría) en uno más. En el caso de que el receptor estuviera ordenado como 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 oficiar 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 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. 264).

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 islámico, 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 o íncubos, 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 acostumbran 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. 264). 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 aunque su futuro sea ser monje, monja, ulema, caballero de orden militar, etc.

Réquiem

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. 103): 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. 263).

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 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:** 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 malvadas[28].

  † **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 combate[29] 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 chocolatinas, 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").
- **Duración de la Ceremonia:** Varios asaltos, según la exhortación.

---

[28] *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.

[29] *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.

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

- **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. 267): +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 Sirín

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 critico en la tirada, el sacerdote invoca a Sirin, una de las Aves del Paraíso (véase pág. 317) 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: 21 + 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

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. 103). 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 vejar 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.

por el ritual de Sacralización, etc.): +10 a la RR del sacerdote.

† 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. 267): +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 (véase pág. 311) 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 pifie, momento en que el Trono le castigará 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. 246).
- **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 sequia, 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. 103).
  - † 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. 526).

  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 incomestible, 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 (véase pág. 313), que tratará de ayudarle 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 significa 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

Bracchium 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, íncubos, 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 dispuestas.
  - **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 Agaliaretph 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, hayyoth, malache habbalah, criaturas de Abbadon o un ángel castigador) para ayudar al sacerdote: el DJ determinará 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 9x5=45%, que se le descontaría al -75%. Durante todo el tiempo que dure el ayuno el sacerdote sufrirá los efectos del hambre (véase pág. 108), 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 inconmensurable 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. 264) 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 levitará 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 demasiado 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, ganándoselos 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 (véase pág. 312), 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 si 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 puede 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. 266), 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 inconmensurable 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 alguna de las tiradas que se lleven a cabo en el ritual (ya sea de 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. 242) 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

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. 267)	Todos
Romper una promesa hecha en nombre de Dios (véase "Votos y Promesas", pág. 267)	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. 267)	-8 PF
Cometer un sacrilegio (como profanar objetos sagrados o benditos)	-8 PF
Blasfemar	-5 PF
Romper una promesa (véase "Votos y Promesas", pág. 267)	-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 *salat* del viernes	-2 PF
No practicar con regularidad las *salat* 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.

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 73%. 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 mejga 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 desciendan (da igual la cantidad, sea 1 punto o todos los que poseía), 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 anterior te presentamos una relación con los pecados más habituales y la pérdida de Puntos de Fe que conlleva, 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. 249). 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 siguiente 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 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

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).

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. 242), 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. 260), podrán recuperar la capacidad de utilizar rituales de fe cuando se les retire la excomunión, 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 excomunión, 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.

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, silicios…)	+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

Votos y Promesas

ADEMÁS 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 preparación 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.

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

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.

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 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.

A continuación 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

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, griales, 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.

simplemente santos protectores y auxiliadores. 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 rodean 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 meiga. 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.



Liber III: Cosmographia

Pars VIII: Rerum Demoni



Donde se inicia un viaje a lo más profundo de la Gehenna, se visitan los nueve círculos del Infierno y se asiste finalmente al banquete de las almas condenadas en las manos del Gran Adversario.

Carmela Rodrigo

Jonás abrió la puerta al joven cortesano que tan fieros aldabonazos daba en el portón, y recibió de lleno un soberano golpe con tranca de buena madera de roble, que le torció para siempre la mandíbula y lo hizo caer cuan largo era. La monja entró a grandes trancos, gritando con su ensordecedor vozarrón:

—¡A ver! Las que sean rameras normales y los pecadores, que se vayan. Los que ya han estado en el Infierno porque de él vienen... ¡Que se queden!

—Y esto es lo que ella entiende por una "entrada discreta" —gruñó Lope.

Putas y clientes la miraron espantados, tomándola por loca (que no lo era) y por peligrosa (que eso sí que lo era, y en grado sumo). Ninguno osó moverse, y la religiosa pasó la mirada de uno en uno, hasta que se quedó mirando fijo a una de las rameras, la más hermosa de todas.

—Te reconozco. ¡Engendro de Satán! ¡Muestra tu verdadero rostro para que todos vean tu maldad!

La mujer se transformó al instante, para sorpresa de todos, empezando por ella misma. Ya no era joven y hermosa, sino una vieja de aspecto repugnante, encorvada por una corcova torcida y apoyada en un nudoso bastón. Cojeó hacia ellos, disimulando con una sonrisa desdentada la rabia de haber sido tan pronto descubierta. Empezaron a burbujear criaturas monstruosas desde las sombras, el aire se llenó del metálico olor de la magia, y la vieja rió y dijo:

—¡Yo también te conozco, Recareda Ibarreñez! ¿Has dejado por fin al castrado de tu Dios para suplicar el perdón de mi amo por las muchas faltas que le has causado? ¿Por ello me traes como presente a este mocito, que tiene algo que es mío?

—Él no lo tiene —dijo una voz calmosa, en el umbral—. Lo tengo yo.

Ignotus jugueteaba con un trozo de cuerda, para gran sorpresa de Lope, que bien sabía que el objeto maléfico lo portaba él.

—Creo que lo llamáis "nudo maléfico" y, si con tanta saña lo has buscado, quiere decir que está listo para ser usado... Sólo hay que atar algo que pertenezca a la persona a la que se quiera maldecir, pronunciar las palabras adecuadas y...

La meiga estaba como hipnotizada, mirando con odio y fascinación al viejo guerrero. Dio un par de pasos más, ignorando a la religiosa y al joven cortesano, y alzando la mano sarmentosa aulló:

—¡Algo portas que me ciega! ¡Pero siento el poder aquí, muy cerca! ¡Dámelo, y vuestra muerte será rápida!

Más rápido fue Lope, que ante un empujón de Recareda sacó el cordel bueno del bolsillo, y lo anudó en torno al bastón de la meiga. Alguien recitó entonces unas palabras, que sonaron claras por encima de los gritos y aullidos. Lope nunca recordó qué palabras fueron. Sólo que no parecían humanas.

Y la meiga quedó paralizada.

Quizá por la magia, quizá por la sorpresa, quizá por la oración. Quizá por todo, quizá por nada. Pero fue suficiente para que Lope le cercenara la cabeza limpiamente de un certero espadazo.

La cabeza rodó hasta sus pies. Los ojos, aún con vida, lo miraron. Y sus labios se movieron susurrando una última palabra:

—Agaliaretph...

JUSTO ahora, en el medio del camino de este manual, llega el momento de hablar del Infierno y de sus habitantes, del Diablo y sus sirvientes, de los demonios y sus atribuciones. Seguid pues mis pisadas, pues aquí mismo, al pie de este monte, se encuentra una puerta en cuyo dintel se puede leer la siguiente advertencia: "¡Perded toda esperanza los que entráis!".

La Imagen del Diablo

LA palabra demonio viene de *daimon*, transcripción latina de la palabra griega con la que se denominaba a una especie de geniecillo o espíritu protector que todo ser humano llevaba consigo durante su vida. Personajes ilustres, como Sócrates, el padre del racionalismo occidental, hacían referencia a menudo a su *daimon* y a los múltiples servicios que les reportaba. El que una palabra que en principio designaba a un protector del hombre sirva hoy día para nombrar a su principal enemigo no es algo que debiera asombrarnos: los judíos, anclados en un monoteísmo feroz y monolítico, no vacilaron en considerar a las deidades de los pueblos vecinos como parte de esa horda de ángeles caídos que habían sido expulsados del Cielo y se habían hecho adorar como dioses en la Tierra. Esto explica la gran profusión de demonios y engendros que pululan en la demonología clásica, y de los cuales verás una buena muestra en estas páginas.

El Diablo Hebreo

Ya en las mismas Sagradas Escrituras podemos encontrar una referencia al propio Lucifer, concretamente en el segundo versículo del capítulo catorce del *Libro de Isaías*: "¡Cómo has caído de los cielos, Lucero, hijo de la aurora! ¡Has sido abatido a tierra, dominador de naciones". Pero existen otras muchas tradiciones hebreas que amplían esta leyenda, pues Lucifer no es otra cosa que un ángel de gran poder, un ser orgulloso cuyo pecado ha sido considerarse mayor y más poderoso que el mismo Dios, llegando incluso a desafiarlo colocando su trono por encima de las estrellas de Jehová. Lo que ocurre a continuación es conocido por todos: Lucifer es precipitado al Seol (el Infierno hebreo) junto a todos los ángeles que le han seguido en su rebelión.

Y es que, pese a todas sus ansias de grandeza, el Diablo hebreo está totalmente supeditado a la Divinidad: no tiene ningún poder sobre aquéllos que están protegidos por Jehová. La enseñanza es sencilla: siguiendo la Ley de Dios piadosamente se está protegido por Él, ya que se cumple el pacto de la Alianza. No seguir los Mandamientos de Dios equivale a romper dicha Alianza y, por consiguiente, a caer bajo el poder del Diablo. Vemos a Lucifer, pues, como el reverso de la bondad divina: no es otra cosa más que la espada de Damocles de todo

buen creyente que (seamos humanos) tenga la tentación de echar una canita al aire. Esta imagen del Diablo aparece claramente perfilada en el *Libro de Job*: "Yahveh dijo al Satán: ¿De dónde vienes? El Satán respondió a Yahveh: De recorrer la tierra y pasearme por ella" (*Job 1, 7*).

El Diablo Cristiano

El cristianismo primitivo dio mayor protagonismo al Diablo, colocándolo como contrincante de Jesús. Los cuatro evangelistas y, en especial, San Juan en su *Apocalipsis*, describen la batalla entre los poderes divinos (liderada por Jesús y sus discípulos) frente a los poderes demoníacos de diablos y magos. El poder de la Divinidad, sin embargo, sigue siendo más fuerte: a lo largo de las páginas de los *Evangelios* podemos ver a Jesús exorcizando diablos, venciendo tentaciones y, ya en el *Apocalipsis*, dirigiendo victorioso a sus ejércitos celestiales contras las legiones de demonios y humanos apóstatas.

Sin embargo, el viejo Diablo ha ganado con los años en personalidad y carácter. Ya no se nos presenta como el ser infernal, aunque astuto, que aparecía en el *Génesis* o en *Libro de Job*, cuidadoso con sus palabras y sutil en sus actos, sino como un personaje arrogante capaz de enfrentarse en tono irónico al mismísimo Hijo de Dios para lanzarle al rostro dudas sobre su Divinidad: "Entonces el diablo le dijo: Si eres Hijo de Dios, di a esta piedra que se convierta en pan" (*Lucas 4, 3*). Y posteriormente, en los días finales del Apocalipsis de San Juan, lo vemos metamorfoseado en dragón, intentando (y a decir verdad casi consiguiendo) devorar a Jesucristo, en el momento en que nazca nuevamente como hombre: "Luego vi a un Ángel que bajaba del cielo y tenía en su mano la llave del Abismo y una gran cadena. Dominó al Dragón, la Serpiente antigua —que es el Diablo y Satanás— y lo encadenó por mil años" (*Apocalipsis 20, 1-2*).

Este enfrentamiento, casi en términos de igualdad, entre Jesús y Satanás llevaría a afirmar al presbítero Arrio de Alejandría, ya en el siglo II, que Satanás era el primogénito de Dios, desterrado por su Padre por querer usurpar su poder; Jesús, por tanto, no sería más que el hijo segundo. Una idea que recuerda al viejo mito de Caín y Abel, aunque sólo sea una simple transposición de ciertos cultos asiáticos en los cuales se contempla la dualidad (el bien y el mal) de cualquier divinidad. Según Arrio, todo proviene de Dios: tanto el Bien (Jesús) como el Mal (Lucifer). Según esto, ambos serían iguales en poder.

Aunque las ideas de Arrio (el arrianismo) fueron consideradas heréticas en el Concilio de Nicea del año 325 —al mismo tiempo que era excomulgado el presbítero y sus seguidores—, se propagaron entre los pueblos germánicos, en especial entre visigodos y francos, que en su momento llegaron a ser los pueblos más poderosos de la Europa de la Alta Edad Media, y su concepción sobre Satanás y su cohorte infernal se mantuvo ligeramente deformada en los siglos posteriores.

El Diablo Islámico

Se dice en el Corán que Allah creó en un principio a los ángeles de la luz y a los *djinns* del fuego, que se reprodujeron y fueron los padres de diversas criaturas mágicas, en su mayoría monstruosas, que se enfrentaban entre sí en crueles batallas, lo que obligó a Allah a enviar a sus ángeles, al mando de Iblis, para que las desterraran. A continuación, creó al hombre modelándolo con barro y otorgándole la Tierra como su dominio. Pero una buena parte de los *djinns* no se resignaron a cedérsela a los hombres y, tras abjurar de Allah, se rebelaron contra él: son los *ifrits*, los espíritus malvados. Tampoco todos los ángeles se mostraron conformes con la decisión de Allah: Iblis y sus seguidores también se rebelaron contra el Altísimo.

Tras combatir en cruenta batalla con el ángel Mijail, Iblis y sus seguidores fueron expulsados del Paraíso y enviados al Infierno, recibiendo a partir de ese momento el nombre de los *shayatín* (en singular, *shaythán*). Desde entonces, y aunque saben que son impotentes frente al poder del Todopoderoso, gustan de atacar y poner a prueba a los hombres en un vano intento de demostrar a su Creador que no son criaturas dignas de confianza.

Los *shayatín*, al contrario que los ángeles, pueden ser machos o hembras. El padre de todos ellos, Iblis, el Lucifer judaico, posee dos sexos —el masculino junto a su pierna derecha y el femenino junto a la izquierda—, lo que le permite autofecundarse y poner diez huevos al día, de los que surgen criaturas de diferente sexo. Además, los *shayatín* pueden asumir diferentes apariencias engañosas, como las de animales domésticos, e incluso aposentarse en objetos.

El Diablo Medieval

La vida en el Medievo no es fácil para nadie, pero para el pueblo llano lo es menos aún, pues se debaten continuamente entre guerras, epidemias y una descarada injusticia social. La muerte es una realidad cotidiana que muy pocas veces llega dulcemente tras una apacible vejez, pues acostumbra a aparecer bajo la forma de una enfermedad dolorosa, o se encuentra sonriendo en el extremo de una espada. La única esperanza que le queda al siervo y al villano para poder sobrevivir algunos años cuando llegue su vejez es tener hijos que puedan (y quieran) mantener el peso inútil de sus padres, lo que no deja de ser una ardua tarea teniendo en cuenta el alto índice de mortalidad infantil. La vida de los humildes en la Edad Media se puede resumir, por tanto, con dos palabras: trabajo y privaciones.

Y frente a ellos nos encontramos a los ricos burgueses, al alto clero y a la encumbrada nobleza que comen mucho y bien, que no acostumbran a ocultar sus vicios —es más, en ocasiones incluso se pavonean (de ellos)—, que secuestran (y "usan") a las hijas de los humildes cuando les apetece, que roban descaradamente y que exhiben allá por donde van a sus enjoyadas barraganas.

La vida, señores, no es justa, y en el Medievo, menos.

¿Es extraño, pues, que la gente de la época estuviera convencida de que vivían la Aurora del Fin de los Tiempos, el reinado del Diablo sobre la Tierra, el imperio de la injusticia descrito por San Juan en su *Apocalipsis*? Esta teoría, desarrollada antes del año mil había evolucionado en el siglo XIV hacia extremos curiosos: la opinión general era que, sobre la Tierra, el Diablo podía ser incluso más poderoso que la Divinidad. ¿Acaso Dios no había casado a María con José para ocultar la venida de Jesucristo a la Tierra bajo forma humana? ¿Y acaso Cristo no había sido circuncidado "como los judíos" para que Satanás tardase en descubrirlo entre los hombres de Israel? La creencia popular era, pues, que incluso Dios tenía que tomar precauciones frente al Diablo.

Esta creencia fue aprovechada por la Iglesia para explicar la situación del mundo: si las cosas estaban mal era por obra del Maligno, ya que él era el culpable de todas las imperfecciones del sistema. El clérigo rompía el ayuno o su voto de castidad por las tentaciones de las criaturas demoníacas. Era el Diablo el que hacía bajar los párpados de los frailes en Maitines o hacía ruidillos para simular que estaban roncando. Culpable era, asimismo, el Príncipe de las Tinieblas de convertir el agua del abad en vino, para emborracharlo, de despertar la lujuria del señor hacia una casta doncella, o de provocar inexplicablemente su ira frente a un indefenso campesino. La prevención hacia el Diablo explicaba también la desproporción de la riqueza entre el pueblo de Dios: el poder y el oro debían tenerlo aquéllos que mejor estaban preparados para ello, y mejor dispuestos a soportar las múltiples tentaciones con que les acosaba el Enemigo. El pueblo, sencillo e incauto, hubiera sido presa fácil de las intrigas del Diablo, si hubiera tenido una ínfima parte de poder.

Claro que el pueblo, como es habitual en él, realizó su propia interpretación de estas enseñanzas. En muchas zonas rurales el cristianismo había llegado tarde y mal, y muchas veces se había limitado a asimilar ciertos cultos locales, dándoles una interpretación cristiana. Los viejos cultos a las deidades de la tierra y de la fertilidad, a Lug y a los dioses cornudos de la Guerra y de la Muerte, seguían realizándose, aunque su contenido místico y litúrgico había ido perdiéndose. Es por eso que, faltos de una base ideológica, estas celebraciones se fueron aglutinando alrededor de la figura del Diablo. Así nacen los aquelarres y el culto a la brujería.

El Diablo rural es, por tanto, significativamente distinto al que nos presentan los teólogos. Sólo hay que repasar algunas leyendas populares para darnos cuenta, como la del Puente del Diablo en Mataró o la del Acueducto de Segovia. En ellas aparece como un gran señor, de increíble poder, pero que puede ser engañado si se tiene la astucia y la sangre fría necesaria. Otras veces se nos presenta como un justiciero, que premia al inocente y se lleva al malvado (que, en la mayor parte de las ocasiones, acostumbra a ser un clérigo o una persona rica). Incluso se puede pactar con el Diablo: hay mucho que ganar y nada que perder. Solamente el alma y el descanso eterno…

Infierno y Purgatorio

Las tradiciones hebreas y cristianas no hablan del Infierno, el lugar donde según Jesucristo "será el llanto y el rechinar de dientes" (*Mateo 13, 42*). Los romanos pronto lo identificarían con el Tártaro de la mitología griega, el reino subterráneo donde eran castigados durante toda la eternidad los que se habían enfrentado a los dioses. Esta identificación aumentaría con el "redescubrimiento" de los textos clásicos durante la Edad Media, y en especial con la aparición en los primeros años del siglo XIV de la *Divina Comedia* de Dante.

Sin embargo, parece ser que la amenaza de una eternidad de horrores no hizo demasiada mella en una población acostumbrada a pasar su Infierno en vida, día a día. Sí que afectó, en cambio, a ricos y poderosos, que se apresuraron a pagar misas y comprar bulas para perdonar sus pecados y poder disfrutar del Cielo, mientras su dinero engrosaba las arcas de la Iglesia. De no tener dinero, la salvación sólo podía alcanzarse mediante una intachable religiosidad (lo cual siempre ha sido muy duro, cualesquiera que sean los tiempos) o bien realizando acciones de penitencia (como peregrinaciones a lugares sagrados, ayunos y mortificaciones utilizando cilicios o fustigaciones).

De todos modos, el Cielo sigue siendo algo muy difícil de conseguir. Demasiado difícil. A partir del siglo XII empieza a desarrollarse una corriente de pensamiento burlesca, que desprecia el Cielo cristiano (aburrido hogar de beatos "besacuras") a favor de un Infierno donde se encuentra la gente realmente interesante: reyes, emperadores, muchos papas, cortesanas famosas, sabios alquimistas, juglares impetuosos, caballeros audaces…, todos tienen su lugar en el Infierno. Quizá sea por eso que, a partir del siglo XIV, empiece a difundirse la creencia en un Purgatorio, un lugar de tránsito donde las almas de los condenados pueden purgar los pecados normales de una existencia humana antes de ser merecedores de la gloria de Dios. El Cielo, señores, ha dejado de ser privilegio de los santos. A partir de la Baja Edad Media puede adquirirse cómodamente a plazos.

Todo son ventajas, y el viejo Diablo, eterno burlón, posiblemente se ríe.

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 necesitar[30].

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 "aquél al que le daña la luz".

Lucifer fue creado con el nombre de Luzbel *Helel ben Shahar* ("Hijo de la Aurora") y era, junto al arcángel Miguel, uno de los ángeles principales del Cielo, y posiblemente el más

[30] *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.

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 impasible que es imposible mirarlo fijamente más de un instante.

Belzebuth

Señor de la Guerra

Su nombre procede de las palabras hebreas *baal* ("señor") y *zbub* ("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 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 ralos. Generalmente, su cuerpo despide 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.

Agaliarept

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 lugarteniente 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 o el hechizo Refugio del Hechicero).

Frimost tiene la apariencia de un ser humanoide alto, sucio y desgarbado, 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 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 trasmite 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

Diablesa 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 encargados de defender la causa de la rebelión y convencer 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 ellos 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 íncubos, súcubos y *belaam*. 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 íncubos y súcubos y su lugarteniente es la diablesa 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, sometiéndose 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 Agaliaretph, 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 ondinas 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 buscadores de tesoros, los avarientos y los ricos que temen ser robados suelen hacerle alguna ofrenda para ponerse bajo su supuesta protección, pero en la práctica nunca tuvo un culto establecido en ninguna parte, 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 traicionarles y hacerles desaparecer, quedándose con sus tesoros, los cuales manda robar gracias a la ayuda de sus demonios gnomos. Se cuenta que fue este diablo el que castigó al célebre 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.

Demonios Menores

ENTENDEMOS por "demonio menor" a todo aquel ente situado jerárquicamente entre los demonios superiores y los demonios elementales y engendros del Infierno. Aunque dependen de los primeros, tienen una serie de poderes y características que les confieren personalidad propia.

Todos los demonios menores deben adoptar una determinada forma física para viajar a la tierra, forma física que puede ser herida e incluso muerta, ya sea utilizando armas físicas, magia o incluso rituales de fe. Claro que dicha muerte no implica la destrucción definitiva del demonio, sino simplemente su destierro temporal al plano espiritual (vamos, el Infierno) del cual ha venido.

Muchos de estos demonios tienen bajo mando a cierto número de "legiones" de demonios elementales: una legión está compuesta por 666 individuos.

Abigor

Mariscal de las Hordas Infernales

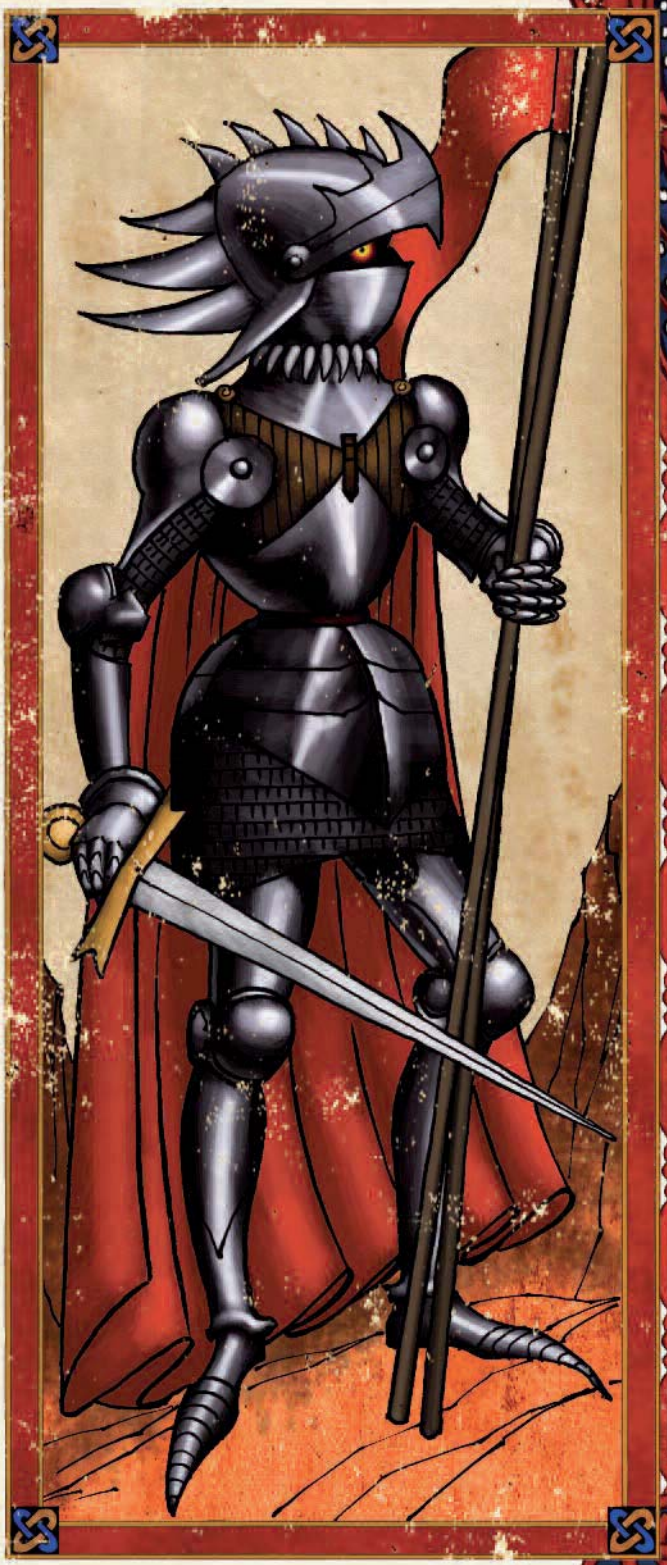
Se trata del lugarteniente de Belzebuth. Y su gran enemigo es el ángel Samael, ya que al parecer, en los primeros días de la rebelión de Lucifer, Belzebuth disponía de dos generales: Abigor y su hermano gemelo, Samael. Sin embargo, éste último desertó de las filas infernales poco tiempo después de ser derrotados, humillándose ante Dios y solicitando el perdón divino, el cual le fue concedido, ocupando el lugar de Miguel como general de las tropas celestiales. Su hermano Abigor nunca le ha perdonado esta traición, y está escrito que el día del fin del mundo volverán a encontrarse y se enfrentarán a muerte, sin que se sepa con certeza quién vencerá a quién.

Tiene a su cargo las 666 legiones de demonios que forman el ejército del Infierno y además del título de Mariscal, ostenta también el de Duque de la Destrucción. Toma siempre la apariencia de un guerrero enorme, cubierto completamente con una armadura de acero y armado con una gigantesca lanza y una espada, además de llevar siempre consigo un estandarte y un cetro. Asimismo, luce en todo momento una vistosa capa roja. Hay quien dice que se le acostumbra a ver en el fragor de las batallas especialmente sangrientas, matando sin distinción a soldados de ambos bandos, por el simple placer de la carnicería.

Abigor tiene el poder de conceder deseos relacionados con la guerra y la muerte, aunque suele pedir a cambio que se realicen sacrificios humanos en su honor.

FUE:	40	**Altura:**	3 varas
AGI:	20	**Peso:**	300 libras
HAB:	25	**RR:**	0%
RES:	40	**IRR:**	450%
PER:	20		
COM:	5		
CUL:	20		

Protección: Armadura Especial (tiene 15 puntos de Protección y 500 puntos de Resistencia).



Consilium Arbitro: Características de Criaturas Irracionales

A la hora de mostrarte las características y habilidades de las criaturas irracionales, hemos utilizado en todo momento el mismo criterio de clasificación:

- **Características Primarias:** Aparecen las siete características en forma abreviada (FUE, AGI, HAB, RES, PER, COM y CUL), mostrando un valor (si es una criatura única) o un rango de valores (si se trata de una criatura tipo). Por ejemplo, un demonio menor solo tendrá una puntuación en FUE, pero una ondina tendrá un rango de 30/35: el DJ decidirá cuál es la FUE exacta de la ondina específica con la que se han topado los PJs, pero siempre poseerá un valor entre 30 y 35. Si alguna característica está a 0, es que dicha criatura no la posee (por ejemplo, si es muda tendrá 0 en COM).
- **Características Secundarias:** Se muestran la altura, el peso y su RR/IRR (que, como dijimos, puede ser incluso superior al tope humano de 100 RR y 200 IRR). Para las criaturas tipo también se mostrarán dos valores como rango.
- **Protección:** Se indicará la protección natural, armadura o aura mágica que utiliza la criatura, dando su valor en puntos de protección entre paréntesis.
- **Armas:** Se indicará el tipo de ataque que utiliza la criatura, su porcentaje con ella y el daño que puede llegar a hacer entre paréntesis. Este daño se basa en un ejemplar medio de la criatura: las que son más fuertes pueden hacer más y las más débiles, menos.
- **Competencias:** Todas las competencias destacables de la criatura. En muchos casos no se pueden mostrar todas, especialmente en aquellas competencias que se basen en PER (un animal, por ejemplo, podría tener una alta puntuación en Escuchar, aunque no se indique). En esos casos, el DJ debería asignarle una puntuación si lo ve necesario.
- **Hechizos:** Indicamos los hechizos que puede utilizar una criatura, si los conoce. En cualquier caso, recordamos que las criaturas irracionales no utilizan componentes para lanzar los hechizos. Además, en las criaturas angélicas se indicará cuáles son los rituales de fe que pueden utilizar.
- **Poderes Especiales:** Por último, indicamos todos aquellos poderes (mágicos o no) que no están recogidos en los siguientes apartados, explicando cada uno de ellos detalladamente. Algunos poderes obligan a todo aquel personaje que contemple a la criatura a realizar una tirada de Templanza para sobreponerse a una determinada visión: si el personaje falla esa tirada, podrá volver a intentarla una vez que pasen algunos asaltos (a discreción del DJ).

Te recordamos de todas formas, que consultes el Apéndice III (págs. 524 y 525), si quieres saber las Localizaciones de Impacto de buena parte de las criaturas que aparecen aquí.

Armas: Lanza 100% (3D6), Espadón 250% (1D10+2+5D6).

Competencias: Cabalgar 200%, Esquivar 150%, Lanzar 200%.

Hechizos: Abigor conoce cualquier hechizo que implique destrucción y muerte, aunque prefiere no usarlos a no ser que se vea muy apurado.

Poderes Especiales:

- **Regeneración:** Abigor regenera 5 Puntos de Vida perdidos por cada asalto de combate.

Andrialfo

Marqués del Bosque de los Suicidas

Subordinado de Guland, Andrialfo está al mando directo de treinta legiones de silfos y *olocantos*. Toma la apariencia de un pavo real de plumaje multicolor, siempre cambiante, y su voz es extraordinariamente grave. Cuenta la leyenda que es uno de los pocos demonios del Infierno que se encuentra tan ligado a su envoltura carnal, que si ésta muriese, él desaparecería. Y aunque nadie ha podido todavía demostrarlo, lo cierto es que Andrialfo se convierte en la Tierra en un ser terriblemente cobarde, capaz de conceder lo que sea a cambio de no resultar herido en un combate.

Puede conceder el don de transformar en pájaros a sus adoradores. Asimismo, conoce todo lo que hay que saber sobre la Astrología.

FUE:	10	**Altura:**	0,6 varas
AGI:	10	**Peso:**	50 libras
HAB:	0	**RR:**	0%
RES:	25	**IRR:**	250%
PER:	15		
COM:	5		
CUL:	30		

Protección: Aura mágica (20 puntos de Protección).

Armas: Carece.

Competencias: Astrología 600%.

Hechizos: Andrialfo es capaz de lanzar cualquier hechizo, aunque en caso de asustarse (por ejemplo, si es atacado) usará siempre el hechizo de Castigo de Frimost (pág. 225).

Poderes Especiales:

- **Cobardía:** Andrialfo se rendirá siempre ante todo aquél que consiga hacerle tan siquiera 1 PD, prometiendo concederle todo lo que le pida.

Anazareth

Tesorero del Infierno

Secretario de Surgat, tiene a su cargo todas las riquezas del Infierno, las cuales considera suyas. Eso ha llevado a que tenga un miedo enfermizo a ser robado. Para evitarlo cambia las riquezas de lugar constantemente, asistido por sus dos gnomos ayudantes, Goziel y Fecor.

Como diversión, Anazareth gusta de hacer que las campanas se pongan a tocar violentamente, sin que aparentemente nadie tire de la cuerda. Igualmente, se pasea a veces

invisible por caminos solitarios, para asustar a los que tienen la desgracia de cruzarse en su camino. Posee, asimismo, el poder de conjurar ánimas y despertar muertos.

Anazareth adopta la apariencia de un humano de talla gigantesca, lampiño, con la piel de un color azulado, siempre rodeado de nubes doradas. Tiene el poder de conceder a sus invocadores innumerables riquezas, pero siempre intentará engañarlos para arrebatárselas. Castiga a sus enemigos haciendo que Goziel y Fecor debiliten los cimientos de la residencia que ocupen, haciendo que se venga abajo. En otras ocasiones, sencillamente hacen que a sus enemigos se los trague literalmente la tierra.

FUE:	25	**Altura:**	4,5 varas
AGI:	10	**Peso:**	1.200 libras
HAB:	10	**RR:**	0%
RES:	35	**IRR:**	250%
PER:	15		
COM:	5		
CUL:	25		

Protección: Piel gruesa (10 puntos de Protección).

Armas: Carece.

Competencias: Todas las competencias de Cultura a 99%.

Hechizos: Anazareth es capaz de lanzar cualquier clase de hechizo.

Poderes Especiales:

- **Invisibilidad:** Puede volverse invisible al ojo humano.
- **Invocación:** Anazareth puede conjurar ánimas y espíritus, y levantar a los muertos de sus tumbas (como el hechizo Anillo de Nigromancia).
- **Sentido del Oro:** Siempre sabe dónde hay riquezas cerca y en qué cantidad.

Baalberith

Archivero Mayor y Bibliotecario del Infierno

Este demonio no está al servicio directo de ningún demonio superior, teniendo a su cargo todos los registros y contratos infernales, así como una biblioteca en la cual se encuentra todo el conocimiento que ha sido, es y será. Su único ayudante es una sombra ciega llamada Broges.

Baalberith es el demonio más atareado del Infierno, por lo cual sólo se le puede invocar entre las doce y las doce y cinco de la noche, e incluso teniendo éxito en la invocación a dicha hora, no se llegará a personar físicamente en el lugar: se limitará a dejar oír su voz desde algún rincón oscuro. Puede proporcionar a los hombres cualquier tipo de información, pero a cambio pide que el invocador le entregue parte de su conocimiento (en términos de juego, el invocador perderá 2D10 puntos de porcentaje de la competencia de Cultura que determine el DJ; si se falla la invocación, perderá 3D6 puntos de Conocimiento Mágico sin que Baalberith aparezca; y si se pifia, el invocador perderá de forma permanente 1D4 puntos de Cultura).

Gracias a Baalberith, el inquisidor y exorcista francés Surin consiguió una copia del contrato infernal de Urbano Grandier (sacerdote de un convento de monjas, 1590-1635), lo cual fue prueba suficiente para llevarlo a la hoguera.

No se dan las características de Baalberith ya que, como se ha dicho, nunca toma forma física en la Tierra.

Bael

Primer Rey de los Infiernos

Este demonio se autodenomina "Primer Rey de los Infiernos" ya que uno de sus anteriores cargos fue el de virrey de las Regiones Orientales del Infierno. Además, como podemos suponer, es vanidoso, egocéntrico y muy susceptible a los halagos. Bael adopta ante los hombres la forma de una araña gigante con tres cabezas: una de sapo, otra de hombre y la tercera de gato. Su voz es terriblemente ronca. Está al servicio del demonio Silcharde en calidad de consejero y asesor principal. Tiene a su servicio 66 legiones de ondinas.

Tiene el poder de conceder a los hombres el don de hablar cualquier lengua y la facultad de hacerse invisible en caso de apuro, siempre y cuando no haya testigos a la vista. Para conseguir dichos favores sólo es necesario adularle lo suficiente (en términos de juego, se requiere una tirada de Elocuencia a la mitad de porcentaje). Si no se consigue, Bael se sentirá ofendido y castigará al que intentó halagarle: el castigo puede variar desde la muerte inmediata hasta la mutilación de una o varias partes del cuerpo, pasando por la reducción de características o competencias o la teletransportación a un tiempo o lugar especialmente desagradable.

FUE:	20	**Altura:**	3 varas
AGI:	5	**Peso:**	400 libras
HAB:	0	**RR:**	0%
RES:	40	**IRR:**	400%
PER:	35		
COM:	30		
CUL:	30		

Protección: Aura Mágica (20 puntos de Protección).

Armas: No usa ningún arma. A Bael le repugna la violencia física.

Competencias: Cualquier idioma al 200%.

Hechizos: Bael conoce multitud de hechizos, aunque sus favoritos son todos aquéllos que implican la dominación física o mental del receptor.

Poderes Especiales:

- **Aura de Protección Inversa:** El aura mágica que rodea a Bael tiene el poder de devolver el daño a todo aquél que le ataque, siempre que no sea superada. Es decir, si el aura recibe 15 PD Bael seguirá indemne y esos 15 PD los sufrirá el que se los hubiera provocado. Por el contrario, si se hacen 21 PD, Bael recibirá 1 PD y el agresor quedará indemne.
- **Repulsión:** La mera visión de Bael como araña gigante de tres cabezas es claramente repugnante y obligará a todos aquéllos que la vean a pasar una tirada de

Templanza. Todo aquél que no la pase se sentirá asqueado y con náuseas, provocándole esto un modificador de -25% a todas las tiradas que realice en su presencia.

Balachia

Cortesano del Infierno

Se trata de un demonio menor muy poco conocido y es un misterio a quién sirve; lo más probable es que sirva a Beherito, Agaliarepth, Astaroth, Silcharde o Belcebú, aunque ninguno de ellos ha reconocido que sea subordinado suyo. Se trata de un cortesano notable en la corte infernal. Sin embargo, es una auténtica pesadilla para los demonios de rango inferior, ya que una visita suya es una advertencia de que no se están haciendo las cosas como se debe y más vale mejorarlas (y mucho) si no se quiere entrar en la lista negra, aunque Balachia no lo diga, ya que suele mostrarse muy amistoso. Y es que su cometido en el Infierno es el de evaluar la trayectoria de los demonios, poniendo a los que sean poco eficientes o negligentes con sus cometidos en una lista negra: el peor de dicha lista será desterrado en breve (consulta el hechizo Abrazo de las Tinieblas, pág. 223), aunque el elegido no tiene por qué saberlo hasta que le toque…

Su apariencia real es desconocida (los demonios evitan hablar sobre él, sobre todo los de menor rango), aunque frente a los mortales se presenta con la forma de algún familiar o amigo del mortal (si dicha persona está viva) o como un enemigo (si éste ha muerto), pero en ambos casos con unos hermosos ojos de serpiente de color dorado, apoyado en un báculo de madera nudosa y con una sincera sonrisa que nunca desaparecerá de sus labios. Aunque tiene prohibido pisar suelo mortal, eso no evita que pueda ser invocado: lo único que ocurre es que si llega a tocar el suelo o algún objeto que esté conectado con él, volverá al Infierno de forma automática. Claro que para llevar a cabo su invocación es necesario disponer de tierra del mismo Infierno o de una puerta al mismo. Durante la invocación, Balachia adoptará una actitud amistosa (lo que no quiere decir que sea sincera).

A Balachia le encantan las intrigas y las estrategias retorcidas, por lo que si se le quiere hacer alguna petición en lugar de la típica solicitud (con la competencia de Elocuencia) se le puede retar a una partida de ajedrez (se aconseja no hacer trampas, ya que Balachia no las hace y lo odia). Entre las peticiones que se le pueden hacer están la enseñanza de hechizos, que sirva como mensajero ante otro demonio, que interceda por el invocador ante otro demonio, que esté presente durante el lanzamiento de un Abrazo de las Tinieblas, que preste al invocador su lanza, que forme parte de intrigas y que participe en una partida de ajedrez (estas dos últimas peticiones le encantan).

FUE:	25	**Altura:**	Variable
AGI:	33	**Peso:**	Variable
HAB:	29	**RR:**	0%
RES:	34	**IRR:**	325%
PER:	42		
COM:	37		
CUL:	40		

Protección: Aura Mágica (20 puntos de Protección).

Armas: Lanza Infernal 85% (2D6+1D6+3D6).

Competencias: Todos los idiomas al 100%, Elocuencia 125%, Ajedrez 99%, Alquimia 150%, Astrología 125%, Conocimiento Mágico 150%, Enseñar 100%, Corte 100%, Mosquear al Personal con su Eterna Sonrisa 100%.

Hechizos: Los conoce todos, incluso los prohibidos.

Poderes Especiales:

- **Lanza Infernal:** El báculo de Balachia, al ser golpeado en el suelo, se transforma en una lanza de unas dos varas y media, con una hoja de extraño diseño. Al contacto con la sangre el arma se pone al rojo vivo y cada asalto, el portador de la misma tendrá un porcentaje igual a su RR de que la lanza le haga 1D6+1 PD en las manos debido al calor que desprende (este daño no puede ser absorbido por armadura o aura alguna). La lanza vuelve a su temperatura normal al limpiarle la sangre. Balachia no se ve afectado por ese calor.
- **Expandir los Sentidos:** Balachia puede sentir (ver, oír, etc.) lo que desee sobre cualquier sujeto al que haya tocado y que no haya pasado una tirada de RR. Dicho sujeto se puede dar cuenta de que está siendo "sentido" por Balachia si tiene éxito en una tirada con un porcentaje igual a sus PC, aunque no podrá evitarlo, excepto si esta última tirada es un éxito crítico.
- **Animar Objetos:** Balachia puede mirar a un objeto inanimado y ordenarle que haga algo. A continuación, el objeto comenzará a moverse y hará lo que se le ordene. Balachia suele utilizar el poder para mover sus piezas en el ajedrez, aunque también le sirve para cerrar una puerta, ordenar a un arma que ataque al que la empuña o a otro adversario (en este caso, la probabilidad de impactar es igual al porcentaje base), etc. Puede usar el poder para animar a más de un objeto, pero todos han de ser del mismo tipo.

Banastos

Herrero del Infierno

Hace mucho tiempo, Banastos era un ángel, el mejor herrero que poseía la hueste celestial, pero durante la rebelión de Luzbel, éste lo convenció para que se uniera a él alabando sobremanera su trabajo. Cuando Lucifer y sus seguidores fueron enviados al Infierno, Dios, enfurecido por la traición de Banastos, lo maldijo en secreto: su trabajo nunca daría a partir de entonces un producto totalmente perfecto. Poco después de llegar al Infierno, Lucifer le pidió que fabricara una armadura digna de su persona y un arma con la que poder matar al mismo Dios, un trabajo que Banastos se tomó como un reto personal, y aún continúa con dicha tarea, fabricando una y otra vez armas y armaduras que tiene que desechar por encontrarlas imperfectas, en busca siempre de esa arma con la que Lucifer pueda destruir al propio Dios. Y se dice que el día que consiga acabar su trabajo, habrá llegado el Apocalipsis, el fin de los tiempos.

Banastos está siempre trabajando en su fragua, en un paraje del Infierno denominado Fragua de los Sanguinarios. Allí, con los metales que extraen las almas condenadas, fustigadas por el látigo del ígneo Glatka, Banastos sigue fabricando armas en su yunque, que se funden con las almas condenadas de los guerreros más violentos y sanguinarios que arroja al fuego otro ígneo, Cansux, mientras que un tercero, Ferraek, recoge

los restos de dichas almas y los prensa para utilizarlos como combustible.

Si algún mago desea contactar con Banastos para conseguir alguna arma o armadura, se encontrará con varios problemas: el primero es que el herrero nunca se ha presentado en la Tierra ni ha tenido contactos con los humanos, por lo que muy pocos conocen un hechizo para invocarlo, tanto que, en caso de que llegara a manos de un mortal y se lanzara con éxito, el que se presentaría sería Nergal, que interrogaría al mago sobre cuáles son sus verdaderos motivos para invocar a Banastos (ten en cuenta que el herrero se encuentra fabricando un arma muy importante para las huestes infernales, un proyecto secreto, como si dijéramos). Incluso obteniendo un crítico en la invocación, el que se presentaría en medio de un círculo de fuego sería uno de sus ígneos, que serviría como intermediario entre el invocador y el demonio, pero tampoco podría quedarse mucho tiempo, ya que los ígneos de Banastos tienen siempre mucho trabajo que hacer, y el demonio no gusta de que lo abandonen demasiado tiempo.

FUE:	40	**Altura:**	Desconocido
AGI:	20	**Peso:**	Desconocido
HAB:	40	**RR:**	0%
RES:	35	**IRR:**	300%
PER:	23		
COM:	15		
CUL:	18		

Protección: Mandil de herrero (5 puntos de Protección) y Aura de Fuego (10 puntos de Protección).

Armas: Martillo 100% (1D6+6D6) —aunque puede utilizar cualquier arma al mismo porcentaje— y Bolas de Fuego 100% (3D6).

Competencias: Alquimia 150%, Artesanía 250%, Herrería 400%, Conocimiento Mineral 225%, Conocimiento Mágico 150%, Memoria 45%.

Hechizos: Aunque en su momento Lucifer le enseñó a Banastos todos los hechizos (excepto los prohibidos), actualmente los tiene un poco olvidados: cada vez que quiera usar un hechizo debe tirar por Memoria para recordarlo, o lo lanzará con efectos insospechados.

Poderes Especiales:

- **Aura de Fuego:** Si se ataca a Banastos y se falla el ataque o se acierta por más de la mitad de la competencia, el atacante sufrirá 10 PD del fuego que cubre al demonio.
- **Martillo de Banastos:** Si se utiliza para parar un ataque, cualquier embestida que haya sacado más de la mitad del porcentaje de ese ataque hará que se rompa el arma.
- **Fabricar Armas y Armaduras:** Las armas y armaduras de Banastos se consideran demoníacas y cuando son llevadas a un sitio sagrado, doblan los penalizadores por Fuerza necesaria, aunque en lugares infernales o malditos el penalizador se reducirá a la mitad. Si son bendecidas se pondrán al rojo vivo y si se les echa agua bendita encima ésta actuará como el hechizo Vitriolo Salvaje. Además, todas ellas tendrán algún poder de tipo demoníaco (menores penalizaciones, más puntos de Resistencia, mejores protecciones, añaden bonificadores a las competencias, reducen la penalización por utilizar magia, provocan más Puntos de Daño, ignoran determinadas armaduras, doblan el daño frente a algunos enemigos, son irrompibles, etc.) y uno o varios defectos (mayores penalizadores, más Fuerza para usarse, penalizadores a las características), además de maldiciones o prohibiciones mágicas.
- **Ígneo:** Banastos es, en esencia, un ígneo, así que disfruta de todos los poderes y debilidades de los mismos, excepto de uno: las salamandras no le pueden matar, ya que morirían empachadas antes de poder consumirlo completamente. Eso sí, le causarían un tremendo dolor, así que cualquiera que lo intente debería empezar luego a correr…

Barbatos

Antiguo Conde del Valle de la Soledad

Pese a que en un principio, Barbatos estaba al servicio del demonio Silcharde, según una vieja leyenda se rebeló contra el poder del Infierno, debiendo huir del mismo, por lo que en la actualidad se encuentra exiliado, y no reconoce obediencia a nadie, ni al Cielo ni al Infierno. Ha adoptado la apariencia de un ser humano de talla gigantesca, vestido y pertrechado a la manera de los cazadores, vive en los bosques y se ha convertido en el protector de las criaturas que en ellos habitan.

A pesar de todo, Barbatos sigue siendo capaz de invocar en su ayuda a un ejército compuesto de 30 legiones de sátiros, mandrágoras, lamias, hadas y lobos gigantes, y todavía puede ser invocado, pues tiene el poder de conceder la facultad de hablar a la manera de un determinado animal (el canto de los pájaros, el ladrido de los perros, el mugido de las vacas, etc.), entendiéndolos y haciéndose entender.

FUE:	25	**Altura:**	4,5 varas
AGI:	10	**Peso:**	1.200 libras
HAB:	10	**RR:**	0%
RES:	35	**IRR:**	250%
PER:	15		
COM:	5		
CUL:	25		

Protección: Gambesón de Cuero (2 puntos de Protección).

Armas: Arco Largo 90% (1D10+3D6).

Competencias: Escuchar 99%, Rastrear 99%.

Hechizos: Aunque Barbatos es capaz de lanzar cualquier hechizo, no le gusta, sin embargo, utilizar hechizos de magia negra.

Poderes Especiales:

- **Regeneración:** Barbatos regenerará inmediatamente cualquier herida que sufra, siempre y cuando esté en el interior de un bosque.
- **Ejército de los Bosques:** A su llamada, en 1D10 asaltos, se presentará junto a él un ejército de sátiros, mandrágoras, lamias, hadas y lobos gigantes.

Barbu

El Demonio Barbudo

Barbu, también conocido como el Demonio Barbudo, es un demonio invocado por aquellos alquimistas que están

desesperados por encontrar la piedra filosofal, pues es bien sabido que es capaz de revelar su secreto. Además, puede enseñar alquimia de forma normal.

Barbu toma la forma de un anciano vestido con unos hábitos de monje de color rojo y una espesa barba que le llega hasta los tobillos.

FUE:	14	**Altura:**	1,68 varas
AGI:	13	**Peso:**	180 libras
HAB:	16	**RR:**	0%
RES:	18	**IRR:**	250%
PER:	28		
COM:	25		
CUL:	30		

Protección: Ropas Gruesas (3 puntos de Protección).

Armas: Carece.

Competencias: Alquimia 190%, Astrología 200%, Enseñar 100%, Conocimiento Mineral 200%, Conocimiento Mágico 170%.

Hechizos: Todos los de magia negra y los de origen alquímico, además de Amuleto y Talismán de Protección.

Poderes Especiales:

- **Sangre Reptiliana:** La sangre de Barbu se transforma en serpientes cuando toca el suelo (con un 30% de posibilidades de que sean áspides). Si es atacado, lanza un dado para determinar cuando la sangre se convierte en serpiente: por ejemplo, si recibe 6 PD, tira 1D6. Estas serpientes se lanzarán siempre contra el agresor que provocó su "creación".

Beherito

Duque del Abismo Tenebroso

Beherito es uno de los demonios más embusteros (más incluso que Camos), ya que nunca jamás dice la verdad, expresándose siempre mediante mentiras. Y aunque es cierto que tiene el poder de revelar a aquéllos que lo invocan importantes secretos de la magia y la alquimia, sus invocadores tienen que descifrar dichos secretos entre el montón de embustes que los acompañan. Para invocarlo es necesario sacrificar siempre gallinas de color blanco.

Lugarteniente de Agaliarepth, tiene a su mando a 26 legiones de sombras. Adopta la apariencia de un joven noble vestido totalmente de rojo, montado en un caballo del mismo color. Lleva en la frente una corona. Y su distracción favorita es seducir a monjas y a mujeres casadas.

FUE:	25	**Altura:**	1,65 varas
AGI:	30	**Peso:**	120 libras
HAB:	20	**RR:**	0%
RES:	25	**IRR:**	450%
PER:	20		
COM:	29		
CUL:	30		

Protección: Armadura Negra (invulnerable al daño físico y posee 500 puntos de Resistencia). De todas formas, posee un aura mágica (10 puntos de Protección contra todo daño, sea físico o mágico).

Armas: Espadón 100% (3D10+2D6)

Competencias: Cabalgar 100%, Alquimia 100%, Conocimiento Mágico 100%.

Hechizos: Beherito puede lanzar cualquier hechizo.

Poderes Especiales:

Carece

Belfegón

Consejero de Lucifer

Satánico personaje que muchas veces preside los aquelarres junto a Aker (Lucifer), pero del que se conoce muy poco, aunque casi todos los estudiosos aseguran que es uno de los consejeros del Rey de los Infiernos. Algunas leyendas sugieren que antaño fue un gran sabio que pactó con el Diablo..., y el precio que pagó por ello fue muy caro, ya que no solamente tiene que servir a Lucifer para toda la eternidad sino que, además, debe soportar que éste cambie su aspecto físico según su capricho o conveniencia. En ocasiones hace que adopte la apariencia de una bella mujer con una larga cola de bestia, en otras es un hombre con cuernos de carnero, orejas enormes y puntiagudas, con una larga cola, y en otras tantas le puede hacer adoptar otro tipo de formas, como la de una bestia informe o la de un animal doméstico. De todas formas, el propio Belfegón también puede modificar su aspecto a voluntad, aunque es algo que no le agrada demasiado a Lucifer.

Las características y competencias de Belfegón dependen de su aspecto actual. Solamente su Cultura, que es de 50, además de su RR/IRR, que es respectivamente 00%/450%, permanecen inalterables.

Hechizos: Belfegón conoce todos los hechizos.

Poderes Especiales:

- **Cambio de Aspecto:** Belfegón puede cambiar de aspecto a voluntad, tardando 1 asalto en transformarse.

Bileto

Príncipe del Infierno

El demonio Bileto, pese a haberse rebelado junto a Lucifer, ansía que llegue el momento del Juicio Final, ya que espera ser redimido y volver a ocupar su sitio en el Séptimo Trono, dentro de la orden de las Potestades. Otra leyenda afirma que Bileto entró en el Infierno a propósito, para intrigar desde dentro a favor del Cielo. Lo cierto es que es un gran poeta y que siempre que habla con los humanos lo hace en verso.

Es consejero personal de Belzebuth y tiene a sus órdenes a 80 legiones infernales, aunque no acostumbra a usarlas para sus fines. Cuando es invocado por un adulto con ansias de riqueza y poder se presenta bajo la forma de un monstruo alado de pesadilla, y procura conceder a su invocador aquello que le pida de la forma más literal posible, de tal manera que cause su destrucción. Por el contrario, si el que le invoca es un alma inocente o un niño, se presentará bajo la forma de una paloma negra, e intentará ayudarle y apartarle de la senda oscura que ha aprendido.



FUE:	15	**Altura:**	Variable
AGI:	20	**Peso:**	Variable
HAB:	5	**RR:**	0%
RES:	25	**IRR:**	450%
PER:	30		
COM:	20		
CUL:	35		

Protección: Aura de protección que le protege de todo daño que no sea de origen mágico.

Armas: Carece.

Competencias: Todas las competencias de Cultura y Comunicación al 90%.

Hechizos: Bileto puede lanzar cualquier tipo de hechizo.

Poderes Especiales:

- **Batería de Hechizos:** Bileto es capaz de lanzar hasta seis hechizos diferentes a la vez, calculándose el porcentaje de lanzamiento en todos ellos de forma diferente (los de *vis sexta*, por ejemplo, tendrán un porcentaje diferente de los de *vis prima*).

Camos

Señor de la Lisonja

Caballero del Infierno, autodenominado Señor de la Lisonja, Camos es consejero personal del poderoso Astaroth. Cuando se presenta en la tierra adopta la apariencia de un dromedario con cabeza de mujer de rostro bellísimo, la cual lleva sobre sus sienes una diadema de perlas. Habla siempre con voz aguda, parecida al graznar de los cuervos, y durante la conversación no dejará de alabar las virtudes de su interlocutor.

Camos tiene la facultad de dar a sus invocadores el don de la palabra (en términos de juego, aumenta Elocuencia al 100%), aunque si no se le invoca correctamente convertirá al mago en una persona de dicción torpe y lenta (o, lo que es lo mismo, Elocuencia al 0%) o incluso mudo (lo que ocurrirá si el invocador pifia la invocación). Claro que el don de Camos tiene una pequeña particularidad: sólo funcionará mientras se digan mentiras. En el momento en que diga una sola verdad, al invocador se le comenzará a embarullar la lengua (disminuyendo su Elocuencia al 1%).

FUE:	20	**Altura:**	2 varas
AGI:	10	**Peso:**	1.000 libras
HAB:	0	**RR:**	0%
RES:	40	**IRR:**	400%
PER:	15		
COM:	35		
CUL:	25		

Protección: Aura de protección que impide que sea herido por cualquier arma física (aunque las mágicas le hacen el daño normal).

Armas: Carece.

Competencias: Todas las de Comunicación al 100%.

Hechizos: Camos conoce todos los hechizos, aunque no le gusta demasiado usarlos.

Poderes Especiales:

- **Destierro al Infierno:** En el momento en que Camos reciba aunque sólo sea 1 PD, desaparecerá de la Tierra y volverá al Infierno, aunque aquél que le haya infligido la herida sufrirá en el acto 4D10 PD.

Dagón

Demonio de los Mares

Este demonio, adorado como un dios por los impíos filisteos, es mitad pez y mitad hombre. Según los rabinos se trata de un subordinado de Leviatán y se hizo con el poder de los mares tras la muerte —algunos textos dicen que captura— de éste por Yahveh.

Dagón nunca sale del mar, y hay quien dice que moriría fuera de él. También dicen que suele esconderse en las profundidades del océano temeroso de que un día Dios o uno de sus arcángeles lo descubra y lo mate.

FUE:	35	**Altura:**	Entre 8 y 10 varas
AGI:	5	**Peso:**	1.200 varas
HAB:	10	**RR:**	0%
RES:	40	**IRR:**	175%
PER:	10		
COM:	10		
CUL:	20		

Protección: Piel de escamas (3 puntos de Protección).

Armas: Puño 65% (1D3+4D6)

Competencias: Nadar 200%.

Hechizos: Dagón conoce únicamente aquellos hechizos que tienen que ver con el agua y el mar.

Poderes Especiales:

- **Controlar el Mar:** Dagón puede crear tempestades marinas de gran violencia en cuestión de minutos, por muy calmado que esté el mar.
- **Invocar a la Serpiente Marina:** Dagón tiene un 75% de posibilidades de llamar a una serpiente marina (véase más adelante "Dragón", pág. 295), que obedecerá sus órdenes (que suelen ser algo parecido a "hunde ese barco con todos los que hay en él").

Dantalo

Duque del Infierno

Dantalo es un duque del Infierno con 36 legiones a su cargo. Se aparece con la forma de un hombre que sostiene un libro en su mano derecha y que tiene el rostro formado por infinidad de rostros de hombres y mujeres. Dantalo puede enseñar alquimia, artes y ciencias a sus invocadores, además de averiguar los secretos más profundos de la gente, leer el pensamiento de los hombres y cambiar el aspecto de la gente a voluntad.

Acostumbra a cumplir sus pactos a rajatabla y no soportará demora alguna para que se cumpla lo que se ha pactado con él, ni tampoco está abierto a ningún tipo de renegociación. Dantalo también tiene el poder de producir visiones que muestran a cualquier humano lo que podría haber llegado a ser dependiendo de las decisiones que hubiese tomado a lo largo de su vida. En caso de ser atacado, Dantalo no se rebajará a luchar con mortales: en su lugar, usará este poder de visiones, transformará a su agresor o invocará a algún miembro de sus legiones para que despedace a sus oponentes.

FUE:	25	**Altura:**	1,90 varas
AGI:	15	**Peso:**	300 libras
HAB:	20	**RR:**	0%
RES:	28	**IRR:**	350%
PER:	25		
COM:	30		
CUL:	35		

Protección: Aura Mágica (15 puntos de Protección).

Armas: Carece.

Competencias: Alquimia 250%, Astrología 250%, Empatía 150%, Enseñar 150%, Conocimiento Mágico 225%, todas las artes y ciencias a 250%.

Hechizos: Dantalo conoce todos los hechizos.

Poderes Especiales:

- **Visiones:** Dantalo produce visiones de pasados, presentes y futuros alternativos, que suelen impactar bastante a sus víctimas, dejándolas incapacitadas si no pasan una tirada de Templanza.
- **Metamorfosear a Otros:** Dantalo puede cambiar el aspecto de cualquier persona si ésta no pasa una tirada de RR. Funciona de manera similar al hechizo Pellejo de Bestia (pág. 208), pero permite adoptar cualquier forma. Dantalo puede utilizarlo como una acción de combate sin coste de PC alguno.
- **Leer el Pensamiento:** Dantalo puede leer el pensamiento de cualquier hombre (o mujer) sin que se pueda evitar de ninguna forma.

Haborimo

Duque del Mar de las Llamas

Lugarteniente de Frimost, Haborimo tiene a su servicio a 26 legiones de demonios ígneos. Al ser invocado adopta siempre la apariencia de una víbora de tres cabezas, de las cuales la primera es de serpiente, la segunda de hombre y la tercera de gato, lo que hace que a veces sea confundido con Bael. Haborimo siente un enfermizo placer por el fuego: su mayor distracción es provocar grandes incendios y corretear por entre las llamas arrojando en ellas a los seres vivientes con los que se tropieza. Por eso siempre se presenta rodeado de llamas, y todo aquél que realice el más mínimo error al invocarle será en el acto consumido por el fuego (y si comete una pifia, lo será además de manera particularmente lenta y horrible).

Tiene el poder de conceder a los que le invocan la facultad de controlar el fuego (de la misma manera que lo hace un ígneo),

aunque no podrán crearlo o apagarlo a voluntad. Cada vez que se quiera usar esta habilidad se debe hacer una tirada de IRR con un penalizador de -100%: si falla, el fuego se descontrolará; si pifia, será el personaje el que se vea consumido por las llamas.

La única manera de dañar a Haborimo es mediante el agua o la magia; sin embargo, son necesarias más de 6.000 cántaras de agua para hacerle un solo Punto de Daño, y es necesario hacerle al menos 31 PD mágico o más de un solo golpe para poder derribarlo.

FUE:	40	**Altura:**	4 varas
AGI:	35	**Peso:**	500 libras
HAB:	40	**RR:**	0%
RES:	30	**IRR:**	400%
PER:	30		
COM:	5		
CUL:	30		

Protección: Protección Mágica (invulnerable a todo lo que no sea el agua o la magia).

Armas: Carece.

Competencias: Cantar 12%.

Hechizos: Conoce todos los que impliquen destrucción, aunque su favorito es Sangre de Dragón.

Poderes Especiales:

- **Control del Fuego:** Haborimo es capaz de generar de manera espontánea las llamas, controlarlas, incrementarlas o disminuirlas. Además, puede crear muros de fuego que causan entre 1D6 y 20D6 PD a aquéllos que los crucen.
- **Visión Espantosa:** La sola visión de Haborimo provoca bastante miedo en los que lo ven, así que todos los que lo contemplen deberán tirar Templanza o intentarán huir del lugar asustados.

Keteh Merini

Señor del Mediodía y de los Calurosos Veranos

Según el Talmud, Keteh Merini gusta tanto de las llamas del Abismo que solamente aparece en la Tierra en las horas de mayor calor del día y siempre en las épocas más tórridas del año. Que desespere quien lo busque en un clima frío o en la negra noche, pues no aparecerá. Por otro lado, se trata de un demonio sangriento que gusta de ofrecerse a sí mismo sacrificios humanos, y pocos son los que, tras encontrárselo, logran escapar con vida.

Y sin embargo, aunque es difícil hacerle sucumbir mediante la fuerza, sí se puede hacer mediante el ingenio o mediante el sometimiento, pues a lo que aspira Keteh Merini es a tener adoradores humanos, como otros demonios que simularon ser falsos dioses entre los hombres. Otra alternativa que tienen las potenciales víctimas de Keteh es convertirse en verdugos: aquél que, al encontrarse con él mate a uno de sus acompañantes ofreciéndole el sacrificio a Keteh, le será respetada la vida, y aunque perderá el alma, a partir de ese momento podrá resistir el calor (como el hechizo Brazalete Lunar), pero será también muy friolero.

El aspecto de Keteh Merini es el de un ser de forma humanoide, alto, cubierto por un manto con capucha que le llega hasta los pies, aunque no deja ninguna huella al andar, ya que de hecho no camina, sino que flota suavemente a medio pie del suelo. La capucha del manto oculta por completo su rostro, que se dice que es horrible, pues provoca la muerte de quien lo ve. Y sin embargo, es en el momento en que Keteh muestra su rostro cuando es vulnerable a las armas mortales.

FUE:	25	**Altura:**	1,90 varas
AGI:	30	**Peso:**	Variable
HAB:	15	**RR:**	0%
RES:	25	**IRR:**	300%
PER:	10		
COM:	5		
CUL:	10		

Protección: Capucha (véase "Poderes Especiales").

Armas: Carece.

Competencias: Conocimiento Mágico 90%.

Hechizos: Todos los hechizos de magia negra.

Poderes Especiales:

- **Visión Horrenda:** Todos aquéllos que vean el horroroso rostro de Keteh Merini deberán hacer una tirada de Templanza: si fallan, recibirán 6D6 PD; si la sacan, sólo serán 3D6 PD. Keteh oculta su rostro con una capucha: mientras la lleve puesta es invulnerable al daño físico (las armas mágicas y benditas le afectan) pero cuando se la retire, además de mostrar su rostro también se volverá vulnerable a todo tipo de daño físico.

Lilith

Archiduquesa de las Islas de la Culminación

Sacerdotisa del templo de los Suspiros, princesa de las diablesas súcubo y reina de las *striges*, Lilith, la favorita de Masabakes, adopta la apariencia de una mujer de increíble belleza y cuerpo escultural. Tiene a su cargo a 36 legiones de strigas.

Tiene por costumbre seducir a los artistas que quieren trabajar sobre un motivo religioso (ya sean poetas, pintores o escultores), incitándoles a que la tomen como modelo. Su plato favorito son los niños recién nacidos, los cuales hace raptar por strigas de sus cunas para devorarlos vivos. Tiene el poder de conceder a sus invocadores deseos relacionados con el sexo y de castigar con el mismo tema a aquéllos que no aciertan a invocarla correctamente, pues en ocasiones, si el invocador es muy torpe (o sea, que pifia), puede llevarlo a su cama, lo que lo condenará, ya que las cópulas de Lilith son tan violentas y desenfrenadas que provocan siempre la muerte de su amante.

FUE:	30	**Altura:**	1,78 varas
AGI:	20	**Peso:**	130 libras
HAB:	25	**RR:**	0%
RES:	20	**IRR:**	350%
PER:	25		
COM:	20		
CUL:	35		

Protección: Encanto (véase "Poderes Especiales").

Armas: Carece.

Competencias: Todas las que dependen de Comunicación al 99%, Seducción 300%.

Hechizos: Lilith es capaz de lanzar cualquier tipo de hechizo, aunque prefiere los de tipo sexual y carismático.

Poderes Especiales:

- **Encanto:** Cualquiera que intente atacar a Lilith deberá obtener un éxito crítico en una tirada de RR. Si no lo obtiene, Lilith lo mirará con sus enormes ojos almendrados, mientras le lanza una sonrisa absolutamente cautivadora, que tendrá por efecto que el presunto agresor pierda en ese momento todas sus ansias agresivas. A pesar de lo que pueda parecer, las mujeres también pueden quedar presas del encanto de Lilith.
- **Cópula Infernal:** Como se dijo anteriormente, cualquiera que haga el amor con Lilith morirá al llegar a la culminación, excepto si posee una Medalla de Virilidad (pág. 176).

Nergal

Jefe de la Policía del Infierno

Este demonio es el jefe de la policía del Infierno y actúa en secreto bajo las órdenes de Astaroth, teniendo a su mando quince legiones infernales. Su gran enemigo es el demonio Bileto, del cual siempre sospecha pero al que nunca puede acusar, debido al alto cargo que ocupa como consejero de Belzebuth. Nergal también es un gran amigo de Baalberith.

Adopta la apariencia de un hombre de tamaño normal, embozado, con una gran capa negra y que evita exponerse directamente a la luz, ya que carece de sombra. Tiene el don de conceder a sus invocadores una gran perspicacia y agudeza de sentidos (en el ámbito del juego, aumenta una o varias competencias basadas en Percepción al 100% o incluso más). Igualmente se le puede pedir uno o varios teraphimes para uso particular. A aquéllos que no realizan correctamente su invocación los castiga privándoles de puntos de competencias de Percepción, o bien esclavizándolos a su servicio.

FUE:	20	**Altura:**	1,58 varas
AGI:	22	**Peso:**	90 libras
HAB:	35	**RR:**	0%
RES:	30	**IRR:**	500%
PER:	35		
COM:	20		
CUL:	20		

Protección: Protección mágica (Nergal tiene la facultad de ser invulnerable a toda arma hecha de metal, sea mágica o no). Además, suele llevar un gambesón de cuero mágico (10 puntos de Protección).

Armas: Espada 90% (1D8+1+4D6).

Competencias: Todas las relacionadas con Percepción al 99%.

Hechizos: Nergal puede utilizar todo aquel hechizo que le sea de utilidad en una investigación.

Poderes Especiales:

Aparte de su invulnerabilidad al metal, nada más.

Sintanal

El Corruptor Alquimista

Sintanal nació como hombre, de padre y madre, y fue instruido en el arte de la alquimia, aunque tras muchos años de esfuerzo no logró alcanzar ninguno de sus secretos, convirtiéndose en un alquimista amargado y llegando, incluso, a odiar dicho arte. Tras esto, encontró una vía de escape en la magia, con la que pretendía enriquecerse. Su sed de conocimientos mágicos aumentaba con los años, hasta que, con el tiempo, lanzó sobre su persona el hechizo de Abrazo de las Tinieblas, transformándose en un demonio con el nombre de Sintanal.

Beherito se encargó desde entonces de la tutela y aprendizaje del nuevo demonio, dándole un trabajo en las filas infernales: tentar y corromper a los alquimistas. Y aunque ha demostrado ser digno de su título como "demonio", pues acostumbra a mostrar más celo y malos pensamientos en sus deberes que algunos verdaderos demonios, también ha sufrido heridas en su particular cruzada contra la alquimia, ya que durante un combate con su viejo maestro, apodado *El Griego*, parte de su rostro quedó convertido en oro. Desde entonces busca a su maestro para acabar con él.

Sintanal tiene una relación amor/odio con la alquimia: por un lado la odia totalmente, pero, por otro, se vale de ella y de sus conocimientos para intentar corromper o perjudicar a los que la practican. Sintanal se muestra muy amable y paciente con sus invocadores y puede conceder enseñanza sobre alquimia o magia, aunque a la larga tales conocimientos le traigan la ruina al invocador. Suele pedir a cambio que se perjudique a todo aquél que practique de forma correcta el Arte Regio o a algún alquimista importante. Sintanal prefiere ser invocado por quien desea usar la alquimia sólo para conseguir riquezas o poder, rehuyendo la compañía de filósofos (que, por otro lado, en muy rara ocasión lo invocarían...). La apariencia de Sintanal es similar a la de los andróginos, con la mitad de su cuerpo masculino y la otra mitad femenina, y con un par de enormes alas de murciélago, que nacen de su espalda. En el lado derecho de su rostro, tiene una gran "mancha". Esta mancha es la parte de su cara transmutada en oro por culpa de *El Griego*.

FUE:	14	**Altura:**	1,85 varas
AGI:	15	**Peso:**	180 libras
HAB:	18	**RR:**	0%
RES:	25	**IRR:**	225%
PER:	22		
COM:	20		
CUL:	25		

Protección: Aura Mágica (5 puntos de Protección).

Armas: Garras 70% 1D6+1D3 + Vitriolo.

Competencias: Alquimia 175%, Astrología 160%, Enseñar 99%, Conocimiento Mineral 150%, Conocimiento Mágico 145%.

Hechizos: Sintanal conoce todos los hechizos.

Poderes Especiales:

- **Vitriolo:** A voluntad, Sintanal puede exudar un virulento vitriolo (ácido) capaz de derretir y consumir el metal, la carne y los huesos. Si lleva a cabo un ataque con las garras con éxito mientras exuda el vitriolo, éste hará al objetivo 1D3 PD cada asalto durante 1D8 asaltos. Él, por supuesto, es inmune a su propio vitriolo.

Engendros del Infierno

SE conoce por este nombre a una serie de criaturas, nacidas en los pozos del Infierno y que aparecen a veces en la Tierra, ya sea acompañando a algún demonio menor o elemental, sirviendo a las órdenes de algún adorador del Diablo o sencillamente merodeando por parajes malditos.

Alibantes

Ánimas de personas asesinadas o muertas en combate y que buscan su venganza hostigando a su asesino (toda ánima que se convierte en alibante se condena eternamente al Infierno, yendo a parar a él tarde o temprano). Un alibante sólo será visible (y audible) para su asesino, y no puede hacer ningún tipo de daño físico o mágico a su víctima, pero puede atormentarle apareciéndosele durante su vigilia (con la consiguiente ganancia de IRR) o introduciéndose en forma de pesadilla en sus sueños, impidiéndole el descanso nocturno.

En términos de juego, un personaje se convertirá en un alibante si así lo desea y si, en segundo lugar, a la hora de morir (siempre a manos de otra persona) hace una tirada utilizando como porcentaje sus Puntos de Concentración —en esta tirada no se admite usar Suerte—. El DJ puede poner a la tirada un bonificador de hasta un +25%, dependiendo de las circunstancias.

Un alibante, al ser un ánima, carece de características físicas, teniendo sólo la RR y la IRR que tenía en vida. No puede poseer cuerpos pero, al igual que el ánima, es invulnerable a todo lo que no sea un hechizo de Expulsión o ciertos rituales de fe, como Exorcismo.

Poderes Especiales:

- **Pesadillas:** Un alibante se puede introducir en los sueños de un humano para provocarle horrendas pesadillas. La víctima perderá 1 punto diario de sus características principales hasta que muera, aunque tiene derecho a una tirada diaria de RR para evitarlo. En caso de fallar dicha tirada la víctima podrá igualmente dormir tranquila si se la coloca bajo los efectos de un hechizo de Sueño Reparador cada noche antes de dormir, pero sólo se librará de manera permanente de sus fantasmas personales con un hechizo de Expulsión o un ritual de Exorcismo.

Andróginos

Son el producto resultante de un experimento fallido de Lucifer, el cual quiso crear vida humana del mismo modo que lo había hecho Dios. A pesar de ser un fracaso, los andróginos son usados por Lucifer para realizar misiones sencillas entre los hombres o más frecuentemente para acompañar como servidores a agentes humanos del Infierno.

El cuerpo de los andróginos tiene en su parte derecha formas de hombre y en la izquierda formas de mujer. La simetría es tan perfecta que les llega a crecer bigote y barba sólo en la parte derecha, teniendo siempre un seno turgente en la parte



izquierda. Igualmente, poseen los dos órganos sexuales (pene y vagina) y pueden llegar a tener un hijo de sí mismos. Cuando tienen que relacionarse con los hombres suelen embozarse todo el cuerpo, en especial el rostro. En el Infierno, o en las fortalezas de los adoradores diabólicos, sin embargo, prefieren ir desnudos.

FUE:	25/30	**Altura:**	1,75 varas
AGI:	5/10	**Peso:**	140 libras
HAB:	25/30	**RR:**	0%
RES:	30/35	**IRR:**	150%
PER:	15/20		
COM:	1		
CUL:	1/5		

Protección: Pueden llevar cualquier tipo de armadura o protección.

Armas: Pueden manejar cualquier tipo de arma con un porcentaje mínimo del 50%.

Competencias: Escuchar 90%, Descubrir 75%, Esquivar 40%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Insensible al Dolor:** Un andrógino nunca se desmayará por las heridas sufridas ni mostrará jamás la menor reacción ante el dolor. Eso sí, morirá automáticamente al alcanzar los 0 Puntos de Vida, descomponiéndose en cuestión de minutos. Debido a su especial naturaleza, un andrógino no puede recibir ningún cuidado médico, ni siquiera se puede usar sobre ellos la competencia de Sanar.

Astomori

Humanoides, casi seres humanos, al parecer hermanos de los andróginos y producto de los mismos experimentos de Lucifer. Los astomori tienen como rasgo distintivo el hecho de que carecen de boca, comunicándose entre sí y con sus amos de manera mental, ya que poseen la facultad de emitir sus pensamientos a otras mentes y, simultáneamente, leer los pensamientos de dichas mentes. Son incapaces de emitir ningún tipo de sonido y se alimentan exclusivamente a base de olores.

En el Infierno los astomori están al servicio de los grandes demonios como criados especializados y mayordomos. Por sus facultades telepáticas, sin embargo, es frecuente que algunos de ellos sean cedidos a agentes humanos que deban realizar tareas muy especiales.

FUE:	5/10	**Altura:**	1,90 varas
AGI:	15/20	**Peso:**	150 libras
HAB:	25/30	**RR:**	0%
RES:	25/30	**IRR:**	175%
PER:	20/25		
COM:	0		
CUL:	10/15		

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Labores propias de un criado al 99%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Lectura Mental:** Los astomori pueden leer los pensamientos de todos aquellos seres con los que se encuentren, e igualmente pueden emitirles pensamientos para comunicarse con ellos (telepatía).

Bafometos

Estos pequeños seres —que, según se dice, fueron adorados por los templarios— carecen de cuerpo y extremidades: solamente una gran cabeza redonda con dos grandes ojos, una enorme boca y, sin transición, dos pares de pies cuyos tobillos le nacen debajo de la barbilla. Un par de estos pies está orientado hacia adelante y el otro hacia atrás, por lo que, en caso de huir precipitadamente, no tienen necesidad de dar media vuelta (a no ser que quieran ver por dónde pisan). El rasgo más característico de los bafometos ("bafomet" en singular), sin embargo, es su boca, en la cual albergan tres filas de dientes, todos ellos muy aguzados. Por ese motivo, y aunque no son muy inteligentes, son muy apreciados como guardianes por los magos goéticos.

FUE:	20/25	**Altura:**	0,5 varas
AGI:	5/10	**Peso:**	10 libras
HAB:	0	**RR:**	0%
RES:	20/25	**IRR:**	125%
PER:	13/20		
COM:	0		
CUL:	5/7		

Protección: Piel gruesa (5 puntos de Protección).

Armas: Mordisco 65% (1D10+2D6)

Competencias: Sigilo 40%, Escuchar 35%, Correr 25%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

Carecen.

Bebrices

Seres gigantescos de apariencia humanoide, con un único ojo en la frente y cubiertos de un espeso pelo castaño por todo el cuerpo. Salvajes e indisciplinados, los bebrices habitan en completa anarquía en el valle de la Soledad (antiguo feudo de Barbatos) y sólo inclinan la cabeza ante Abigor, al cual admiran por su ferocidad y al cual acompañan frecuentemente a la Tierra en sus expediciones de masacre y destrucción.

FUE:	30/35	**Altura:**	4,30 varas
AGI:	10/15	**Peso:**	700 libras
HAB:	5	**RR:**	0%
RES:	35/40	**IRR:**	150%
PER:	10/12		
COM:	1		
CUL:	1		

Protección: Pelo espeso (2 puntos de Protección).

Armas: Garrote 40% (1D6+4D6).

Competencias: Ninguna en especial.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Furia en combate:** Si en algún momento una bebriz obtiene una pifia al emprender un ataque, enloquecerá completamente, empezando a herir sin distinción a amigos y a enemigos.
- **Visión Horrenda:** Cualquiera que vea a una bebriz deberá hacer una tirada de Templanza: si falla, intentará huir por todos los medios.

Belaam

Seres incorpóreos, con apariencia de neblina oscura, nacidos de la lujuria y del deseo carnal frustrado. Asaltan sexualmente a las mujeres solitarias, que no suelen tener normalmente comercio carnal con varón. Un belaam va siempre solo y se enfurece terriblemente si encuentra oposición a sus deseos.

FUE:	18/22	**Altura:**	No aplicable
AGI:	15/20	**Peso:**	No aplicable
HAB:	20/25	**RR:**	0%
RES:	18/20	**IRR:**	150%
PER:	15/20		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Consulta los Poderes Especiales.

Armas: Golpear 65% (1D6+1D3).

Competencias: Lanzar 45%, Pelea 40%.

Hechizos: Alma de Estatua, Deseo Carnal y Morada Maldita.

Poderes Especiales:

- **Vulnerable a la Tierra:** Un belaam sólo puede ser herido si su atacante se mantiene en contacto directo con la tierra (ya sea estando descalzo o teniendo la mano apoyada en una roca o en una pared que a su vez descanse en tierra). Es indiferente que el ataque sea mágico o físico.

Blemys

Seres humanoides sin cabeza, con los ojos, nariz y boca en el centro del pecho. Carecen de orejas, por lo cual son totalmente sordos. Al parecer están ligeramente emparentados con los bafometos, ya que jamás se ha visto a miembros de ambas razas pelearse entre sí. Además, al igual que los bafometos, suelen ser servidores de los magos goéticos, aunque a veces se les ve vagar sin compañía por lugares solitarios o malditos.

Un blemys se alimenta exclusivamente de carne cruda y no desdeña en absoluto la carne humana. Son fuertes y temibles, y razonablemente inteligentes, lo cual los hace enemigos peligrosos. Su única debilidad es que la música bien ejecutada los paraliza de manera temporal (la razón para esto es inexplicable, ya que como hemos dicho, al carecer de orejas son totalmente sordos).

FUE:	15/20	**Altura:**	1,85 varas
AGI:	15/20	**Peso:**	190 libras
HAB:	15/20	**RR:**	0%
RES:	35/40	**IRR:**	125%
PER:	5/10		
COM:	1		
CUL:	5/10		

Protección: Carecen.

Armas: Mordisco 50% (1D10+1D6) y pueden manejar cualquier arma con un porcentaje entre 50% y 75%.

Competencias: Esquivar 65%, Descubrir 40%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

Carecen.

Brucolacos

Humanoides demoníacos capaces de adoptar apariencia humana durante el día pero que, aunque bajo la luz del sol parezcan personas normales, al anochecer adoptan una forma infernal, cubriéndoseles el cuerpo de un espeso pelo rojo y creciéndoles garras en manos y pies, colmillos en la boca y cuernos retorcidos en la frente. Entonces deben matar a alguien y beber su sangre antes de que amanezca un nuevo día o, de lo contrario, permanecerán bajo esta forma para siempre.

Hay quien afirma que son el producto de la unión entre los íncubos y las strigas, otros aseguran que son hijos de brujas o de mujeres de vida licenciosa. Igualmente se dice que es de la sangre humana de donde extraen la facultad de adoptar forma de hombre. Sea como fuere, gustan de la compañía de las personas, viviendo siempre que pueden en ciudades o aldeas grandes.

FUE:	20/25	**Altura:**	1,85 varas
AGI:	10/15	**Peso:**	156 libras
HAB:	10/15	**RR:**	0%
RES:	20/25	**IRR:**	150%
PER:	30/35		
COM:	5/7		
CUL:	5/10		

Protección: En forma diabólica, el pelo rojo y la piel gruesa le protegen (5 puntos de Protección). En forma humana, las armaduras normales.

Armas: En forma humana, cualquiera. En forma diabólica tienen Mordisco 75% (1D8+2D6) y Garras 50% (1D6+2D6).

Competencias: Rastrear 90%, Descubrir 75%, Saltar 90%, Esquivar 75%.

Hechizos: Es muy difícil que un blemys use la magia, pero no imposible.

Poderes Especiales:

- **Metamorfosis:** La conversión citada anteriormente de humano a demonio. Cualquiera que asista a dicha transformación deberá realizar una tirada de Templanza o quedará paralizado por el terror (puede volver a repetir la tirada cada asalto hasta que tenga éxito).

Cinocéfalos

Seres con cuerpo de hombre y cabeza de bestia, normalmente macho cabrío, aunque pueden darse otros (águila, toro, zorro, león, etc.). Se encuentran siempre en zonas desoladas y desiertas, dejadas de la mano de Dios, como las que contempló Marco Polo en sus viajes a Catay. Sufren

frecuentes espasmos de furia durante los cuales son capaces de destruir todo ser vivo que se cruce en su camino, y sólo se aplacan ante el alcohol y el sexo. De esta forma, algunos han conseguido emborrachar a alguno de ellos y capturarlo, pero la bestia no suele tardar mucho en morir en cautividad.

Las mujeres que tengan comercio carnal con un cinocéfalo tienen una gran probabilidad (alrededor del 99%) de quedar embarazadas. El bebé que tengan será un ser humano perfecto pero, a partir de los seis años, empezarán a desarrollársele una serie de deformidades que terminarán por convertirlo en un monstruo.

FUE:	25/30	**Altura:**	1,55 varas
AGI:	25/30	**Peso:**	90 libras
HAB:	10/12	**RR:**	0%
RES:	25/30	**IRR:**	150%
PER:	30/35		
COM:	1		
CUL:	1		

Protección: Piel gruesa (1 punto de Protección).

Armas: Garras 65% (1D8+3D6)

Competencias: Trepar 90%, Saltar 75%, Esquivar 80%, Sigilo 50%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Furia**: En determinadas circunstancias, especialmente si se les enfurece, entran en un estado de furia y arremeten contra cualquier criatura que se encuentre cerca de ellos, ya sea amigo o enemigo. El arrebato les dura hasta que mueran, no quede nadie vivo cerca de ellos o se calmen (véase más abajo), y mientras dure no sentirán dolor alguno (no podrán quedar inconscientes debido a las heridas ni tampoco perderán su bonificador al daño).
- **Vulnerable al Alcohol y al Sexo:** Si se consigue que beba algún licor o que se acueste con alguna mujer, el cinocéfalo quedará calmado al instante, incluso aunque estuviera en estado de furia.

Desterrados

Un desterrado es un demonio que ha sido expulsado del Infierno por no cumplir con sus deberes. Una vez que se ejecuta el hechizo Abrazo de las Tinieblas con éxito, Balachia elige al adecuado y lo expulsa del Infierno, haciendo que posea el cuerpo del ejecutante del hechizo. A partir de ese momento será considerado un humano normal y corriente, pudiendo envejecer, enfermar y morir, con las siguientes particularidades:

- Su IRR disminuye a la mitad y no podrá pasar de 200 en IRR.
- Sigue siendo vulnerable a los rituales de fe (contra ellos sigue siendo un demonio).
- Sus características serán las del humano, pero puede hacer una tirada por cada una de las características primarias con un multiplicador de x1: si tiene éxito, puede aumentar la característica en la que sacó la tirada en +1D6 puntos y aumentará su IRR en +1D10 (sin pasar, como hemos dicho, de 200).
- Sus competencias quedan igual, aunque podrá aprender nuevas o mejorar las que sabe a partir de ese momento.
- Retiene los hechizos que conocía y puede aprender nuevos. Sigue sin necesitar componentes para lanzarlos, pero si lo hace tendrá un modificador de +25% a la tirada de activación.
- Si muere, el desterrado se convierte en un ánima errante, que podrá volver a la vida si posee a un mortal que haya usado un hechizo de Invocación de Ánimas o que haya dicho su nombre en voz alta y pase una tirada (involuntaria) de IRR. Por eso, muchos desterrados escriben su nombre en libros o en sus pertenencias (joyas, armas, etc.) con la esperanza de que algún incauto lea su nombre en voz alta una vez que haya muerto. De todas formas, para evitar la muerte, muchos recurren a hechizos del tipo Elixir de Vida, Longevidad o Sangre de Upiro.
- Pueden llegar a tener hijos, pero serán siempre engendros del Infierno: según el grado de maldad del desterrado, podrán ser más o menos "humanos".
- Las relaciones del desterrado con los poderes infernales serán, en el mejor de los casos, tirantes. Los demonios acostumbran a despreciarlos (incluso los *lutines*), por lo que cualquier tirada de Elocuencia entre un desterrado y un demonio tendrá un penalizador (normalmente entre -25% y -50%).

La mayor parte de los desterrados, una vez transformados en humanos intentan recuperar su estatus realizando todo tipo de maldades o con el hechizo Abrazo de las Tinieblas (si es que lo aprenden), se lo toman con filosofía y tratan de vivir como un mortal o trabajan para redimirse por completo y volver al Cielo, una tarea aún más difícil que regresar al Infierno.

Diablillos

Pequeñas criaturas demoníacas, oscuras, vivarachas y de grandes orejas, emparentadas con los *lutines* y que también reciben en tierras gallegas el nombre de "demo pequeño". Se trata de un espíritu maléfico dotado de cuerpo físico gracias a la magia y que, al igual que el lutín y el maridillo, se entrega al servicio de un mago goético, al que simula obedecer ciegamente, aunque en realidad reserva su fidelidad para el Infierno.

El diablillo, por su pequeño tamaño, se acomoda en cualquier parte, desde una bolsa hasta una cajita de madera o metal, pero desgraciadamente desprende un penetrante y pestilente hedor que impregna el cuerpo y las ropas de quien lo lleva, lo que supone una pequeña desventaja para su "amo", quien debe soportarlo para obtener del diablillo el poder de utilizar ungüentos o pociones sin necesidad de componente alguno, como si su "poseedor" fuera criatura irracional cualquiera.

Hay quien asegura que muchos diablillos son almas de enemigos difuntos de los brujos a los que ahora sirven, y que lo hacen simplemente por venganza, buscando su perdición y castigándoles en determinados momentos (véanse sus

"Poderes Especiales"). Lo que sí es cierto es que, al igual que el maridillo, el diablillo se negará a secundar a su amo en una buena acción, aunque no lo abandonará, como tienen por costumbre los *lutines*.

FUE:	1	**Altura:**	0,1 pie
AGI:	10/15	**Peso:**	1 onza
HAB:	10/15	**RR:**	0%
RES:	3/7	**IRR:**	125%
PER:	20		
COM:	0		
CUL:	5/10		

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Carecen (están durmiendo la mayor parte del tiempo).

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Aura Irracional:** Toda persona que lleve encima a un diablillo podrá utilizar hechizos de ungüento y poción sin utilizar ningún componente, como si fuera una criatura irracional.
- **Venganza:** La verdad es que las leyendas son correctas, y los diablillos son almas de enemigos difuntos del mago al que ahora sirven, lo que, por cierto, no tienen por qué saber. Por tanto, si alguna vez el "amo" del diablillo obtiene en cualquier tirada de activación de hechizos un doble con los dados de porcentaje (11, 22, 33, etc.), al utilizar un hechizo sin componentes, aparecerá delante suya, en medio de una nube de azufre, un engendro infernal que empezará a atacarle al siguiente asalto, y que sólo desaparecerá cuando muera la criatura o el mago. El tipo de criatura varía según el doble obtenido en los dados:
  - † Si era un 11, 22, 33 ó 44: Aparecerá un andrógino armado con una espada.
  - † Si era un 55 ó 66: Aparecerá una *streghe*.
  - † Si era un 77 u 88: Aparecerá un brucolaco.
  - † Si era un 99 ó 00: Aparecerá un cinocéfalo.

Dragón

Los dragones nacen de los huevos que pone una gigantesca serpiente llamada Ganga Gramma —la mascota favorita de Astaroth—, la cual tiene su residencia en los islotes malditos del Mar de las Llamas. Dichos huevos son del tamaño de un huevo de paloma y de color rojizo, y son repartidos por todo el mundo a millares gracias a diversos seres infernales. Sin embargo, muy pocos de ellos eclosionan, ya que han de estar más de cien años bajo el calor solar para madurar.

De aquéllos que lo consiguen nace una serpiente, no mayor que una culebra de agua, la cual empieza a crecer lenta pero constantemente. Aunque durante sus primeros cinco años de existencia será una criatura muy vulnerable y prácticamente cualquier animal pueda devorarla, con el paso de los años, la serpiente adquirirá respetables proporciones (12 varas de largo, a veces más), siendo algunas de las más grandes capaces de engullir de un solo bocado un caballo y su jinete. Entonces se enroscan y duermen durante un periodo no definido de tiempo, durante el cual se transforman en dragones: se les desarrollan cuatro patas para mover mejor su imponente mole, se les endurece la piel del lomo, les nacen unas secreciones óseas por todo el cuerpo y se les cambia la forma de la cabeza. Además, adquieren la facultad de lanzar vapores de azufre y fuego por la boca. Lo que no le crecen son alas, ya que es falsa la creencia popular que afirma que pueden volar.

Como dragones, siguen creciendo y creciendo, hasta que, incapaces de soportar su enorme peso, sus patas se quiebran y atrofian. Entonces se arrastran como pueden hasta el mar, donde tiene lugar una nueva mutación, transformándose en serpientes marinas. Las patas se les convierten en aletas y pierden la facultad de arrojar fuego y azufre, aunque, a cambio, pueden llegar a alcanzar proporciones monstruosas. En el mar, las serpientes marinas se trasladan hacia el *Mare Tenebrosum* (el océano Atlántico) y, ya que ninguna se ha visto jamás más allá del estrecho de Gibraltar, algunos piensan que se retiran allí a morir, precipitándose por los Abismos del Fin del Mundo.

Como es fácil de deducir, hay muy pocos dragones en el mundo y, que se sepa, ninguno en la Península Ibérica.

Damos las características del dragón en sus tres fases: como Serpiente Gigante, como Dragón y como Serpiente Marina.

Serpiente Gigante

FUE:	30/35	**Altura:**	Entre 5 y 12 varas
AGI:	5/10	**Peso:**	Entre 800 y 3.000 libras
HAB:	0	**RR:**	0%
RES:	35/40	**IRR:**	100%
PER:	10/15		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Escamas (1 punto de Protección).

Armas: Envolver con los anillos de su cuerpo 40% (2D10 por asalto).

Competencias: Sigilo 40%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

Carecen.

Dragón

FUE:	45/50	**Altura:**	Entre 20 y 50 varas.
AGI:	10/15	**Peso:**	Entre 16.000 y 50.000 libras.
HAB:	0	**RR:**	0%
RES:	60/75	**IRR:**	250%
PER:	5/10		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Piel escamosa (15 puntos de Protección).

Armas: Mordisco 75% (2D8+6D6), Aliento de Fuego 60% (3D10+2D6+1).

Competencias: Descubrir 45%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Aliento de Fuego:** Pueden lanzar vaharadas de fuego por las fauces (véase "Armas").
- **Visión Espantosa:** Contemplar a un dragón obliga a realizar una tirada de Templanza, y si se falla, el personaje tratará de huir lo más rápidamente posible.

Serpiente Marina

FUE:	45/50	**Altura:**	Entre 100 y 500 varas
AGI:	30/35	**Peso:**	Más de 500.000 libras
HAB:	0	**RR:**	0%
RES:	60/75	**IRR:**	400%
PER:	1/5		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Piel escamosa (10 puntos de Protección).

Armas: Mordisco 75% (2D8+6D6).

Competencias: Descubrir 15%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Ceguera:** Las serpientes marinas son casi ciegas, por lo cual es posible (con mucha suerte) pasar con el barco a su lado sin ser atacado.
- **Criatura Aérea:** Contra lo que pueda parecer, las serpientes marinas no respiran debajo del agua. Eso sí, pueden permanecer debajo de ella días enteros.

Endiagros

Tradicionales enemigos de los héroes, estos monstruos de naturaleza infernal se caracterizan por ser parte hombre, parte fiera. Por su aspecto recuerdan a los cinocéfalos por lo que a veces pueden ser confundidos con éstos, aunque los eruditos no se ponen de acuerdo respecto a su origen: unos opinan que son engendros infernales, mientras que otros afirman que son el fruto de los acoplamientos anti-natura que realizó Lilith con diferentes bestias salvajes, después de ser despreciada por Adán. Sea como fuere, nadie ha visto jamás a dos endiagros iguales, aunque todos son por igual feroces y crueles. Odian a la raza humana y matan siempre a todo hombre o mujer con el que se tropiecen.

Las características y competencias de un endiagro variarán en función de la forma exacta que tenga. Evidentemente no podrá volar si no tiene alas, no podrá dar picotazos si no tiene pico y no podrá manejar armas si no tiene manos.

FUE:	30/35	**Altura:**	Entre 1,5 y 2 varas
AGI:	10/12	**Peso:**	Entre 120 y 200 libras
HAB:	0/5	**RR:**	0%
RES:	15/20	**IRR:**	175%
PER:	15/20		
COM:	1		
CUL:	1		

Protección: Piel gruesa (1 punto de Protección).

Armas: Según su naturaleza pueden utilizar Garras 40% (1D8+3D6), Mordisco 50% (2D6+1D4), Picotazo 50% (2D6) o cualquier arma humana al 60%.

Competencias: Correr/Volar 45%, Descubrir 65%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

Carecen.

Gorgonas

Seres espantosos en cuyo interior se ha encerrado el alma enloquecida de aquellas mujeres que tuvieron una existencia casquivana y pecaminosa, entregadas a los placeres de la carne y al cuidado del cuerpo en lugar del alma. Las gorgonas tienen una apariencia tan horrorosa, que todo aquél que cruza su mirada con la de alguna de ellas queda en el acto convertido en piedra. Suelen vagar enloquecidas por el Infierno, aunque un pequeño grupo de ellas se encuentra al servicio de Nergal.

FUE:	10/15	**Altura:**	2 varas
AGI:	10/15	**Peso:**	180 libras
HAB:	12/15	**RR:**	0%
RES:	15/20	**IRR:**	180%
PER:	30/35		
COM:	0		
CUL:	5/10		

Protección: Piel gruesa (5 puntos de Protección).

Armas: Carecen.

Competencias: Sigilo 60%, Descubrir 90%, Escuchar 75%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Mirada:** Todo aquél que contemple los ojos de una gorgona quedará convertido en piedra, muriendo en el acto. Si un personaje ya conoce este poder, puede evitarlo bajando los ojos, pero para ello deberá ganarle la Iniciativa y mientras mantenga la mirada baja, cualquier ataque o defensa contra la gorgona se verá penalizado con un -35%.

Kraken

Monstruo nacido en los Abismos del Fin del Mundo, en el *Mare Tenebrosum* (el océano Atlántico), donde habita alimentándose de cadáveres de ahogados, pues muy raramente entra en el mar Mediterráneo. Tiene el cuerpo blanquecino y gelatinoso, y multitud de tentáculos con los cuales es capaz de atrapar barcos enteros y hundirlos en las profundidades.

FUE:	30/35	**Altura:**	Entre 10 y 25 varas
AGI:	15/20	**Peso:**	Más de 50.000 libras
HAB:	0	**RR:**	0%
RES:	35/40	**IRR:**	225%
PER:	15/20		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Piel gruesa (5 puntos de Protección).

Armas: Golpear con tentáculo 60% (5D6), atrapar con tentáculo 50% (2D6 por asalto).

Competencias: Descubrir 75%.

Hechizos: Carecen.



Poderes Especiales:

- **Tentáculos:** Un kraken puede utilizar sus múltiples tentáculos para atacar y para atrapar a sus presas. Los tentáculos no tienen armadura (no están cubiertos por la piel gruesa) y pueden ser cortados si se le inflige a cada uno 20 o más PD, daño que sólo afecta en un 10% al total de Puntos de Vida de la criatura.

Leviatán

Monstruo marino de proporciones gigantescas, con una enorme boca capaz de tragarse barcos enteros. Tiene la facultad de mudar su apariencia, pareciendo que es un islote o un pequeño arrecife liso, lo cual hace que se le acerquen confiados los náufragos y los barcos, los cuales devora con sus fauces, capaces de tragárselos enteros. Tiene un surtidor de fuego y azufre en el centro del lomo, que vomita constantemente inmundicias. Al contrario que los otros peces del mar, carece de escamas y tiene el cuerpo recubierto de un cuero flexible color gris.

Algunos le atribuyen al leviatán la facultad de crear tempestades y dominarlas a su capricho. Otros aseguran que fue este monstruo el que se tragó al profeta Jonás (*Libro de Jonás 2, 1*) y que, por haber obedecido a Dios y haber soltado a Jonás, los leviatanes fueron expulsados del Infierno y desterrados al extremo norte del mundo, donde dicen que el agua se transforma en piedra. Sea cierto o no, la verdad es que nunca se ha visto a un leviatán bajar al sur.

FUE: 40/45
AGI: 5/10
HAB: 0
RES: 40/45
PER: 10/15
COM: 0
CUL: 0

Altura: Entre 25 y 30 varas
Peso: Más de 200.000 libras
RR: 0%
IRR: 115%

Protección: Piel gruesa (10 puntos de Protección).

Armas: Embestir barcos 45% (1D10+6D6).

Competencias: Esquivar 40%, Descubrir 45%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Control del Clima:** Algunos leviatanes pueden controlar el tiempo a su antojo, desatando terribles tempestades o calmando el mar más indómito.

Lutín

Diablillo creado mediante la magia negra con el hechizo Engendrar Lutín (pág. 217). Aunque en teoría está al servicio de su creador, lo cierto es que, en la práctica, su auténtico amo es el diablo Agaliaretph, por lo que el lutín buscará la perdición de su creador si éste llegara a apartarse del camino del mal.

Un lutín es un ser muy pequeño, de apariencia humanoide, completamente mudo, de color siempre negro y con un

único y extraño ojo amarillento (muy parecido al de un gato) en el centro de la cara, que brilla en la oscuridad y que le permite ver a través de ella. Es inteligente y muy vivaracho.

FUE:	1	**Altura:**	0,1 pie
AGI:	15/20	**Peso:**	1 onza
HAB:	10/13	**RR:**	0%
RES:	5/7	**IRR:**	115%
PER:	25/30		
COM:	0		
CUL:	15/20		

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Esquivar 75%, Escuchar 90%.

Hechizos: Puede conocer 1D6+2 hechizos de magia negra.

Poderes Especiales:

Carecen.

Maridillo

Por alguna razón especial que escapa al conocimiento humano, en buena parte de la zona de Navarra los magos goéticos y las brujas pueden recibir de manos del Maligno una criatura con aspecto de sapo vestido de terciopelo de diferentes colores que puede hablar y se comunica con su amo para avisarle de cuándo ha de participar en el próximo aquelarre, sirviéndole en todo lo que pueda de manera similar a los *lutines* o los diablillos. Además, les proporciona el esputo con el que las brujas fabrican el ungüento que les permite volar (véase el hechizo Alas del Maligno).

El maridillo tiene también el poder de empequeñecer a la gente, poder que usa para que su amo pueda entrar o salir a través de los resquicios de las puertas o por los ojos de las cerraduras. A cambio de todo ello, el amo debe darle de comer y de beber y, si es una mujer joven, también deberá darle el pecho como si fuera su propio bebé.

Claro que, al igual que otros regalos del Infierno, como les ocurre a los *lutines* o diablillos, los maridillos tienen muy claro que su verdadero amo es el Diablo, y se negarán a obedecer las órdenes del amo al que sirven si éste se opone a los designios diabólicos.

FUE:	1	**Altura:**	1 pie
AGI:	15/20	**Peso:**	Media libra
HAB:	0	**RR:**	0%
RES:	5/10	**IRR:**	150%
PER:	15/20		
COM:	5/10		
CUL:	20/25		

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Astrología 99%, Alquimia 65%, Conocimiento Animal 80%, Conocimiento Mágico 95%, Conocimiento Mineral 90%, Conocimiento Vegetal 70%, Enseñar 50%, Leyendas 75%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Cambio de Tamaño:** Un maridillo puede reducir a una persona hasta a una décima parte de su tamaño normal. Si esta metamorfosis no es voluntaria, la víctima tiene derecho a una tirada de RR para evitarla. El proceso tarda 1D4 asaltos, durante los cuales la víctima no podrá hacer nada. Además, si se trata de un proceso involuntario y se ha fallado la tirada de RR, la víctima pasará ese tiempo retorciéndose de dolor. Al terminar, las características físicas del personaje (FUE, AGI y HAB), su altura y su peso se habrán reducido a un 10% del valor original (redondeando hacia abajo). La metamorfosis durará hasta que el maridillo quiera o hasta que muera la criatura.

Marimpenas

Según las leyendas, reciben este nombre las muchachas que, enfermas del mal de amores, son seducidas por las promesas del diablo Surgat, convirtiéndose al morir en piedra durante el día y en seres diabólicos durante la noche. Su apariencia es la de mujeres bellísimas que enamoran a los hombres atrayéndolos a lugares apartados donde los incitan a copular con ellos. En mitad del acto los abrazan con tal fuerza que les rompen los huesos, por lo que los desgraciados perecen en pecado y sin confesión, yendo su alma derechita al Infierno.

FUE:	30/35	**Altura:**	1,65 varas
AGI:	10/12	**Peso:**	140 libras
HAB:	15/20	**RR:**	0%
RES:	15/20	**IRR:**	175%
PER:	10/15		
COM:	15/20		
CUL:	5/10		

Protección: Piel gruesa (2 puntos de Protección).

Armas: Pelea (Abrazo) 95% (1D3+4D6).

Competencias: Seducción 95%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

Carecen.

Meliades

Espíritus demoníacos femeninos que habitan en el corazón de aquellos árboles semisecos o muertos que crecen en cementerios, lugares malditos o zonas profundas de los bosques, de las que se desconoce a ciencia cierta su origen, aunque se las cree relacionadas con los súcubos, las strigas y, sobre todo, con las lamias. Las meliades tienen el aspecto de mujeres bellísimas, con ojos de gato, piel de tono verdoso, garras en las manos y colmillos en la boca. Suelen seducir a los viajeros solitarios con sus hechizos, para devorarlos mientras hacen el amor.

FUE:	15/20	**Altura:**	1,50 varas
AGI:	25/30	**Peso:**	90 libras
HAB:	15/20	**RR:**	0%
RES:	15/20	**IRR:**	150%
PER:	20/25		
COM:	5/7		
CUL:	5/10		

Protección: Carecen.

Armas: Garras 60% (1D8+1D6), Mordisco 45% (1D10+1D6).

Competencias: Sigilo 90%, Esquivar 80%.

Hechizos: Pueden conocer tantos hechizos como puntos de Cultura tengan, aunque uno de ellos deberá ser obligatoriamente Polvos de Seducción.

Poderes Especiales:

- **Fusión Arbórea:** La meliade es capaz de fundirse en el interior del árbol donde viva. En caso de que el árbol sea talado, la meliade muere.

Mengue

Los mengue son diablillos sin cuerpo que, por voluntad de Lucifer, se introducen en el organismo que su amo mande, poseyendo a la persona en cuestión. Esta posesión no llega nunca a ser total, es decir, que la víctima sigue siendo consciente de sus actos, pero si se niega a obedecer las órdenes del mengue que se ha introducido en su cuerpo éste lo torturará hasta la muerte. Un adorador satánico especialmente destacado también puede tener a sus órdenes varios de estos engendros.

Las características físicas de los mengue dependen según el cuerpo que posean.

RR: 0%
IRR: 450%

Armas: Tormento sobre el cuerpo poseído (1D4).

Competencias: Tormento 80%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Posesión de Cuerpos:** Si un mengue intenta poseer el cuerpo de una persona, ésta deberá hacer una tirada de RR para evitarlo. Si falla, el mengue se introducirá en su organismo y podrá comenzar a torturarla para obligarle a obedecer sus órdenes: para comprobar si la víctima cederá a dicho chantaje, realiza una confrontación entre el Tormento del mengue y la Templanza de la víctima.

Meigas

Estas diabólicas mujeres son el fruto de la unión entre Agaliaretph 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 Agaliaretph no tienen los rasgos monstruosos que marcan a sus hermanas, pero a cambio deben alimentarse de sangre humana para sobrevivir. Son aquéllas 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 amancevan 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
AGI: 5/10
HAB: 10/15
RES: 25/35
PER: 5/7
COM: 2/5
CUL: 20/25

Altura: 1,30/1,40 varas
Peso: 80/90 libras
RR: 0%
IRR: 125/150%

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 Agaliaretph 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.

Meiga Xuxona

FUE: 18/22
AGI: 10/15
HAB: 10/15
RES: 20/25
PER: 5/10
COM: 10/15
CUL: 15/20

Altura: 1,50 varas
Peso: 110 libras
RR: 0%
IRR: 110%

Protección: Carecen.

Armas: Mordisco 45% (1D4+1D8 por succión).

Competencias: Disfrazarse 75%, Elocuencia 80%, Sigilo 75%, Rastrear 60%.

Hechizos: Polvos de Seducción, Maldición, Atadura del Deseo, Discordia, Medalla de Virilidad, Manto de Sombras, Cadena de Silcharde y Dominación.

Poderes Especiales:

- **Mordisco:** Una *meiga xuxona* que consiga morder a su oponente podrá comenzar a succionar su sangre, provocándole la pérdida de 1D8 PV por cada acción de combate (no por asalto) de forma automática, hasta que la víctima desfallezca.

Meri´im

Espíritus demoníacos masculinos de la lujuria, que algunos aseguran que son hijos de Lilith y, por tanto, hermanos de las lilim, mientras que otros sostienen que fueron una de las obras inconclusas de Dios al anochecer del sexto día, como los anakim. Sea como fuere, el Midrás asegura que, tras la muerte de Abel, los meri´im se acostaban por la noche con la dormida Eva para engendrar demonios en su seno, mientras

que otro tanto hacían las lilim con Adán, poblando entre los dos el Abismo.

Los meri´im son invisibles y tienen la facultad de provocar el sueño profundo, tanto en las mujeres que seducen como en los maridos o amantes que yacen a su lado. Realizan siempre el acto sexual inmediatamente después de que el amante acabe, pervirtiendo su semen y haciendo que engendre a un ser deforme. A veces, con suerte, la mujer dará a luz a un niño tullido; pero otras veces será un sátiro, un cinocéfalo, una lamia, un sciópodo o cosas aún peores.

Sin embargo, el "trabajo" de los meri´im no está exento de peligros. Si intentan poseer a una mujer virtuosa y libre de pecado, serán destruidos para siempre.

FUE: 15/20
AGI: 15/20
HAB: 20/25
RES: 20/25
PER: 15/20
COM: 10/15
CUL: 15/20

Altura: 1,75 varas
Peso: 140 libras
RR: 0%
IRR: 175%

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Elocuencia 75%, Seducción 95%.

Hechizos: Polvos de Seducción, Cadena de Silcharde y Medalla de Virilidad.

Poderes Especiales:

- **Invisibilidad:** Funciona de manera similar al hechizo Manto de Sombras.
- **Provocar el Sueño Profundo:** Sólo funciona sobre aquéllos que ya estén dormidos. Los afectados no podrán despertarse en 1D3 horas por nada, ni siquiera por el más estruendoso de los ruidos. No hay tirada de RR que valga para salvarse de este efecto. Pero, en contrapartida, no funciona contra los que no han logrado (o no han querido) conciliar el sueño.

Olocantos

Aunque nacen en el Infierno, en el Bosque de los Suicidas, también es posible encontrarlos a veces en la Tierra si así lo manda su amo y señor, el demonio Andrialfo. Tienen la apariencia de grandes árboles, pero se mueven velozmente gracias a sus tres patas —que en reposo disimulan como raíces—, atacando a sus víctimas gracias a un aguijón retráctil que surge con gran rapidez de entre las ramas bajas de la copa. En este aguijón, que puede llegar a alcanzar las tres varas de longitud y está siempre impregnado de un veneno mortal, se encuentra también su vía de alimentación, ya que los olocantos mantienen ensartadas con él a su víctima, absorbiendo mientras tanto sus sustancias vitales. Los olocantos y las mandrágoras se odian a muerte.

FUE: 35/40
AGI: 15/20
HAB: 0
RES: 40/45
PER: 20/25
COM: 0
CUL: 0

Altura: 4 varas
Peso: 2.600 libras
RR: 0%
IRR: 175%

Protección: Piel gruesa (7 puntos de Protección).

Armas: Aguijón 65% (1D10+5D6+Veneno).

Competencias: Sigilo 45%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Aguijón Venenoso:** Todo aquél que sea herido por el aguijón de un olocanto deberá hacer una tirada de Resistencia x2 o quedará paralizado durante 1D6 horas. Si el olocanto mantiene el aguijón clavado en su víctima, le irá drenando cada asalto 1D10 puntos de Resistencia de manera automática.

Peritio

Criaturas con cabeza y patas de ciervo, y con el cuerpo y las alas de un ave de gran tamaño. Su plumaje es de gran belleza, algunos aseguran que es de color verde muy oscuro, mientras que otros lo describen como de color celeste. La sombra que proyectan no es la que correspondería a su figura, sino la de un ser humano normal, por lo que, sobre esta base, se especula acerca de si los peritios no serán almas en pena, malditas por Dios o por el Diablo. Lo que sí es cierto es que son grandes enemigos de los hombres, pues apenas distinguen a alguno se lanzan ferozmente contra él. Debido a todo lo anterior, se forjó la leyenda de que si un peritio lograse matar a un ser humano, la maldición que pesa sobre él desaparecería y podría descansar en paz.

Sea como fuere, las armas normales no dañan a un peritio y éste sólo matará en combate a un único ser humano. Cuando lo consiga, se revolcará furiosamente en su sangre, para luego desaparecer volando hacia las alturas. Se dice que su único sustento es la tierra seca y que viven en una isla perdida en mitad del mar Tenebroso (el océano Atlántico).

FUE: 10/12
AGI: 15/20
HAB: 0
RES: 10/12
PER: 20/22
COM: 0
CUL: 0

Altura: 1,70 varas
Peso: 400 libras
RR: 0%
IRR: 125%

Protección: Protección mágica (son inmunes a todo tipo de armas que no sean mágicas).

Armas: Embestida con la cornamenta 60% (1D6+1D6), Mordisco 45% (1D6+1D6).

Competencias: Volar 45%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Inmunidad:** Véase "Protección".

Sciópodos

Seres nacidos de los pozos del Infierno para atormentar a las almas condenadas, según algunos, o como un experimento fallido de Lucifer similar a los andróginos, según aseguran otros. Lo cierto es que los sciópodos tienen un aspecto que recuerda vagamente al de los seres humanos, aunque cuentan solamente con una pierna —tan gruesa como dos piernas humanas juntas— rematada por un pie gigantesco, y un único brazo que

les crece en el centro del pecho. Son estúpidos y los demonios suelen usarlos como ganado, para alimentar a sus monstruos. Sin embargo, tienen una cualidad muy interesante: su alta Irracionalidad les hace ser las víctimas ideales en los sacrificios, pudiendo suplir perfectamente a las víctimas humanas (en términos de juego, aquél que sacrifique un sciópodo en lugar de una persona como componente en un hechizo que lo requiera, conseguirá un bonificador del 25% al porcentaje de activación de dicho hechizo). Por desgracia para los magos goéticos, es muy difícil conseguir un sciópodo en la Tierra.

FUE:	5/10	**Altura:**	1,35 varas
AGI:	10/12	**Peso:**	40 libras
HAB:	5/7	**RR:**	0%
RES:	10/15	**IRR:**	225%
PER:	10/15		
COM:	1/3		
CUL:	1		

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Saltar 99%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

Carecen (excepto su utilidad para ser sacrificados).

Sirenas

Seres demoníacos femeninos, emparentados con las lamias, las meliades y las strigas, que tienen la apariencia de mujeres bellísimas con la mitad inferior del cuerpo en forma de cola de pez. Se alimentan de los cadáveres de los marineros, a los que atraen con sus cantos hasta zonas de arrecifes, haciendo que el barco en el que viajan naufrague. Una sirena puede, asimismo, adivinar el futuro de una persona determinada —aunque sólo dirá las malas noticias— y vivir eternamente, a no ser que sea herida o que se enamore de un ser humano, en cuyo caso muere al cabo de una semana.

FUE:	5/10	**Altura:**	1,65 varas
AGI:	15/25	**Peso:**	110 libras
HAB:	5/10	**RR:**	0%
RES:	12/15	**IRR:**	150%
PER:	30/35		
COM:	30/35		
CUL:	18/20		

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Cantar 99%, Nadar 99%, Sigilo 65%.

Hechizos: Conocen 1D6+2 hechizos, sobre todo los de magia negra.



Poderes Especiales:

- **Canto Hipnótico:** Todo aquél desdichado que escuche el melodioso canto de una sirena deberá hacer una tirada de RR para evitar quedar hipnotizado.

Streghe

Estas antaño servidoras humanas de Lucifer, que a simple vista parecen simplemente mujeres viejas y repugnantes, poseen un terrible poder, ya que pueden transformarse en unos hediondos pájaros de presa gigantes, con una apariencia repelente y hábitos aún más desagradables. Son caníbales y no pueden tragar ningún otro alimento que no sea la carne humana desgarrada por sus picos de un cuerpo aún vivo. Su rostro es una máscara de odio y agonía, y sus pechos, curiosamente, están cargados de leche envenenada con la que amamantan a todo aquel niño que no esté siendo vigilado: los niños que mueren envenenados por la leche de *strega* y que aún no hayan sido bautizados, se convierten en mengues.

Las noches sin luna vuelan sobre los caminos solitarios, ya sea en pequeños grupos o en solitario, con la esperanza de atacar a algún viajero incauto al que secuestrar y devorar a placer. Cuando están muy hambrientas pueden transformarse en mujeres bellísimas, a la manera de los súcubos, y deslizarse entre las sábanas del lecho de un hombre para tener contacto carnal con él. Sin embargo, aquél que goce con una *strega* no vivirá para contarlo, pues la criatura lo matará al llegar al orgasmo, dejando entre las sábanas revueltas un cadáver totalmente desangrado.

FUE:	20/25	**Altura:**	1,60 varas
AGI:	10/15	**Peso:**	110 libras
HAB:	10/15	**RR:**	0%
RES:	20/25	**IRR:**	200%
PER:	15/20		
COM:	5/10		
CUL:	20/25		

Protección: Carecen.

Armas: Garras 45% (1D8+1D6), Pico 65% (1D6+1D4).

Competencias: Alquimia 40%, Astrología 60%, Conocimiento Mágico 65%, Tormento 45%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Transformación:** Como se ha indicado antes, las *streghe* se pueden convertir en grandes pájaros de presa o en mujeres bellísimas.
- **Leche Envenenada:** El veneno que guarda la mama de los pechos de una *strega* provoca la muerte si se falla una tirada de Resistencia x1, aunque sólo se la dan a los niños recién nacidos.
- **Coito Mortal:** Todo aquél que yazca con una *strega* convertida en mujer, quedará paralizado mientras dura el coito, tiempo que aprovechará la *strega* para arrancarle la sangre a mordiscos, matando al infeliz al llegar al orgasmo.

Strigas

Espíritu demoníaco de la perversidad y de la venganza, las strigas nacen de las últimas gotas de sangre de un asesinado y su objetivo consiste en atormentar a los condenados y provocar su destrucción, para precipitarlos así en el abismo del Infierno. Aunque pueden adoptar cualquier forma, suelen aparecer con un cuerpo mitad de mujer mitad de bestia salvaje, normalmente con serpientes en los cabellos, alas y garras.

FUE:	25/30	**Altura:**	2,30 varas
AGI:	15/20	**Peso:**	180 libras
HAB:	15/20	**RR:**	0%
RES:	25/30	**IRR:**	115%
PER:	18/20		
COM:	5/10		
CUL:	5/10		

Protección: Piel gruesa (7 puntos de Protección).

Armas: Garras 75% (1D8+2D6).

Competencias: Volar 75%, Descubrir 90%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Sangre Corrosiva:** La sangre de una striga es un veneno corrosivo, por lo que si entra en contacto con la piel provocará 2D6 PD.

Teraphimes

Los teraphimes fueron creados por el demonio Nergal, quien los usa como espías y guardianes —cediéndolos en ocasiones a sus adoradores humanos—, trabajo que llevan a cabo perfectamente, pues parecen estatuas de apariencia normal. Además, a pesar de tener el poder de ver, escuchar y hablar, no poseen capacidad de movimiento ni tampoco funciones vitales —no necesitan comer ni respirar—, al tratarse de seres artificiales. Asimismo, y aunque carecen de sentimientos y de vida sexual, guardan, sin embargo, una absoluta fidelidad a su amo, siendo imposible sobornarlos, aunque sí es posible engañarlos o hechizarlos.

FUE:	0	**Altura:**	Variable
AGI:	0	**Peso:**	Variable
HAB:	0	**RR:**	0%
RES:	30/40	**IRR:**	175%
PER:	25/30		
COM:	5		
CUL:	15/20		

Protección: Carecen (aunque parezcan de piedra, la piel no les protege).

Armas: Carecen.

Competencias: Descubrir 99%, Empatía 99%, Escuchar 99%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Muerte Explosiva:** Un teraphim tiene la facultad de estallar cuando llega a 0 Puntos de Vida, causando 5D6 PD a todo aquél que se encuentre en un radio de cinco varas o menos. En objetivos situados más lejos, este daño se reduce en 1D6 por cada dos varas de distancia extra.

Demonios Elementales

El último peldaño de la jerarquía demoníaca está ocupado por estos seres, surgidos a partir de los cuatro elementos (tierra, aire, agua y fuego) a los que se les han añadido la lujuria y la magia. Creados para servir a sus superiores infernales, pueden ser cedidos a los humanos, siempre que éstos sean, a su vez, instrumentos del Infierno.

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.

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	**Altura:**	1,90/2,50 varas
AGI:	25/30	**Peso:**	Nada
HAB:	25/30	**RR:**	0%
RES:	10/15	**IRR:**	300/350%
PER:	15/20		
COM:	0		
CUL:	5/10		

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.

Íncubus 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 íncubos, 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. 362).

Íncubos y súcubos están bajo el dominio de Masabakes, la concubina del Infierno y demonio del deseo.

FUE:	20/25	**Altura:**	1,65/1,75 varas
AGI:	15/20	**Peso:**	120/140 libras
HAB:	15/20	**RR:**	0%
RES:	20/25	**IRR:**	200/250%
PER:	10/15		
COM:	5/10		
CUL:	10/15		

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.

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.

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.

Sombras

Entidades demoníacas de la oscuridad que adoptan la apariencia de una gran forma oscura, sin rasgos definidos. Están sujetas al poder del demonio Agaliaretph.

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.

Poderes Especiales:

- **Aptitud Mágica:** Una sombra no pierde PC al lanzar hechizos. Además, si le enseña un hechizo de magia negra a un humano, éste no necesitará pasar ninguna tirada de Enseñar, aunque deberá seguir el resto de pasos (véase "Aprendizaje de Hechizos" , pág. 153).

Consilium Arbitro: Nombres de Demonios Elementales

Un adorador de un demonio recibe control sobre uno o varios demonios elementales, ya que conoce sus nombres. Lo ideal sería que el Director de Juego escribiera las características y poderes del elemental, asignándole un nombre de entre los de la siguiente lista.

Gnomos:

- Anader
- Andrucos
- Aromos
- Caron
- Edorok
- Elerion
- Galak
- Flaxon
- Haronbrub
- Ilemlis
- Megalosin
- Miliom
- Notiser
- Rosaran
- Sakabin
- Sapason
- Saris
- Sermeot
- Sibolas

Ígneos:

- Acuar
- Aluph
- Enaia
- Habhi
- Hosen
- Iparcas
- Malutens
- Melamud
- Mermo
- Morel
- Mulach
- Nercamay
- Nilen
- Nuditon
- Poter
- Proxos
- Saraph
- Schabuach
- Tirana
- Traci

Íncubos:

- Asmiel
- Asturel
- Darmatus
- Elmis
- Emphatison
- Gerevil
- Gorilón
- Iaresin
- Imink
- Irminon
- Lomiol
- Nagid
- Nuthon
- Paraseh
- Pareth
- Plirok
- Tagnon
- Thanim
- Trapis

Ondínas:

- Aman
- Argilon
- Bahal
- Camal
- Darek
- Fagani
- Ginar
- Golenx
- Gonogin
- Gromenis
- Herg
- Ischigas
- Isiamon
- Kataron
- Nimerix
- Okiri
- Rax
- Rigios
- Schelagon
- Toxai

Sombras:

- Aklum
- Alcanor
- Amatia
- Belifares
- Carelena
- Dimirag
- Diralisen
- Dorak
- Elponen
- Ergamen
- Gotifan
- Igurin
- Ikunok
- Kemal
- Lamalon
- Lamarion
- Nimorup
- Pehor
- Ta-Chan

Sílfos:

- Adon
- Asperim
- Badad
- Chuschi
- Cuelen
- Deccal
- Ekdulon
- Katini
- Mantiens
- Nogar
- Obedama
- Pachid
- Paker
- Pereuch
- Rachiar
- Sachel
- Sched
- Tasma
- Torfora

Súcubos:

- Aheron
- Astrega
- Edalike
- Geloma
- Gosecas
- Igarak
- Igilón
- Igis
- Iogión
- Kadolon
- Kilik
- Lirión
- Losimón
- Ogilen
- Parasur
- Plegit
- Ragaras
- Remoron
- Tarados
- Zaragil

Pars IX:
Angelicum Natura



Donde se abandona el sendero del Abismo para ascender por la escala celestial hasta llegar a contemplar y tocar la gracia plena et omnipotente que se oculta tras los velos de la vida y la muerte en el trono divino.

La Venganza de la Hueste Celestial

—¡Hija de perra! —gritó Recareda de una manera muy poco cristiana.
—Pero... ¿Qué brujería ha hecho? —se extrañó Lope. Pues en verdad algo había hecho. La vista se le nublaba, como si la realidad misma estuviera cambiando. Veía como se ve el horizonte en un día de gran calor, y en la oscuridad empezaban a burbujear... cosas.
—¡Las hijas del Diablo tienen la facultad de invocar al Cabrón de su padre en el momento de morir! ¡Y ésta debía serlo de pura cepa, pues acaba de hacerlo! —respondió la monja tratando de abrirse paso hacia la salida. Un ser, mitad hombre mitad perro, le cortó el paso, y ella aulló con ferocidad:
—¡Lárgate!...
...mientras le incrustaba un crucifijo en la cara. El ser aulló de dolor mientras sus facciones se disolvían.
Lope, mientras tanto, no sabía qué hacer. Ignotus sonreía, avanzando despacio hacia el centro de la estancia, ajeno a los monstruos que empezaban a rodearle y a los pocos humanos que, con la mente aún razonablemente intacta tras tantos prodigios, trataban de escapar. Una oscuridad profunda, más negra que la misma noche, extendía sus zarcillos, como volutas de humo, tanteando ante él. Tres figuras como de mujer se unieron a Ignotus, al parecer para hacerle frente. Lope no necesitaba del saber de Micael para darse cuenta de que estaba ante un gran poder, casi tan viejo como el tiempo. Se retrasó dispuesto a quedarse y morir con su mentor. Pero éste, como si lo intuyera, se giró y con una sonrisa extraña le dijo:
—Es el final de mi tiempo... Y el inicio del tuyo. ¡Vete y vive para luchar otro día!
Y desenfundó la espada de su espalda.
Y fue como si el sol estallara dentro de la estancia.
Lope quedó cegado, como tantas bestias, y alcanzó a oír siseos y susurros. Pero tampoco tuvo tiempo de más. El brazo de hierro de sor Recareda lo agarró por el cuello del jubón, arrastrándolo (y casi estrangulándolo de paso) hacia la salida.
—¿Qué... qué es eso?
—¡Qué es esto, que qué es aquello! ¡Calla y pelea! ¡Ya te lo contaré si salimos vivos!
Y no parecía tarea fácil. Pocos eran los supervivientes que habían logrado escapar. La mayoría habían caído bajo las garras y las mandíbulas de las criaturas infernales que habían llegado como séquito del Señor de las Tinieblas. Sor Recareda los mantenía a raya con su crucifijo y su fe, y su pura mala leche (perdón, justa y santa ira) si alguno se ponía al alcance de su bastón. Lope le cubría las espaldas con su espada, pero hasta él mismo alcanzaba a ver que no aguantarían mucho tiempo... nunca en la vida había necesitado tanto un milagro...
Y el milagro llegó.
Bueno, más propiamente dicho, llegó un Obispo.
Cuatro guerreros irrumpieron en la sala, atacando por la espalda a los demonios. Llevaban encima tantas protecciones mágicas que el aire a su alrededor parecía hervir. Con insultante facilidad llegaron hasta la monja y el cortesano, abriéndoles paso. Para sorpresa de Lope, sor Recareda no pareció demasiado contenta de verles.
—¡Tú! ¡Anatema! ¿Qué haces aquí?
—Yo también me alegro de veros, hermana —contestó el hombre con una sonrisa—. Nos llegó un judío a uno de nuestros refugios, y nos contó lo que pasaba. El cofrade mayor, Irshardarak, decidió enviarnos... ¡Parece que esta vez Ignotus la ha hecho buena!— Estiró un poco el cuello y añadió con sorpresa:
—¡Si hasta han venido las tres brujas! ¿Y esa abominación del fondo no es...?
—¿Quieres sacarnos de aquí de una vez? —le gritó sor Recareda.
Cruzado el umbral, la calle parecía otro mundo. Parecía, a ojos de todos, que la mancebía estaba ardiendo en llamas. Los curiosos (y los vecinos preocupados por que el fuego no se extendiera) no veían (o no querían ver) la realidad que Lope había vivido.
—Aun con el poder de las tres a su lado, Ignotus no sobrevivirá. Muy pocas cosas pueden detener a un señor del Infierno... —dijo resollando el Obispo.
—Ignotus no piensa sobrevivir. Ha desenfundado la espada —respondió sombríamente la monja.
Lope parpadeó, y de pronto vio que no estaban solos. Había una docena o más de criaturas de aspecto humano, altas como de dos metros, de rostro enflaquecido enmarcado por una larga cabellera lacia. Vestían túnicas negras..., y todos menos uno de ellos portaban una espada resplandeciente en la mano. Miraron a Lope y a los suyos, como sopesando una decisión, y finalmente, sin emitir un sonido, los ignoraron y cruzaron el umbral.
—¿Qué era eso? —balbuceó Lope.
—Otra vez con las preguntitas... —gruñó Recareda. El Obispo, en cambio, fue más compasivo con la ignorancia del muchacho.
—Se les conoce como los malache habbalah. Son moralmente neutros, mercenarios tanto del Cielo como del Infierno. Eso sí, son honorables, y no cambian de bando una vez aceptado un "trabajo". Pero hoy están aquí por algo más personal... Sus espadas son mortales sin remedio y, hace tiempo, Ignotus robó una de ellas por necesidad. Está sentenciado a muerte desde entonces, pero los Malache no podían detectarle si mantenía la espada guardada en su funda, o si la sacaba por un corto espacio de tiempo. Ahora se abrirán paso hasta él, llevándose por delante todo lo que encuentren a su paso y se les oponga, y lo matarán...
—Conociendo a Ignotus, logrará que derriben a toda la hueste infernal antes de que lo alcancen... pero eso no parará a Agaliaretph —murmuró sor Recareda.
—Ten fe, hermana, y piensa en el poder de los rezos —le recriminó el llamado Obispo—. Si ésta es la última batalla de Ignotus, y estando como está enzarzado contra el demonio de la magia negra, invocará otra vez a...
La voz del viejo guerrero llegó hasta ellos con sorprendente claridad:
—¡Samael, Veneno de Dios! ¡Ayúdame por última vez a vencer a tus enemigos!
Algo crujió entre el Cielo y la Tierra, y algo parecido a un ser humano de piel ligeramente azulada, cabellos dorados y grandes alas blancas descendió del cielo entrando en la mancebía...
Por el techo...
Destrozándolo, mientras tanto...
Lope abrió la boca para preguntar una vez más, Recareda lo miró de reojo y dijo de mala gana:
—Ése era Samael, el Veneno de Dios, el Arcángel de la Guerra... y del Arrepentimiento. Porque muchos se arrepienten cuando lo ven llegar, ya que hay una palabra que no conoce... y es "piedad".

OMINUM vobiscum. Igual que hizo también el poeta toscano, vamos a adentrarnos en el desconocido mar celestial tal y como lo contemplaban los ojos medievales, donde conoceremos a los intangibles seres que habitan más allá de la cúpula celeste, a los poderosos y justos arcángeles, y a las huestes de justicia y guerra que el propio Dios mantiene en sus mansiones. *In nomine Patris et Filii et Spiritus Sancti. Gloria in excelsis Deo…*

Sobre la Naturaleza Histórica de los Ángeles

La palabra "ángel" procede del griego *angelos*, que en persa se escribe *angoras*, en sánscrito *anegares* y en hebreo *maliäkh*, y que viene a significar literalmente "la cara oculta de Dios", aunque con el paso del tiempo pasó a traducirse simplemente como "mensajero". Lo cierto es que, ya sea como agentes de la voluntad divina, como mensajeros de revelaciones, como portadores de la palabra sagrada, como, en resumen, "la mano izquierda" de Dios, los ángeles se las han ingeniado para ser adorados por las cuatro religiones monoteístas principales: zoroastrismo, judaísmo, cristianismo e Islam, y eso que no incluimos en esta lista la gnosis entre otras cosas porque es más una escuela filosófico-metafísico-mágica que una religión propiamente dicha. Es un ángel —en concreto Vohu Manah—, el que le revela la verdad divina a Zoroastro quinientos años antes de la llegada de Jesucristo, y será otro ángel —en este caso Jibrail— el que le dicta el Corán a Mahoma seiscientos años después de la muerte de Cristo. Son ángeles también los que aparecen como agentes de Dios tanto en el Antiguo Testamento de los judíos como en el Nuevo Testamento de los cristianos.

La imagen tradicional que tenemos de los ángeles, la de seres asexuados dotados de alas, procede de la tradición judaica imperante en el siglo I a.C. y que sería imitada posteriormente por cristianos y musulmanes. Pero los primitivos ángeles judíos, según parece, no tenían un aspecto tan amable: por ejemplo, los textos bíblicos que hablan de los terribles *kerub* —querubines— los describen como bestias monstruosas, posiblemente a semejanza de los *ka-ri-bu*, los terribles guardianes alados con cuerpo multiforme y cabeza de hombre que protegían los templos y palacios en Sumer y Mesopotamia, con los que tanto se familiarizarían los judíos durante su primer éxodo en Babilonia (*Libro II de los Reyes 24, 12*) y que nada tienen que ver con la imagen actual de los querubines, esos repelentes niñatos gordezuelos con alitas diminutas que encontramos en el techo de nuestras iglesias.

De igual modo, muchas de las criaturas angélicas que hemos citado son híbridos de seres sobrenaturales nacidos de la imaginación de egipcios, persas, sumerios, en suma, de los pueblos que se relacionaron con el reino hebreo desde su fundación. Eso explica el porqué , en los primeros relatos bíblicos del Antiguo Testamento, los ángeles son en ocasiones tan feroces y terribles, a veces incluso ambivalentes (recordemos el oscuro pasaje del libro de Jacob en el que el profeta lucha contra un ser alado que le disloca la pierna). Y es que parece ser que la "humanización" de las figuras angélicas procede de la influencia griega y de su culto al cuerpo masculino, gusto que penetra en Israel a raíz de la conquista del territorio por Alejandro Magno en el IV antes de Cristo.

Se puede señalar como momento álgido del culto a los ángeles el que tiene lugar tras el segundo concilio de Nicea, celebrado en el año 787, y en el que se decreta que no es pecado representar a los ángeles en cuadros y esculturas, aunque podemos hablar de que existe una especie de "edad de oro" del culto angélico entre los siglos III y XII: son los años en los que se elaboran las genealogías angélicas, se discute sobre su número y naturaleza física (si es que poseen cuerpo, pues algunos mantienen que están hechos de rocío, mientras otros proclaman que son seres espirituales), y se mantienen largas y acaloradas disputas teológicas sobre su sexo o sobre cuántos caben sobre la cabeza de una aguja. Como mensajeros de Dios, siguen mostrándose feroces y terribles, y aunque su función es la de proteger a los virtuosos, también pueden castigar a los pecadores. Y ésa es una tarea que realizan con gusto y sin piedad, pues, paradójicamente, la hacen por amor. Ya que, si el pecador se redime (con dolor, por supuesto) en este mundo, será salvado del Infierno y quizá alcance la gloria de Dios en el Paraíso.

Pero las cosas van cambiando y el culto a los ángeles cae bruscamente a mediados de la Edad Media motivado por un cambio político-teológico de la Iglesia. Y es que aunque los tiempos siempre hayan sido duros, la llegada de la terrible peste bubónica, que elimina a un tercio de la población europea, es la gota que hace rebosar el vaso. Todos aquéllos que padecen las miserias de la vida medieval comienzan a pensar que el Dios inmisericorde, el Dios castigador del Juicio Final, el que consiente el sufrimiento de los hombres, debe ser dejado de lado pues el castigo infligido ha sido excesivo. La Iglesia recibe dicha influencia y empieza a cambiar de tendencia, predicando ahora que los males de la Tierra no son un castigo de Dios por los pecados de los hombres, sino la obra del Diablo, del eterno Enemigo, Satanás, culpable de la guerra, el hambre, la enfermedad y la muerte. Y el hombre deja de lado el culto a los ángeles para empezar a fijarse en los demonios. No es casualidad pues que la Inquisición aparezca en muchos países europeos en este periodo, ni que la edad de oro de la demonología se dé a partir del siglo XVI, cuando incluso Lutero había desestimado la creencia en los ángeles, pero había admitido sin dudar la existencia del Diablo.

Y es que, si no existen ni el pecado ni el Diablo, ¿para qué sirve un Cristo salvador?

Arcángeles

AUNQUE 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.

Anael

Arcángel de la Amistad

También conocido con los nombres de Ratziel, 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 encerrado 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 merecen. 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 encogiéndose de hombros: "Son sólo negocios…".

Samael

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.

Jerarquía Celestial

MUCHOS son los sabios que en el pasado nos hablaron de los ángeles: San Ambrosio, San Jerónimo, San Pablo, Santo Tomás de Aquino y, sobre todo, el patriarca Enoch (al menos, antes de que San Jerónimo lo desautorizase declarando apócrifos sus textos). Por desgracia, a menudo estos teólogos tienden a contradecirse entre sí.

Para la descripción que presentamos aquí del ejército divino en el mundo de *Aquelarre* nos hemos basado en varias fuentes, tomando un poco de aquí y otro poco de allí. Consideraremos que esta descripción es válida (a grandes rasgos) para las tres grandes religiones medievales —judíos, musulmanes y cristianos—. Los textos consultados son las *Jerarquías Celestiales* de Dionisio, la *Summa Teológica* de Santo Tomás de Aquino y los dos libros de Enoch.

Según estos autores, hay nueve tipos de ángeles, nueve órdenes angélicas situadas alrededor del Trono de Gloria donde está el Señor. Estos nueve grupos se subdividen en tres, según su mayor o menor cercanía a la Gloria Divina: la Tríada Superior, formada por serafines, querubines y tronos; la Tríada Intermedia, con dominaciones, virtudes y potestades; y la Tríada Inferior, donde están los principados, los ángeles propiamente dichos y los arcángeles, de los que hablamos en la sección anterior.

La Tríada Superior

En ella se agrupan los seres angélicos destinados a servir directamente al Señor, que son los siguientes:

Serafines

Son los más cercanos a Dios de entre todas las criaturas de la Creación, seres de luz y pensamientos puros cuya única actividad es la de rodear el Trono Divino y cantar sin cesar la Gloria del Señor (el cántico hebreo *Kadosh, kadosh, kadosh*, que los cristianos tradujeron más o menos libremente con el famoso *Santo, santo, santo es el Señor, la Tierra está llena de su Gloria*). Isaías, que dice haberlos visto, los describe como seres fulgurantes de seis alas y cuatro cabezas (*Libro de Isaías 6, 2*).

Según Enoch, en un principio sólo fueron creados cuatro serafines, correspondientes a los cuatro extremos del mundo. El principal entre ellos era el célebre Luzbel *Helel ben Shahar*, que se enfrentaría a Dios convirtiéndose en Lucifer o Satanás —tal y como se explica en el capítulo anterior—. Miguel (según Enoch, Gabriel) era otro de ellos, pero debido a la traición de su compañero fue destinado a un puesto más activo en la guerra entre el Cielo y el Infierno. Los otros dos serafines se llaman Kemuel y Natanael. No se sabe si el Señor ha creado más.

Querubines

Su nombre procede de la palabra hebrea *kerub*, que según algunos significa "el que intercede", aunque según otros sólo quiere decir "conocimiento". Sea como fuere, fueron los querubines los que, según las tradiciones judía y cristiana, se ubicaron al este del Edén para custodiar el camino hacia el árbol de la Vida e igualmente fue un querubín, empuñando una espada llameante, el que expulsó a Adán y a Eva del Paraíso (*Génesis 3, 24*).

Ezequiel y, sobre todo, San Juan en su *Apocalipsis* nos hacen una cuidadosa descripción de estas criaturas: según parece tienen una sola cabeza, cuatro alas e innumerables ojos repartidos por todo el cuerpo, incluso por las alas, ya que son guardianes que todo lo ven (*Apocalipsis 4, 8*).

Tronos

También conocidos por el nombre de *ofanines* o *galgalines*, Ezequiel y Enoch los describen como estelas o serpientes de fuego, tan brillantes como brasas, "carbones de fuego ardiente (...), los seres iban y venían como el rayo". Su función en el orden celestial es la de servir como mensajeros de Dios, encargados

de llevar su Palabra a los Patriarcas e iluminados a través de revelaciones. Su jefe —antes de que Lucifer complicara las cosas— era Rafael, siendo según muchos Gabriel su lugarteniente. En opinión de los judíos los hombres santos se convierten al morir en tronos, ya que es justo que sigan siendo portadores de la Palabra de Dios en el Paraíso. Los cristianos y musulmanes, evidentemente, no están de acuerdo en ello.

La Tríada Intermedia

Los seres angélicos de este grupo carecen por completo de forma física o espiritual, pues son pensamiento puro. No podría ser de otro modo, ya que su misión consiste en servir a la Voluntad Divina y ser sus intermediarios ante la Creación toda. Su número es reducido, pues de esta tríada salieron la mayor parte de los rebeldes que se agruparon junto a Lucifer en los días de la rebelión.

Dominaciones

También llamados señores, *kuriotetes* o *hasmal* entre los judíos, las dominaciones más conocidas entre ellos son Zadkiel, Yahriel y Muriel. Su misión consiste en regular y organizar las obligaciones de la tercera tríada, la que debe intervenir directa y, a veces, hasta físicamente, en el destino de los hombres. También vierten, cuando consideran oportuno, la Misericordia Divina sobre la Humanidad.

Virtudes

También conocidos como *malakim*, *dunamis* o *tarshishim*, estos seres angélicos se encargan de otorgar las bendiciones divinas a quien más las necesita, a menudo héroes sagrados, hombres santos o simplemente personas embarcadas en una empresa piadosa. De hecho, los hombres suelen invocarlos a menudo sin saberlo, pues lo hacen mediante la intercesión de la Virgen o de los santos a los que dirigen sus plegarias.

Sea como fuere, un alma que se dirija directamente al Cielo irá hasta él escoltada por un ángel de virtud, siendo la única prueba de tal hecho el que al morir la persona en cuestión podrá ver cómo un aura de leve luminosidad rodea por unos instantes su cuerpo, mientras su rostro refleja una gran paz interior. Por ello, también se les conoce con el sobrenombre de *refulgentes* o *resplandecientes*. Los principales entre ellos son Bariel y Tarshish, así como Satanel, a quien algunos autores citan como un traidor, que tras la gran rebelión pasó a engrosar las filas del enemigo.

Potestades

Llamados también energías, potencias o autoridades, su misión es la de vigilar los senderos celestiales, evitando la infiltración diabólica. Pues si Dios nuestro Señor lo es todo y estamos aquí únicamente por Su Voluntad, sus pensamientos y sus ideas son nuestra realidad. Pero Satanás gusta de meter el rabo en la idea de la Creación, pervirtiéndola sutilmente y esparciendo el dolor, las tinieblas y el pecado sobre la Tierra, pues buen número de sus seguidores fueron antaño potestades y conocen como nadie la intrincada geografía del Pensamiento Divino. Es más, se dice que el jefe de las potestades, Camael, es en realidad un diablo que trabaja en complicidad con el Infierno, y que con el nombre de Kemuel consintió en ser adorado por los paganos druidas antiguos y fue maldito por el patriarca Moisés, el único que llegó a adivinar la doblez de sus acciones. Y sin embargo, Dios lo tiene como uno de sus ángeles principales, uno de los más queridos. Quizá, como apuntan algunos, porque no puede haber día sin noche, ni luz sin oscuridad, ni calor sin frío, y el Señor consiente el Mal para que resplandezca el Bien.

La Tríada Inferior

En ella se agrupan los ángeles que toman parte activa en la organización del mundo de los hombres. Son los únicos que pueden llegar a adoptar un cuerpo físico para mezclarse con los humanos y combatir a las legiones infernales cuando intentan confundir a los reinos de la Tierra. Al igual que sucede con los demonios menores la destrucción del cuerpo físico de los ángeles no supone su muerte definitiva, sino simplemente su regreso a los Cielos durante un periodo de tiempo más o menos largo.

Esta tríada está incompleta, ya que el noveno orden, los vigilantes, desertó en los primeros tiempos de la humanidad, aunque su lugar en el Pensamiento Divino fue ocupado por los arcángeles, que pese a encontrarse en el último lugar de la jerarquía celestial son los primeros en poder y cariño de Dios.

Principados

Son las criaturas responsables de la buena marcha de los pueblos de la Tierra. Cada nación, cada gran ciudad tiene un principado que vela por ella —evidentemente, las rencillas o alianzas entre países no son más que un pálido reflejo de las luchas o pactos entre los diferentes principados—. En ocasiones, el principado tutelar de una nación baja a la Tierra a guerrear por ella, adoptando la personalidad de héroes legendarios o santos guerreros (Roldán, Santiago Matamoros, etc.), y algunas veces se ha dado el caso de que dos principados hayan llegado a enfrentarse entre sí, en una lucha fratricida que causa gran regocijo en el Infierno.

La muerte en la Tierra de un principado provoca un gran desconcierto en su nación tutelar, que puede llegar a hundirse en el caos más absoluto y ser absorbida por otras. También se dice que si una nación desaparece, el principado responsable de ella desaparece también de la mente del Creador: quizá por ello luchen con tanta desesperación por favorecer a los suyos.

Nombres de principados más o menos conocidos son Anael —que más adelante se convirtió en arcángel—, Hamiel y Cervill, protector de los hebreos del que dicen que tomó el lugar de David a la hora de destruir a Goliath. En el cristianismo muchos santos son denominados patronos de una localidad o reino, como lo es San Millán del reino de Castilla o San Jorge de la corona de Aragón, pero lo cierto es que se trata en realidad de principados que han adoptado una imagen más cercana a sus fieles.

Un principado no posee características propias, sino que se calculan en base a las características de la persona que ha sido poseída por el principado, modificándolas de la siguiente manera:

FUE:	+15	**Altura:**	Variable
AGI:	+20	**Peso:**	Variable
HAB:	+10	**RR:**	+200%
RES:	+30	**IRR:**	-200%
PER:	+10		
COM:	+10		
CUL:	+20		

Protección: Aura Divina (10 puntos de Protección), aunque pueden llevar además cualquier tipo de armadura o protección que no sea mágica.

Armas: Cualquier arma humana al 100%.

Competencias: Cabalgar 150%, Elocuencia 99%, Mando 250%, Descubrir 95%.

Rituales de Fe: Pueden usar todos los rituales de fe hasta *quintus ordo*.

Poderes Especiales:

- **Posesión:** Los principados carecen de cuerpo físico permanente, así que cuando quieren relacionarse con los hombres han de apoderarse del cuerpo de un ser humano vivo de manera similar a como lo hacen las ánimas, aunque su víctima (o, mejor dicho, el elegido) no tiene derecho a ningún tipo de tirada para intentar zafarse del "honor" de cobijar a un principado. Sin embargo, un principado nunca elegirá el cuerpo de nadie que tenga más de 50% en IRR. Otra opción es que un sacerdote se convierta en receptor voluntario de un principado utilizando el ritual de fe Instrumento Divino (pág. 261). Una vez completada la posesión, el elegido verá sus características modificadas con los valores anteriores.
- **Inmunidad a la Magia:** Estos seres son inmunes a cualquier tipo de magia, ya sea benigna o goética.

Ángeles Custodios

Su nombre procede del griego *angelos*, término que se traduce más o menos libremente como "mensajero", pero también como "vigilante". Se les suele llamar ángeles de la guarda o ángeles custodios, para diferenciarlos de los demás, pues se dice que hay uno de estos ángeles por cada ser humano, que nacen con él y que de algún modo mueren con él. Si consiguen llevarlo por el buen camino, ascenderán con él a los Cielos y recibirán una nueva misión dentro de la jerarquía celestial. Por el contrario, si no impiden que el Maligno corrompa el alma de "su" ser humano, serán condenados al Infierno junto al alma que dejan echar a perder. Quizá por ello bastantes entre ellos son seducidos por Satanás, corrompiéndose junto con el ser humano al que teóricamente vigilan y reuniéndose con él en el Infierno como demonios.

FUE:	15/20	**Altura:**	Variable
AGI:	15/20	**Peso:**	Variable
HAB:	20/25	**RR:**	125%
RES:	15/20	**IRR:**	0%
PER:	10/15		
COM:	5/10		
CUL:	15/30		

Protección: Es invulnerable al daño físico.

Armas: Carecen.

Competencias: Un ángel de la guarda es, de algún modo, el complemento del ser humano que debe cuidar. Si éste es sabio, él es fuerte, y si es un guerrero, el ángel será un erudito. En términos de juego, el ángel tendrá un porcentaje en sus competencias igual al de "su" humano, pero de manera invertida: de esta forma, si éste tiene un 90% en Espadas y un 15% en Astrología, el ángel de la guarda tendrá 10% en Espadas y 85% en Astrología. Además, como detalle curioso, un ángel tendrá siempre el mismo nombre que el humano al que protege, pero invertido: así, un ángel de la guarda que proteja a un humano que se llame Juan tendrá el nombre Nauj, y el que proteja a un tal Ruy se llamará Yur.

Rituales de Fe: Pueden saber rituales de hasta *quartus ordo*.

Poderes Especiales:

Carecen.

Arcángeles

De éstos ya hablamos largo y tendido en la sección anterior, pero los mencionamos más que nada para que sepas que, en teoría, pertenecen a la Tríada Inferior dentro de la jerarquía celestial.

La Hueste Angélica

Se dice que tras la rebelión de Lucifer Dios sintió ira, mucha ira, y que de esa ira nació Agaliaretph, pero también toda una serie de seres angélicos, poderosos y terribles, con los que el Señor destruirá la Tierra cuando llegue la hora del Apocalipsis. Hasta entonces, sus apariciones en el mundo serán escasas, y siempre muy justificadas.

La Jauría de Dios

Según ciertos teólogos este escuadrón del ejército celestial estaba formado exclusivamente por *lapsi* —aquellos cristianos que abjuraban de sus creencias por miedo al martirio—, pero posteriormente han podido acceder a él todas aquellas almas de pecadores arrepentidos que han podido ser reclutados por Tartaruchus de las llamas del Infierno (véase pág. 317). Y es que a los que sirven en la Jauría se les ha concedido una segunda oportunidad, la de redimir sus pecados volviendo temporalmente a la Tierra a luchar por la Causa Divina.

Algunas de las más terribles atrocidades de la cristiandad han sido cometidas por ellos (por ejemplo, los *tafurs* de las crónicas musulmanas, cruzados caníbales que se alimentaban de musulmanes y judíos). Para sus misiones se les concede un cuerpo —normalmente, el de un muerto reciente— y un tiempo determinado para llevarlas a cabo, que nunca excede de dos semanas. Pasado ese tiempo el cuerpo cae al suelo, ya definitivamente muerto, y el alma vuelve a la Torre del Regocijo situada en el Infierno donde la Jauría tiene sus cuarteles y desde donde tienen una visión completa de los tormentos que Tartaruchus idea y que los demonios ejecutan sin vacilar sobre los condenados.

Al igual que en el caso de las ánimas o los alibantes, un miembro de la Jauría de Dios carece de cuerpo por sí mismo. Sus características dependen del cuerpo del muerto que ocupe.

RR: 125%
IRR: 0%

Rituales de Fe: Carecen.

Poderes Especiales

- **Invulnerable a la Expulsión:** Un miembro de la Jauría de Dios es invulnerable tanto al hechizo de Expulsión como al ritual de Exorcismo, ya que no se trata exactamente de un ánima o espíritu.

Las Criaturas de Abaddón

"Abrió el pozo del Abismo y subió del pozo una humareda (...) de la que salieron langostas (...), su apariencia era parecida a caballos preparados para la guerra; sobre sus cabezas tenían coronas que parecían de oro, sus rostros eran como rostros humanos; tenían cabellos como de mujer, dientes como de león, corazas de hierro y el ruido de sus alas como el estrépito de carros de muchos caballos que corren al combate; tienen colas parecidas a las de los escorpiones, con aguijones y en sus colas, el poder de causar daño a los hombres durante cinco meses. Su rey es el ángel del Abismo, llamado en hebreo Abaddón y en griego Apolíon." (*Apocalipsis 9, 2-11*).

Este párrafo del *Apocalipsis*, bastante explícito, es una de las escasas referencias que tenemos sobre Abaddón el Exterminador y su hueste. Los teólogos no se ponen de acuerdo en si se trata de un ángel o un demonio, y muchos se inclinan por una explicación intermedia: un ángel encerrado en el Infierno por sus faltas que se redimirá el Día del Apocalipsis masacrando pecadores a mayor gloria del Señor.

Pero hasta que eso ocurra, Abaddón —o Apolíon, como se prefiera llamarle— no sale de su encierro. Por desgracia, alguna de sus infernales criaturas, de cuando en cuando, se deja ver sobre la Tierra ya sea para cumplir alguna misión divina, para defender alguna causa claramente demoníaca, o simplemente actuando por su cuenta, como si se hubiera escabullido de la vigilancia de sus amos, sean los que sean.

FUE:	35/40	**Altura:**	Entre 3 y 5 varas
AGI:	15/20	**Peso:**	3.000 libras
HAB:	0	**RR:**	0%
RES:	30/35	**IRR:**	350%
PER:	5		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Piel escamosa (10 puntos de Protección).

Armas: Mordedura 65% (1D4+1D6) y Aguijón 80% (1D10+veneno).

Competencias: Correr 70%, Volar 99%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Aguijón Venenoso:** El veneno de una criatura de Abaddón provoca los siguientes efectos: la víctima cae al suelo inconsciente al instante entre violentos espasmos y presa de un intenso brote de fiebre. Si se le cuida, se le alimenta y se le mantiene con vida, tras seis meses se habrá vuelto loco sin remedio —a no ser que pase una tirada de Templanza con -30%—, su piel se habrá vuelto para siempre blanca y pálida como la de un cadáver y su Resistencia y Puntos de Vida se habrán reducido a 1 punto de manera permanente. Sin embargo, durante este tiempo habrá estado soñando con el Infierno, por lo que se convierte en una fuente de primera mano sobre intrigas demoníacas, naturaleza, poder y debilidad de los diferentes demonios e incluso datos concretos sobre la geografía infernal.

Los Ángeles Castigadores

"Y fueron soltados los cuatro ángeles (...). El número de su tropa de caballería era de doscientos millones (...). Tenían corazas de color de fuego, de jacinto y de azufre; las cabezas de los caballos como cabezas de león y de sus bocas salía fuego, humo y azufre (...), y colas semejantes a serpientes." (*Apocalipsis 9, 15-19*).

Según las tradiciones hebreas los líderes de los ángeles castigadores son cuatro: Ksiel —"el Inflexible de Dios"—, que castiga a los pueblos impíos con un látigo de fuego; Lahatiel —"el Fulgurante"—, que preside las Puertas de la Muerte; Shatfiel, señor de la Sombra de la Muerte y juez de Dios; y Puriel, el irritable y despiadado ángel de Dios, quien se dice que interroga y atormenta el alma. Sus tropas están compuestas por ángeles que han sucumbido al pecado de la ira cuyos rostros son máscaras de odio y sus largas y lacias cabelleras son totalmente blancas. Llevan corazas rojizas y montan unas bestias llamadas naphaim —que en hebreo significa "diezmador" o "debilitador"—, monstruos salvados del Diluvio por los ángeles castigadores precisamente para este fin y que tienen cuerpo de caballo, cabeza de león y cola de serpiente.

Ángel Castigador

FUE:	25/30	**Altura:**	2,50 varas
AGI:	10	**Peso:**	300 libras
HAB:	20	**RR:**	125%
RES:	20/23	**IRR:**	0%
PER:	10/12		
COM:	5		
CUL:	5/10		

Protección: Aura Divina (5 puntos de Protección).

Armas: Espada de Plata 75% (1D8+1+3D6)

Competencias: Cabalgar 75%, Descubrir 50%, Rastrear 50%.

Rituales de Fe: Pueden utilizar rituales de fe de hasta *quartus ordo*.

Poderes Especiales:

- **Inmunidad a la Magia Reducida:** Los ángeles castigadores son inmunes a todos los hechizos de hasta *vis tertia*.

Naphaim

FUE:	20	**Altura:**	5 varas
AGI:	28/30	**Peso:**	1.500 libras
HAB:	0	**RR:**	150%
RES:	20	**IRR:**	0%
PER:	5		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Piel gruesa (2 puntos de Protección).

Armas: Mordisco 65% (1D8+1D6)

Competencias: Galopar 90%.

Rituales de Fe: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Ceguera:** Los naphaim son casi ciegos, incapaces de ver lo que no se mueve. Por otro lado son estúpidos, ya que

lo que no pueden ver simplemente no existe para ellos.

Los Hayyoth

Según cuentan las tradiciones judías, tras la rebelión de Lucifer Dios creó a los hayyoth tomando como modelo a sus servidores, los querubines. Son pues seres angélicos de aspecto humano con cuatro alas blancas e innumerables ojos repartidos por todo el cuerpo, y aunque su misión en un principio es la de ser guardianes de los Cielos, para impedir una hipotética invasión por parte de las hordas infernales, pueden ser dotados, sin embargo, de cuerpo físico temporalmente y enviados a la Tierra para realizar misiones muy específicas. Suelen ir armados con una espada de fuego, aunque no son demasiado buenos en combate.

FUE:	12/15	**Altura:**	1,65 varas
AGI:	15/20	**Peso:**	120 libras
HAB:	10	**RR:**	125%
RES:	20	**IRR:**	0%
PER:	35		
COM:	5		
CUL:	10/12		

Protección: Loriga de malla de plata (4 puntos de Protección).

Armas: Espada de fuego 40% (3D10).

Competencias: Descubrir 175%, Volar 75%.

Rituales de Fe: Pueden utilizar los rituales de fe hasta *tertius ordo*.

Poderes Especiales:

- **Ojos:** Un hayyoth tiene demasiados ojos para poder ser sorprendido en algún momento, por lo que no se aplican sobre él los modificadores y reglas por ataques por sorpresa o por la espalda.
- **Loriga de malla de plata:** La loriga de malla de un hayyoth tiene 100 puntos de Resistencia, pero no proporciona ningún tipo de penalizador a su portador. Además, si tras finalizar un combate no ha sido destruida por completo, se puede reparar tras una simple oración al Señor (en términos de juego, con una tirada de RR con -50%).
- **Espada de Fuego:** La espada de fuego de un hayyoth no puede ser empuñada por un humano, y si alguno lo intenta se abrasará totalmente , muriendo entre las llamas, a no ser que tenga 100% en RR y la empuñe por una causa santa.

Malache Habbalah

Los rabinos no se ponen de acuerdo sobre si estas criaturas están a favor de Dios o de Satán, pues en la Biblia y en las tradiciones no autorizadas se les encuentra tan pronto repartiendo entre los pecadores los más horrendos castigos con entusiasmo diabólico como acosando a hombres honestos y respetuosos de la Ley de Dios. Como apuntan algunos, lo más fácil es que sean una especie de mercenarios que sacan el mayor partido posible a la guerra entre el Cielo y el Infierno sin terminar de decantarse hacia un bando u otro.

Parece que su número es de aproximadamente unos 90.000, repartidos en pequeñas bandas de unas decenas de individuos. Cada uno de ellos lleva una "Espada de Dios", regalo del propio Creador, que —en teoría— sólo pueden usar el día de la batalla de Armagedón. Ninguno conoce la piedad y siempre rematan a sus víctimas, a menos que tengan órdenes concretas de hacer prisioneros.

Los malache habbalah son altos, de casi dos metros de altura, rubios y muy hermosos. Visten túnicas negras y su principal rasgo distintivo es que sus ojos carecen de pupilas: en ellos solamente se distingue el blanco del ojo, aunque eso no les impide ver perfectamente. Al parecer son mudos, pues nadie les ha oído hablar jamás, ignorándose cómo se comunican entre sí ya que el único sonido que al parecer son capaces de proferir es el de su risa, unas carcajadas cascadas y terribles que emiten cuando matan a alguien. Dicen que el sonido de sus risas puede helar el corazón de los hombres y paralizarlos de puro terror.

Sus líderes más conocidos son: Kemuel, Simbiel, Azriel, Harborab, Zaïafiel y Kolazanta. Su general en jefe es un tal Uriel (por cierto, como vimos en la descripción del arcángel Samael, Uriel es otro de sus nombres: si es o no el jefe de los malache habbalah es algo que se desconoce, aunque los parecidos son terribles).

FUE:	25	**Altura:**	1,95 varas
AGI:	15/20	**Peso:**	150 libras
HAB:	15/18	**RR:**	Variable
RES:	20/22	**IRR:**	Variable
PER:	20		
COM:	5		
CUL:	5		

Protección: Aura de Sombras (5 puntos de Protección).

Armas: Espada de Dios 75% (1D8+1+2D6+Muerte).

Competencias: Esquivar 50%, Rastrear 75%, Saltar 60%.

Rituales de Fe: No pueden utilizar rituales de fe (y ya que estamos, tampoco hechizos).

Poderes Especiales:

- **Espada de Dios**: Una herida producida por la Espada de Dios de un malache habbalah es mortal de necesidad, sin tener en cuenta cuántos PD produjo en la víctima, a no ser que ésta tenga éxito en una tirada de RR, en cuyo caso perderá los PD indicados en el daño del arma.
- **Inmunidad a la Magia:** Los malache habbalah son invulnerables a cualquier tipo de hechizo y cuando trabajan a las órdenes del Cielo también a los rituales de fe.
- **Teletransporte**: Los malache habbalah se pueden teletransportar al lugar que deseen, y cuando se enfrentan a sus víctimas aparecen en las cercanías (podrían hacerlo justo a su lado, pero lo encuentran poco honorable).
- **Risa Cascada:** Cualquier persona que escuche las terribles carcajadas de un malache habbalah deberá hacer una tirada de Templanza: en caso de fallarla, quedará paralizado por el terror, incapaz de hacer nada más.
- **Racionalidad Intercambiable:** Cuando los malache habbalah trabajan para el Cielo tienen una RR de 150% y una IRR de 0%, pero cuando trabajan para el Infierno sucede lo contrario, tienen una RR de 0% y una IRR de 150%.

Servidores Menores

Otras entidades angelicales de menor importancia sirven al Señor, realizando tareas muy concretas.

Ababil

Ave gigante de plumas rojizas de la que se habla en el Corán, donde se dice que tiene el honor de encontrarse al servicio de Dios —bueno, en el Corán dicen Allah, pero ya me entendéis—, que la envió para que atacara a los abisinios que trataban de sitiar la Meca en el año del nacimiento de Mahoma.

Sobre su naturaleza y aspecto hay gran discusión entre los ulemas, pues al parecer es invisible para los ojos de todo aquél que no sea un verdadero creyente. Tampoco se ponen de acuerdo sobre si hay un único ababil, que vive gracias a la voluntad de Allah o, por el contrario, anida en el cielo toda una bandada de ellos. Los descreídos ven en ella una criatura mitológica anterior al Islam cuya creencia, como tantas otras, fue absorbida. Esto explicaría ciertas prácticas supersticiosas relacionadas con esta ave fabulosa.

FUE:	30	**Altura:**	6 varas
AGI:	10/15	**Peso:**	40.000 libras
HAB:	0	**RR:**	175%
RES:	30/35	**IRR:**	0%
PER:	35/40		
COM:	15/20		
CUL:	20/25		

Protección: Plumas (1 punto de Protección) y Aura Divina (5 puntos de Protección).

Armas: Garras 85% (1D8+3D6), Picotazo 40% (1D6+3D6).

Competencias: Volar 95%, Teología 150%.

Rituales de Fe: Pueden utilizar los rituales de fe hasta el *quintus ordo*.

Poderes Especiales:

- **Ataque de Ababil:** El ababil acostumbra a realizar dos ataques de garras al mismo tiempo sobre la misma víctima (cuenta como una única acción de combate) y un picotazo a la misma persona (la segunda acción de ataque).

Burak

"Alabado sea Él que hizo viajar durante la noche a su siervo desde el templo sagrado hasta el templo que está más lejos, cuyo recinto hemos bendecido para hacerle ver nuestro signo." (Corán, primer versículo de la Azora XVII).

Los ulemas y los sabios interpretan que el "alabado" de este versículo es Allah —la verdad es que no puede ser otro—, que el "siervo" es Mahoma, que el "templo sagrado" es La Meca y que el "templo distante" es Jerusalén. Pero aunque en las primeras versiones de esta leyenda se decía que el profeta fue acompañado por un ángel, posteriormente se habló de una montura celestial, más grande que un asno pero menor que una mula. Los musulmanes de la India describían a esta criatura, que denominan burak o *al-barak*, como un ser con cara de hombre, orejas de asno, cuerpo de caballo, y alas y cola de pavo real. Cuenta la tradición que el profeta, al montar al burak, volcó una jarra de agua, y que tras realizar su viaje, subir al séptimo cielo, hablar con patriarcas y profetas, al regresar pudo enderezar la jarra de agua, de la que aún no se había derramado ni una gota.

Sólo existe un burak y sólo admite un jinete, pero siendo su velocidad instantánea puede hacer varios viajes en un suspiro.

FUE:	25	**Altura:**	1,5 varas
AGI:	20	**Peso:**	500 libras
HAB:	0	**RR:**	90%
RES:	30	**IRR:**	10%
PER:	30		
COM:	20		
CUL:	25		

Protección: Invulnerabilidad (es inmune a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico).

Armas: Carece.

Competencias: Volar 99%.

Rituales de Fe: Carece.

Poderes Especiales:

- **Teletransportarse:** El burak puede desplazarse de un punto a otro sin moverse, apareciendo instantáneamente en el lugar al que desea ir. Mientras el jinete permanezca montado en el burak, el tiempo no pasará durante el viaje.

Hodniel

Los alquimistas tienen conciencia de la existencia de Hodniel a través de unos antiguos manuscritos alquímicos, atribuidos a un sabio judío. En ellos, hay varias oraciones a los ángeles, entre ellas una a Hodniel. Con el paso del tiempo, los manuscritos pasaron por muchas manos y las oraciones fueron recitadas muchas veces, pensando los alquimistas que Hodniel era un ángel que proporcionaba inspiración o ayudaba en la practica de la Obra. Pero cuando los cabalistas o teólogos leen estas oraciones no pueden reprimir una sonrisa, pues el misterioso Hodniel no es lo que podemos decir un ángel especializado en alquimia.

El ángel Hodniel es un reputado ángel que tiene el poder de curar la estupidez en el hombre, quizá recomendado antaño por un cabalista a un amigo alquimista para que le "ayudase" en sus operaciones. Hodniel no tiene una apariencia definida cuando se aparece a sus "víctimas" (o deberíamos llamarlas "pacientes"), pues suele tomar la apariencia de un ser muy querido para ellos, a veces suplantándolo para mejor hacer su "trabajo".

Muchas de las características de Hodniel varían según la forma que adopte en un determinado momento.

FUE:	Variable	**Altura:**	Variable
AGI:	Variable	**Peso:**	Variable
HAB:	Variable	**RR:**	195%
RES:	Variable	**IRR:**	0%
PER:	30		
COM:	30		
CUL:	28		

Protección: Invulnerabilidad (sólo puede ser dañado por armas mágicas o magia).

Armas: Carece (no luchará bajo ningún concepto: prefiere huir o expulsar al agresor).

Competencias: Escuchar 99%, Descubrir 99%, Elocuencia 250%, Empatía 250%, Memoria 250% y todos los idiomas terrestres al 99%. Hodniel puede manifestar otras competencias que necesite para "curar" a sus víctimas.

Rituales de Fe: Puede usar los rituales de fe de hasta *quartus ordo*.

Poderes Especiales:

- **Teletransporte:** Hodniel puede teletransportarse a donde desee. De igual forma puede usar este poder en otros, ya sea para llevárselo con él, o para expulsarlo y evitar un enfrentamiento.
- **Invisibilidad/Inmaterial:** Hodniel puede hacerse invisible e inmaterial para todos, excepto para aquellos seres que desee.
- **Visiones/Ilusiones:** Hodniel puede provocar visiones en un sujeto, que le serán totalmente vívidas e imposibles de distinguir de la realidad. También puede usar ese poder en varias personas, creando ilusiones tangibles para un colectivo. Estas ilusiones abarcan todos los sentidos.

Las Aves del Paraíso

Son dos y sus nombres son Alkanost y Sirin. Tienen cabeza y brazos de doncella, mientras que el cuerpo, las alas y las garras son de águila gigante. Según una tradición de la Iglesia ortodoxa oriental estas dos entidades angélicas tienen roles muy diferenciados: Sirin es el símbolo de la belleza y la felicidad, y premia con esos dones a quienes llevan una vida pura, libre de pecado; por el contrario, Alkanost representa la muerte, la tentación y el dolor, y el premio que concede es el placer, pero cuyo precio siempre será la muerte, en pecado y sin confesión. Vagan sobre el mundo con sendas copas de oro llenas hasta rebosar de sus dones respectivos y a menudo se dejan ver por los hombres: cualquiera puede pedirles que derramen su copa sobre él, pero desgraciadamente se trata de seres idénticos, siendo imposible diferenciar a Alkanost de Sirin, por lo que pueden producirse graves confusiones: una gota o dos derramadas de sus cálices, esparciendo felicidad y dolor aleatoria y, demasiado a menudo, injustamente.

FUE:	12	**Altura:**	1,50 varas
AGI:	20	**Peso:**	100 libras
HAB:	0	**RR:**	150%
RES:	-	**IRR:**	0%
PER:	15		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Invulnerabilidad (es imposible dañar a un ave del Paraíso, ya sea con medios físicos o mágicos).

Armas: Carecen.

Competencias: Descubrir 35%, Volar 99%.

Rituales de Fe: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Invulnerabilidad:** Véase "Protección".

Layla

El Ángel de la Noche

Se trata de una criatura angélica protectora de los que andan solos en la oscuridad de la noche y su trabajo consiste en guiarlos hasta donde puedan encontrar refugio, protegiéndolos al mismo tiempo de las criaturas nocturnas. Tiene el aspecto de una muchacha morena de piel muy pálida de una belleza sobrenatural, cubierta por una túnica blanca, casi resplandeciente. Nunca habla y su mera presencia reconforta los corazones más acongojados.

FUE:	15	**Altura:**	1,55 varas
AGI:	20	**Peso:**	80 libras
HAB:	25	**RR:**	150%
RES:	20	**IRR:**	0%
PER:	20		
COM:	0		
CUL:	25		

Protección: Aura Divina (5 puntos de Protección) y, en ocasiones, una loriga de malla (5 puntos de Protección).

Armas: Espada de Plata 65% (1D8+1+2D6).

Competencias: Descubrir 75%, Rastrear 90%.

Rituales de Fe: Puede utilizar los rituales de fe de hasta *quartus ordo*.

Poderes Especiales:

- **Tranquilizar:** Todos aquellos humanos que no estén al servicio del Diablo y que se encuentren cerca de Layla se sentirán al punto tranquilizados, por muy fuertes que fueran sus temores (en términos de juego, mientras estén cerca de Layla, obtendrán un bonificador de +25% en Templanza).
- **Daño a los siervos del Mal:** La espada de plata de Layla hace el doble de daño a los humanos que hayan perdido su alma o a los seres del Infierno.

Los Ángeles en el Infierno

Por extraño que parezca, en el Infierno, reino de Lucifer, también hay ángeles, concretamente tres, que realizan paralelamente las funciones de embajadores celestiales y las de supervisión de los castigos que se infligen a los condenados. Hay quien ve en esto una muestra del poder de Dios, que es el auténtico amo de toda su Creación, incluido el territorio de su enemigo, mientras que otros, sin embargo, se admiran de la astucia de Lucifer, que ha sabido pervertir a los que en teoría deberían ser espías y vigilantes de Dios.

El principal entre ellos es Tartaruchus, que podría ser llamado el ángel de la fealdad, pues es tan horrible su aspecto que fácilmente se confunde con un demonio. Su poco grata labor es la de supervisar los tormentos que sufren los condenados en el Infierno, aunque Tartaruchus ha ido más allá y ha ideado otros nuevos, por lo que hay quien sospecha que disfruta demasiado con su trabajo. Sea como fuere, se ha ganado a pulso su sobrenombre, "guardián del Infierno". Sus dos compañeros se llaman Ramiel ("el que se coloca por encima de los que se alzan") y Duma ("silencio de la muerte"), y de éste último se dice que era antaño un principado, en concreto el protector de Egipto, y que Dios lo castigó quitándole la capacidad de hablar por "extralimitarse en sus funciones" a raíz del incidente con Moisés y el éxodo de los hebreos.

Los tres ángeles argumentan que, gracias a ellos, el Infierno no es un lugar de tortura sin razón, de dolor sin propósito, ni de violencia gratuita y de sufrimiento infligido con frialdad sin explicación, o al menos eso es lo que al Diablo le gusta hacer

creer. Con ellos allí todo tiene un significado: se hace daño a los condenados por amor, sin dudas ni remordimientos, ya que no se trata de un castigo, sino de una redención, para que cuando llegue el Día del Juicio Final, algunos se hayan vuelto mejores personas. Es posible que entonces se lo agradezcan… claro que los condenados, que otra cosa no, pero tienen mucho tiempo para reflexionar, opinan, sin embargo, que eso lo hace todavía peor. Mucho peor.

El trío de ángeles tiene, en el Infierno, similares características.

FUE:	25	**Altura:**	1,75 varas
AGI:	30	**Peso:**	120 libras
HAB:	20	**RR:**	175%
RES:	25	**IRR:**	0%
PER:	20		
COM:	10		
CUL:	25		

Protección: Aura Divina (10 puntos de Protección).

Armas: Látigos de Fuego 75% (1D10+2D6).

Competencias: Tormento 175%, Volar 250%.

Rituales de Fe: Pueden utilizar los rituales de fe hasta el *quintus ordo*.

Poderes Especiales:

- **Palabra de Dolor:** Dios ha otorgado a los ángeles que residen en el Infierno el conocimiento sobre la palabra de la Creación que significa dolor y esa palabra, susurrada cuando se mira a una criatura (sea humano, animal, demonio o criatura irracional) o gritada a un grupo de ellas provoca unos dolores tan atroces que impiden que estas criaturas puedan realizar cualquier tipo de acción que no sea retorcerse por el suelo y gritar de agonía hasta morir. En términos de juego, la víctima recibe 10 PD cada asalto hasta que muere, o hasta que el ángel decida detener el suplicio. Claro que los condenados al Infierno y los demonios carecen de cuerpo físico fuera de la Tierra, por lo que su tormento puede durar eones. Y no piensen que Duma, por no poder hablar, no puede producir el mismo dolor, sólo que en su caso simplemente necesita mirar a sus víctimas.

Consilium Arbitro: Los Ángeles Olímpicos

Se cuenta en el *Arbatel de Magia Veterum* de la existencia de los que llaman espíritus olímpicos, los que habitan el firmamento y sus astros. Su función es la de ejecutar el destino, administrar los acontecimientos fatídicos tanto como place a Dios y como Él lo permite, sin que ningún mal demonio, ningún mal destino, pueda perjudicar al que está sentado a la sombra del Altísimo. No está muy claro el orden de estas entidades, aunque se sospecha que pertenecen al rango de las potestades. Siete son los espíritus de mayor importancia, que se encargan del gobierno de las 168 provincias en el que se divide el firmamento, cada uno presidiendo durante 490 años. Cada espíritu tiene además a su cargo parte del ejército celestial y es sabido que pueden obrar maravillas y portentos, normalmente a través de la intercesión de un arbatel. Aunque criaturas angélicas en esencia, son más conocidos en el arte mágica que en los ambientes religiosos, ya que los sellos de espíritus olímpicos son usados a la hora de confeccionar los talismanes planetarios.

- **Aratron:** Espíritu olímpico de Saturno. Gobierna 49 provincias y presidirá a continuación de Phul. Puede obrar los siguientes prodigios: convertir cualquier cosa en piedra, convertir tesoros en carbón y viceversa, enseñar Alquimia, Física y Cábala, puede reconciliar a los hombres con los espíritus de la Tierra (eliminar hostilidades con gnomos de todo tipo), puede conceder la invisibilidad, convertir un campo baldío en fértil y productivo y dar una larga vida. Tiene a sus órdenes 49 reyes, 42 príncipes, 35 sátrapas, 28 duques, 21 ministros que se mantienen de pie delante de él, 14 familias, 7 mensajeros y manda a 36.000 legiones de 490 unidades cada una.
- **Bethor:** Espíritu olímpico de Júpiter. Gobierna 42 provincias y su ciclo fue el primero, presidiendo del año 60 antes de Cristo al 430 de nuestra era. Puede obrar los siguientes prodigios: elevar a las personas a las más altas dignidades y ponerlas en posesión de sus tesoros, reconciliarlas con los silfos, transportar las cosas y las piedras preciosas de un lugar a otro, proporcionar medicamentos de efectos maravillosos, conceder espíritus familiares venidos del firmamento y, si Dios lo permite, prolongar la vida hasta 700 años. Tiene bajo su dirección a 42 reyes, 35 príncipes, 28 duques, 21 consejeros, 14 mensajeros, 7 embajadores y 29.000 legiones de espíritus.
- **Phaleg:** Espíritu olímpico de Marte. Gobierna sobre 35 provincias y presidió del año 430 al 920. Se le conoce como el Príncipe de la Paz y es capaz de conceder las más altas dignidades en el arte de la guerra.
- **Och:** Espíritu olímpico del sol. Gobierna sobre 28 provincias y presidió del año 920 al 1410. Puede obrar los siguientes prodigios: conceder 600 años de perfecta salud (suponiendo que el beneficiado viva tanto), otorgar gran sabiduría (enseñar competencias de CUL), enseñar la elaboración de perfectas medicinas (también instruye en Medicina), convertir cualquier cosa en oro y piedras preciosas (regala oro, y hace que una bolsa rebose de oro, sin cesar). Tiene bajo su dependencia a 36.536 legiones.
- **Hagith:** Espíritu olímpico de Venus. Gobierna 21 provincias y presidirá del 1410 al 1900. Entre sus prodigios están el tornar bello y hermoso al digno y colmarlo de nobleza, transmutar el cobre en oro (y viceversa) y procurar espíritus que obedecen fielmente a sus amos. Tiene legiones de 4.000 espíritus y a la cabeza de cada mil coloca reyes en épocas fijas.
- **Ophiel:** Espíritu olímpico de Mercurio. Gobierna 14 provincias y presidirá después de Hagith. Puede obrar los siguientes prodigios: conceder espíritus familiares, enseñar todas las artes y poder convertir el mercurio y la plata viva en la piedra filosofal. Sus espíritus forman 100.000 legiones.
- **Phul:** Espíritu olímpico de la Luna. Gobierna 7 provincias y presidirá tras Ophiel. Entre sus prodigios están curar la hidropesía, conceder ondinas que sirven al hombre en forma corporal y visible, hacer vivir 300 años.

Los Arbatel

Los arbatel son un grupo de ángeles que tienen la función de servir como reveladores o instructores (*arbatel* significa exactamente "ángel revelador"). Se encuentran al servicio de ángeles más poderosos y, en ocasiones, pueden cumplir la función de mensajeros e intermediarios de éstos.

Un arbatel tiene la apariencia de un hombre alado de unos dos metros y medio, vestido con una túnica blanca y con un gran medallón con el símbolo del ángel en cuyo nombre actúa. En su mano derecha porta una vara de plata constelada y en la izquierda un cáliz de plata con un extraño líquido que recuerda al *azoth* y que algunos llaman ambrosía.

FUE:	20/25	**Altura:**	2,5 varas
AGI:	20/25	**Peso:**	260 libras
HAB:	20/25	**RR:**	175%
RES:	20/25	**IRR:**	0%
PER:	25/30		
COM:	25/30		
CUL:	25/30		

Protección: Invulnerabilidad (sólo puede ser dañado con armas mágicas o con magia).

Armas: Vara de Plata 75% (1D6+1D6+Especial).

Competencias: Varían en función del ángel que le mande para poder adaptarse mejor a la misión, aunque como mínimo disponen de Enseñar 99%, Empatía 99%, todos los idiomas terrestres a 99%, Leer y Escribir 99% y Teología 100%.

Rituales de Fe: Pueden utilizar los rituales de fe hasta el *tertius ordo*.

Poderes Especiales:

- **Vara de Plata:** La vara de plata de un arbatel ignora las armaduras (pero no las protecciones tipo aura). De hecho, al golpear con ellas las armaduras se incrustan dentro de sus víctimas haciendo tantos PD adicionales como el valor de armadura que se lleve (con una loriga de malla, por ejemplo, haría +5 PD extra). Los arbatel tienen una gran pericia en el uso de la vara y pueden utilizarla con una sola mano. La vara no puede ser empuñada por gentes malvadas o impuras, pues si lo intentasen se darían cuenta de que son incapaces de sujetarla debido al enorme peso que cobra en sus manos. La vara de plata de un arbatel no puede ser destruida por las acciones de un ser maligno.
- **Invisibilidad:** Un arbatel es invisible e inmaterial para todo el mundo excepto para aquella persona con la que tenga que tratar. Si se ve obligado a atacar a una persona, se hará visible sólo para su objetivo.
- **Cáliz de Plata:** Un arbatel puede manifestar otros poderes relacionados con aquéllos a quienes sirva bebiendo, haciendo beber o derramando el contenido del líquido de su cáliz. De hecho, el contenido de dicho cáliz le es entregado por su superior con ese fin.

Los Hombres Justos

Se dice que existen en la Tierra treinta y seis hombres justos y de gran rectitud, llamados por los hebreos *lamed wufniks* y por los árabes *kutb* —los cristianos ignoran su existencia—. Ninguno de ellos se conoce entre sí y todos son muy pobres. Además, en el caso de que alguno de ellos llegue a descubrir su identidad como uno de los *lamed wufniks*, morirá en el acto, naciendo en ese mismo momento otro de esos hombres justos, muchas veces en una región diferente de la Tierra. Su misión, que ellos mismos ignoran, es la de ser los pilares y los salvadores de la humanidad, pues si no fuera por esos treinta y seis hombres, Dios exterminaría en el acto a toda la raza humana por sus impiedades y faltas.

El Diablo, por supuesto, busca la manera de encontrarlos y destruirlos o, lo que sería todavía mejor, perderlos, para que así el Señor se vea obligado a destruir su Obra.

Los treinta y seis hombres justos tienen las características de los seres humanos normales.

Mastema

El Ángel Acusador

Su nombre procede de una palabra hebrea que significa "hostilidad", lo que le viene como anillo al dedo ya que su misión consiste en mostrar a los ojos de Dios la perfidia y el pecado de los hombres, y es el que excita su ira para que castigue a la humanidad entera con plagas y guerras. En el libro de Job se ve un ejemplo excelente de su manera de hacer las cosas.

Mastema es el típico acusica que todos hemos tenido que soportar en clase cuando éramos niños: desconfiado hasta la paranoia, despreciado por los demás ángeles (en especial por los arcángeles) y temido por muchos —excepto quizá por Metatrón—, Mastema gusta de viajar a la Tierra bajo el aspecto de un tipo canijo, de barbas ralas y dientes desiguales, siempre con una media sonrisa en el rostro. Poco le importa carecer de defensas y ser aniquilado: sabe que su muerte no será sino una forma rápida de dirigirse nuevamente ante su Creador con nuevas historias con las que envenenar sus oídos. Tanto es así que se dice que determinados ángeles y arcángeles, cuando oyen la noticia de que Mastema ha vuelto a viajar a la Tierra, intentan por todos los medios cazarlo, pues piensan que si logran encerrar en un cuerpo mortal a Mastema y encadenar a éste en la pared de una prisión, se verán libres de semejante incordio, al menos el tiempo que dura una vida humana.

FUE:	15	**Altura:**	1,45 varas
AGI:	10	**Peso:**	110 libras
HAB:	10	**RR:**	225%
RES:	10	**IRR:**	0%
PER:	25		
COM:	25		
CUL:	15		

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Sigilo 45%, Elocuencia 150%, Empatía 115%.

Rituales de Fe: Puede usar los rituales de fe hasta *quintus ordo*.

Poderes Especiales:

Carece.

Metatrón

Príncipe de la Faz Divina

Según muchos rabinos judíos, se trata del más grande de todos los ángeles, por lo que además del sobrenombre de príncipe de la faz divina también se le conoce como rey de los angeles. Y es que Metatrón tiene a su cargo el sustento del mundo y según el Talmud, es el vínculo directo entre Dios y la humanidad. Según una tradición antaño fue un trono —en concreto el patriarca Enoch—, pero gracias a su buen hacer fue colocado en este puesto de máxima responsabilidad. También se le denomina "el escriba celeste", pues es el que registra todo lo que sucedió, está sucediendo y sucederá en los Archivos Divinos.

Su aspecto es el de una columna de fuego de unas cinco varas de altura en la que puede adivinarse un rostro hermoso, pero casi siempre colérico, pues Metatrón es temible en su ira y gusta de torturar y eliminar a su propia gente si osa desobedecerle. Ello explica las desgracias de nuestro mundo, y lo sangrientas y crueles que son las guerras santas y la Inquisición, pues estamos gobernados por un ángel severo y sin compasión. No falta quien asegura que hace tiempo que su corazón fue corrompido, si no por Lucifer mismo, sí por el mismo mal que provocó su caída: el orgullo. Y no es casualidad que ocupe el lugar que antaño ostentara el que hoy es Rey de los Infiernos.

Evidentemente, debido a su gran poder, no se ofrecen valores de juego de Metatrón. Como el resto de las grandes criaturas angélicas o demoníacas, simplemente no las necesita.

El Orden Maldito y su Descendencia

El que antaño fuera noveno orden angélico, los denominados vigilantes, también es conocido como el orden de los caídos, pues sus miembros desertaron en masa en los primeros tiempos de la humanidad. Su primer nombre procedía de la misión que tenían encomendada, que era la de observar a los hombres, vigilar su desarrollo y evolución, y comprobar si sus actos eran gratos a los ojos de Dios.

Los motivos de su deserción no están claros. Hay quienes hablan de que sintieron lujuria hacia las hijas de los hombres, mientras que otros, como el patriarca Enoch, pretenden ver en su deserción un acto bienintencionado, pues intentaban enseñar a los seres humanos los secretos del Cielo. Claro que tampoco faltan los que, como el rabino Elkiezer, culpan de ello a la lujuria que les provocaron las lilim, demoníacas hijas de Lilith "que se exhibían ante ellos como rameras". Y finalmente tenemos al rabino Simeón ben Yohai y a sus seguidores que apuntan la teoría de que simpatizaban con la causa de Lucifer, por lo que al poco de la derrota de éste decidieron seguirle en su exilio. Sea como fuere, la mayoría de los teólogos coinciden en que nueve décimas partes de este orden desertaron de su misión. El Señor decidió disolver el orden, integrando a los que permanecieron fieles en la hueste de los ángeles de la guarda.

Los Bene ha Elohim

Según Enoc fueron doscientos los ángeles que desertaron bajando a la Tierra por el monte Hermón hace aproximadamente doce mil años. Los hombres los llamaron Bene ha Elohim —que significa "hijos de Dios"— y sus líderes eran Azazel y Shemjaza. Se dice que el primero actuó en complicidad con Lucifer, para debilitar con la deserción las huestes angélicas, pero que Shemjaza, sin embargo, obraba de buena fe, deseoso de dar el conocimiento a los humanos.

Otros Bene ha Elohim destacados fueron Agniel, que enseñó a los pueblos de la tierra los secretos curativos de las plantas y de la magia blanca; Araquiel, que enseñó a los hombres los signos y los secretos de la Tierra; Asheel, compañero de Azazel, que sembró la discordia entre los hombres y los vigilantes; Baraquijal, que enseñó a los humanos la ciencia de la Astrología; Exael, el cual, según Enoch, enseñó a los hombres a fabricar ingenios de guerra, a trabajar la plata, el oro y las piedras preciosas; Ezequel, que enseñó meteorología; Gadreel, que enseñó a los hombres a fabricar herramientas —sobre todo armas—; y Penemuel, que enseñó el arte de la escritura. Pese a sus supuestas buenas intenciones, sembraron el caos entre los descendientes de Adán, que descubrieron gracias a ellos la guerra y la avaricia. Además, la mayor parte de ellos fueron seducidos por las lilim, dando lugar a una raza de monstruos llamados "grigori".

Se dice que Dios desató el Diluvio Universal para borrarlos a ellos y a su blasfema descendencia de la faz de la Tierra. Y lo cierto es que muy pocos lograron salvarse, pues los supervivientes fueron cazados como animales por los angeles vengadores. De entre los que se salvaron estaba Azazel, que quedó preso bajo un gran túmulo de piedras en el acantilado de Haradán, y que con el tiempo fue adorado por una secta herética de judíos que le hacían sacrificios humanos, aunque otras versiones aseguran que logró refugiarse en el Infierno junto a Asheel, Baraquijal, Gadreel y Penemuel, convirtiéndose todos ellos en demonios, siendo Azazel recompensado con el cargo de portaestandarte de Lucifer. No obstante, se afirma que Penemuel no es realmente malvado y que tuvo que convertirse en demonio sencillamente empujado por las circunstancias. De hecho, cuenta la leyenda que concede la sabiduría, o al menos, que cura de la estupidez a quien realmente se lo merece.

Respecto al otro líder de los Bene ha Elohim, Shemjaza, también pudo salvarse del desastre, pero no pudo evitar ser seducido por una lilim llamada Istar a la que, según la tradición judía, reveló uno de los verdaderos nombres de Dios, con lo que le dio al demonio la fortaleza necesaria para hacer de la Tierra su feudo. Finalmente, arrepentido por sus pecados y enloquecido de dolor al ver cómo los ángeles vengadores destruían a su pueblo, se arrojó a la constelación de Orión, donde quedó colgado boca abajo. Se dice que la carta del tarot número XII, el ahorcado, lo representa a él, y es más, se dice que parte del poder de Shemjaza reside en esta

carta, pues a través de ella es posible comunicarse con él y beneficiarse de su experiencia mediante sus sabios consejos.

FUE:	20/25	**Altura:**	2,95 varas
AGI:	15/20	**Peso:**	320 libras
HAB:	20/23	**RR:**	0%
RES:	25/30	**IRR:**	150%
PER:	15/20		
COM:	20		
CUL:	20/25		

Protección: Aura de Luz (5 puntos de Protección, véase "Poderes Especiales")

Armas: Pueden manejar cualquier tipo de arma al 99%.

Competencias: Todas al máximo que les permiten sus características.

Hechizos: Los Bene ha Elohim pueden aprender y utilizar cualquier tipo de hechizo.

Poderes Especiales:

- **Aura de Luz:** Llamados "los resplandecientes" por determinados pueblos mesopotámicos, los Bene ha Elohim están rodeados por una aureola de luz intensa que desvía la mayor parte de los golpes que sufren. Además, la misma aura les proporciona inmunidad a cualquier tipo de magia.

Las Lilim

Según una leyenda hebrea Lilith fue la primera mujer de Adán, creada junto a él en términos de igualdad, y tras yacer ambos como marido y mujer por primera vez, Lilith encontró esa actividad muy interesante y divertida, así que quiso continuarla, pero poniéndose ella a horcajadas encima de él. Adán se negó, argumentando —de una manera muy machista— que tenía que ser el hombre el que llevara el control en estos asuntos. Como resultado de esa disputa matrimonial, ambos se pelearon y Lilith fue seducida por Lucifer, convirtiéndose en diablesa y abandonando a Adán (que la echó a faltar mucho, motivo por el cual Dios creó a Eva, pero eso es otra historia).

La cuestión es que las hijas de Lilith y Lucifer (o, según otros autores, las hijas del propio Adán) fueron las lilim, seres de apariencia bellísima pero de corazón oscuro, cuya primera misión para el diablo consistió en seducir y pervertir a los Bene ha Elohim. Posteriormente se divertirían pervirtiendo a los monjes que habían hecho voto de castidad, colocándose a horcajadas sobre ellos mientras dormían, y si alguno de ellos caía en el pecado —vamos, que no podía resistirse a ver una señorita estupenda sobre él totalmente desnuda—, la risa obscena de Lilith resonaba por todos los corredores del monasterio. Para evitarlo era costumbre entre los monjes más precavidos atarse crucifijos en los genitales antes de acostarse.

FUE:	15/18	**Altura:**	1,75 varas
AGI:	15/20	**Peso:**	130 libras
HAB:	10/20	**RR:**	0%
RES:	10/15	**IRR:**	175%
PER:	15/20		
COM:	10/20		
CUL:	10/15		

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Elocuencia 75%, Seducción 95%.

Hechizos: Es posible que aprendan hechizos si así lo desean.

Poderes Especiales:

- **Belleza Inhumana:** Su belleza, al igual que la de los súcubos, está más allá de los cánones humanos (Aspecto 35), despertando el deseo y la lujuria a su paso.
- **Teletransportación:** Pueden usar de manera innata el hechizo de Polvos de Viaje (en su caso, nunca mejor dicho…).

Los Grigori

De la unión de los Bene ha Elohim y las lilim nacieron los grigori, seres monstruosos con cuerpo de gigante, siete cabezas de serpiente y alas membranosas como los murciélagos, los dragones y los demonios. Azazel los adiestró convirtiéndolos en su ejército privado, con el que esperaba sojuzgar a los hombres y quién sabe si conquistar el Infierno, para lo que nombró como lugarteniente a otro grigori llamado Azza, según Enoch hijo suyo. Excepto Azza y otro llamado Talmaiel, todos ellos fueron exterminados por el Diluvio y las espadas de los ángeles vengadores: de Talmaiel se pierde la pista, pero por lo que respecta a Azza, al parecer terminó sus días como esclavo del rey Salomón, el cual le obligó a que le revelara todos los secretos celestiales (con los cuales pudo enfrentarse y vencer a la diablesa Masabakes, tal y como se cuenta en el capítulo VIII, pág. 279).

FUE:	18/20	**Altura:**	Entre 3 y 4 varas.
AGI:	5/10	**Peso:**	Unas 600 libras.
HAB:	10/12	**RR:**	0%
RES:	35/40	**IRR:**	225%
PER:	5/10		
COM:	1/5		
CUL:	5/20		

Protección: Piel Gruesa (5 puntos de Protección).

Armas: Mordisco 45% (1D6+1D3+Veneno) y pueden usar cualquier arma humana a su porcentaje básico.

Competencias: Rastrear 45%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Múltiples Cabezas:** Si un grigori consigue llevar a cabo con éxito una acción de movimiento de melé sobre un oponente, podrá efectuar siete ataques, uno por cada una de sus siete cabezas de serpiente.
- **Mordisco Venenoso:** Todo aquél que reciba al menos 1 PD por un mordisco de un grigori deberá pasar una tirada de Resistencia x1: si falla, la víctima no podrá sanar nunca de dichas heridas, por lo que, suponiendo que salga viva del combate —que ya es mucho suponer—, perderá 1 PV de manera permanente.

Los Nephilim

No todos los Bene ha Elohim se amancebaron con Lilim, pues algunos de ellos lo hicieron con mujeres humanas corrientes, dando lugar a la estirpe de los nephilim, seres humanos de

talla gigantesca cuyo líder se llamaba Helel y, según aseguran las tradiciones judías, fueron los nephilim los que intentaron construir la torre de Babel para alcanzar el Cielo e invadirlo.

Sea como fuere, lo cierto es que los nephilim se desperdigaron por el mundo —se dice que Goliath, el gigante con el que se enfrentó David, era uno de ellos— y su estirpe desapareció, aunque según las leyendas puede que todavía queden descendientes suyos o incluso alguno de ellos vivo.

FUE: 40/45
AGI: 30
HAB: 10/15
RES: 35/45
PER: 20
COM: 10
CUL: 10

Altura: Entre 3 y 4 varas
Peso: 600 libras
RR: 5%
IRR: 95%

Protección: Piel gruesa (5 puntos de Protección).

Armas: Pelea 80% (1D3+1D4) y Garrote 45% (1D6+4D6).

Competencias: Descubrir 60%, Correr 75%, Rastrear 90%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

Carecen.

Los Anakim

Su nombre significa literalmente "gigantes", ya que esto eran en realidad. Se trataba de seres de aspecto humano, muy corpulentos, que según las crónicas rabínicas podían alcanzar las tres y cuatro varas de altura. Eran descendientes de Og, un nephilim que se salvó del Diluvio Universal porque Noé fue compasivo con él y permitió que se agarrará a una escalera de cuerda atada al arca, de manera que el gigante pudo mantener la cabeza fuera del agua. Og juró que sería esclavo de Noé, pero nada más pasado el peligro huyó de su lado, rompiendo su juramento. Finalmente, el perverso Og fue asesinado por Moisés.

En tiempos remotos, a los anakim también se les llamaba *emíes* ("terrores"), *zanzumíes* o *zumíes* ("ocupados"), *refaítas* ("los que debilitan") y *awwim* ("devastadores"). Llegaron a agruparse en tribus e incluso estuvieron aliados con los reyes de Sodoma y Gomorra. Según se dice, ya están extinguidos de la faz de la Tierra pero, claro está, solamente Dios lo sabe con certeza.

FUE: 35/40
AGI: 15
HAB: 10/15
RES: 30/35
PER: 10
COM: 5
CUL: 5

Altura: Entre 3 y 4 varas
Peso: Unas 600 libras
RR: 5%
IRR: 95%

Protección: Piel Gruesa (3 puntos de Protección), además de armaduras hechas a su medida, siempre y cuando no sean de hierro.

Armas: Garrote (1D6+4D6).

Competencias: Rastrear 45%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Debilidad al Hierro:** Los anakim no pueden tocar el hierro, pues les produce un intenso dolor. Si un anakim recibe una herida con un arma de metal, en el siguiente asalto perderá la Iniciativa automáticamente y sólo podrá realizar una única acción de combate, no dos, debido al tremendo dolor recibido.

Ángeles Traidores y Rebeldes

Lucianel

Antes de que tuviera lugar la rebelión de Lucifer, Lucianel pertenecía a la orden de las virtudes aunque pronto abandonó sus deberes, pues prefería dedicar su tiempo a las bromas y los chistes, convirtiéndose pronto en una auténtica pesadilla para la mayor parte de los seres angélicos, hartos de padecer sus pesadas bromas —aunque unos pocos sonrían con ellas, pues entendían sus chistes—. La situación llegó a tales extremos que una comitiva de la jerarquía celestial se dirigió a Luzbel para que impusiese orden en el caos que organizaba a su paso Lucianel, pero el ángel sonrió a los congregados diciendo que era voluntad de Dios que Lucianel siguiera con su peculiar cometido, y es que entre aquellos pocos que "entendían" su humor se encontraban Luzbel y Dios (no es ninguna sorpresa, pues Dios lo sabe y lo entiende todo).

Y así continuó la existencia de Lucianel, hasta que llegó el día de la rebelión de Luzbel para derrocar a Dios, lo que sorprendió al ángel, que no lograba comprender cómo no se le había ocurrido antes esa broma: sin pensárselo mucho se unió al bando de los insurrectos, que eran los que más gracia le hacían. Tras la expulsión de los rebeldes, Lucianel, como el resto, fue enviada al Infierno, aunque siguió sin enterarse muy bien de lo que ocurría —simplemente pensó que se había constituido un nuevo reino celestial en el Infierno con la gente mas "animada" del Cielo—. Pero como los demonios tienen menos paciencia que los ángeles, y mucho menos sentido del humor, en cuanto Lucianel comenzó con sus bromas y travesuras, decidieron tomar medidas: los menos pacientes y comprensivos, la persiguieron con ganas de retorcerle el pescuezo, lo cual sólo consiguió que Lucianel aprendiese mejor los escondrijos y sendas del Infierno. Otros se quejaron a sus superiores en busca de una solución, aunque tampoco sirvió de mucho, pues Lucianel se anticipaba, tomando la forma de los susodichos y "escuchaba" pacientemente (y mordiéndose la lengua para no reírse...) las continuas quejas. Algunos llegaron al extremo de pedirle a Banastos que forjase un arma para matar a Lucianel o unas cadenas o una jaula para poder apresarla, pero el herrero se negaba a ello argumentando que "no podía perder el tiempo en tonterías". La cosa siguió así hasta casi llegar a organizar

un linchamiento general contra Lucianel, momento en que hizo acto de aparición Lucifer, que como ya hizo tiempo atrás, ratificó a Lucianel como uno de los seres más graciosos de la Creación, ofreciéndole el puesto de bufón infernal. Para intentar apaciguar los ánimos generales, le enseñó a Lucianel unos seres muy graciosos, con los que podría entretenerse: la humanidad. Ilusionada con el hallazgo partió del Infierno al encuentro de esos seres tan graciosos.

Y desde entonces se la puede ver por aquí y por allí, simulando los ronquidos del cura en el confesionario, gastando bromas a sesudos alquimistas, imitando el hipo del clérigo por haber bebido demasiado vino, haciendo que la gente inexplicablemente se resbale y caiga, etc., aunque le encantan especialmente la fiesta del Carnaval y los niños. Por otro lado, en ocasiones regresa al Infierno, y algunos aseguran que incluso sube al Cielo, para servir como bufón.

Lucianel tiene la forma de una mujer de extraordinaria belleza vestida a la manera mora, con sedas y gasas de distintos y llamativos colores. De sus vestiduras cuelgan pequeñas campanillas, que se mueven alegremente al moverse ella. Esas vestiduras tienen un poder peculiar, pues cambian ligeramente con cada parpadeo de los que la observen. De su espalda salen un par de alas llenas de plumas de distintos colores y en su mano derecha suele portar una vara de cristal de varios colores, que al moverse proyecta un arco iris. Lucianel es un ser díscolo, inconsciente y totalmente amoral, que vive por y para sus bromas y chistes, lo cual hace de Lucianel un ser capaz de cometer las mayores maldades o acciones de gran bondad. La más pura encarnación del caos. Quizá por ello, Lucianel consigue automáticamente la estima y simpatía de *iditxas*, duendes traviesos y criaturas irracionales similares.

Lucianel puede ser invocada de igual forma que los demonios menores (si hay alguien que se atreva), pero no se podrá obtener su colaboración por medio de la Elocuencia. Lucianel pedirá a cambio que le cuente un buen chiste, que se le relate una buena broma o que participe el demandante en alguna. Lucianel también puede hacer acto de presencia a causa de una pifia en una invocación de un demonio elemental, menor o superior (se sugiere hacer la tirada oculta). En esa invocación, suplantará al realmente invocado y pondrá en práctica alguna de sus pesadas bromas.

Conoce multitud de chistes y bromas y puede instruir en este "arte" a quien le invoque, aunque también puede otorgar el don de hacerse invisible —pero esto sólo funciona si el beneficiario sonríe—, conoce entradas y salidas secretas del Infierno (algunos demonólogos sugieren que quizá también las conozca del Cielo) y gracias a ese conocimiento es capaz de robar cosas para quien se lo pida, conseguir libros de la biblioteca infernal, objetos mágicos de demonios menores o mayores, e incluso almas recluidas en el Infierno.

También existe un pequeño grupo de demonólogos que ven en Lucianel a alguien distinta de quien intenta dar a entender y aseguran que ella no es tan tonta o inconsciente como parece. Encuentran su conocimiento de los caminos secretos del Infierno, y posiblemente celestiales, como algo muy intrigante, y aseguran que Lucianel no es el bufón que simula ser, sino un espía, aunque en lo que este pequeño grupo no se pone de acuerdo es a qué bando sirve realmente.

FUE:	20	**Altura:**	1,95 varas
AGI:	28	**Peso:**	200 libras
HAB:	25	**RR:**	0%
RES:	20	**IRR:**	275%
PER:	30		
COM:	30		
CUL:	25		

Protección: Aura de Protección Caótica (otorga 2D10 puntos de **Protección:** se debe tirar cada asalto, pues el valor exacto de protección cambia con el tiempo) y su Mirada Inocente (consulta los Poderes Especiales).

Armas: Vara Arco Iris 99% (1D6+2D6+Especial).

Competencias: Elocuencia 200%, Empatía 99%, Escuchar 150%, Descubrir 150%, Correr 100%, Volar 100%, Sigilo 200%, todos los idiomas de la Tierra al 99%, Conocimiento Mágico 99%, Ocultar 150%, Contar chistes 300%, Preparar bromas 300%.

Hechizos: Todos, los cuales usa con admirable maestría para conseguir sus fines, aunque tiene predilección por el de Travesura.

Poderes Especiales:

- **Vara Arco Iris:** La vara de Lucianel está hecha de varios cristales de colores. Aquéllos que sean golpeados con ella y que no pasen una tirada de RR, encontraran el golpe recibido de lo más gracioso, y no pararán de reír durante los 2D6 asaltos siguientes, sufriendo un penalizador de -50% a todas las tiradas que hagan durante ese tiempo. Si se pifia la tirada de RR, la duración será de 4D6 y el afectado no será capaz de hacer otra acción que la de desternillarse de risa, tirado en el suelo.
- **Polimorfismo:** Lucianel puede adoptar cualquier forma que desee.
- **Invisibilidad:** Lucianel se puede hacer invisible a voluntad, pero el sonido delator de sus campanillas permite localizarla. De todas formas, es una invisibilidad parcial, ya que será siempre visible por personas con un gran sentido del humor o por almas inocentes (como pueden ser los niños).
- **Mirada Inocente:** Si se le intenta atacar y está visible, Lucianel puede poner una cara de no haber roto nunca un plato. Si el atacante no pasa una tirada de RR, por muy sanguinario que sea, no será capaz de atacarla.
- **Posesión:** Lucianel, si lo desea, puede poseer (o hacer que un ánima o espíritu posea) en un momento dado a cualquiera, si éste no pasa una tirada de RR.
- **Inconfinable:** Lucianel no puede ser confinada, atrapada o retenida de ninguna forma.

Nisroc

Antiguo ángel de la orden de los principados que tenía a su cargo la nación de Asiria. Uno de sus reyes, el despótico Senaquerib, llegó a adorarle como a un dios, pero después de que uno de los ángeles de Dios —según unos autores, Miguel y, según otros, Tartaruchus— realizara en una sola noche una increíble matanza entre el ejército de Senaquerib, en la que murieron miles de soldados asirios, Nisroc sintió tanta re-

pugnancia por la masacre que abjuró del Cielo, teniendo que refugiarse en el Infierno. Allí, al igual que otros protegidos de Lucifer, ha de dedicarse a tareas menores: en su caso tiene el cargo de cocinero de los demonios superiores.

Se cuenta que antaño Nisroc era uno de los guardianes del Árbol de la Inmortalidad y que al huir al Infierno llevó consigo varios de esos frutos, que Lucifer devoró al instante; por ello es tan difícil destruirle.

Nisroc tiene el aspecto de un ser de cuerpo humano perfecto, muy bien proporcionado, aunque posee alas y cabeza de águila. Gusta de ir siempre desnudo y es posible invocarle como si de un demonio menor se tratara. Acostumbra a ayudar a quien realmente lo necesita sin pedir nada a cambio, solamente por piedad.

FUE:	20	**Altura:**	1,75 varas
AGI:	5	**Peso:**	220 libras
HAB:	21	**RR:**	0%
RES:	30	**IRR:**	250%
PER:	20		
COM:	10		
CUL:	20		

Protección: Carece.

Armas: Cuchillo de cocina 99% (1D6+2D6).

Competencias: Artesanía (Cocina) 95%.

Hechizos: Aunque Nisroc podría aprender hechizos, ha preferido no hacerlo.

Poderes Especiales:

- **Fruto de la Inmortalidad:** Se dice que Nisroc guarda todavía algunos frutos del Árbol de la Inmortalidad y que a veces da un pedacito a un hermano, lo suficiente para que se convierta en inmortal (aunque no invulnerable: por tanto, puede seguir sufriendo daño) durante unas 1D10 horas.

Sariel

Aunque durante la revuelta de Lucifer Sariel permaneció fiel a Dios, luchando valientemente contra los renegados, más adelante, su orgullo lo perdió, pues Dios lo designó como uno de sus arcángeles y en una de sus primeras misiones viajó a la tierra de Canaán, donde parece ser que "cayó muy bien". De hecho, los cananeos empezaron a adorarle como su dios y crearon para él un culto oficiado por bellísimas sacerdotisas que le servían en "cuerpo y alma". A cambio, Sariel les enseñó las fases y órbita de la Luna y de las principales estrellas, conocimientos que las ayudaron a dominar las artes de la hechicería y crear la brujería.

Cuando el asunto fue demasiado escandaloso para encubrirse, Sariel desertó de las filas celestiales uniéndose a Lucifer, que lo recibió con cierta tibieza, pero que aun así lo admitió en el Infierno. El puesto de Sariel fue ocupado por Samael, el demonio renegado, y seguramente por ello lo odia a muerte.

Sariel gusta siempre de adoptar el aspecto de un hombre rico, poderoso e increíblemente elegante. Habla con afectación, y le gusta que le alaben. De hecho, su vanidad es su mayor punto débil. Al igual que ocurre con Nisroc, también puede ser invocado como si de un demonio menor se tratase.

FUE:	35	**Altura:**	1,80 varas
AGI:	25	**Peso:**	180 libras
HAB:	20	**RR:**	0%
RES:	20	**IRR:**	275%
PER:	20		
COM:	5		
CUL:	15		

Protección: Aura Mágica (10 puntos de Protección).

Consilium Arbitro: Nombres Angélicos

En ocasiones, para un Director de Juego puede ser interesante darle un nombre a uno u otro ángel de los que puedan aparecer por ahí, ya sea para guiar por el buen camino a los personajes, o para masacrarlos por sus muchos pecados. Los nombres están extraídos de tradiciones judaicas consideradas heréticas tanto por cristianos como por musulmanes, pero para el caso, valdrán igual.

- Achaiah
- Af
- Akriel
- Arael
- Armisael
- Ausiel
- Barakiel
- Bardiel
- Butator
- Fanuel
- Gagiel
- Israfel
- Javan
- Kasdaye
- Laila
- Leliel
- Maná
- Matriel
- Mumiah
- Och
- Parasiel
- Poteh
- Rampel
- Raziel
- Sachluph
- Sandalfón
- Shamsiel
- Tabris
- Teiaiel
- Yroul
- Zadkiel
- Zafciel
- Zeruel
- Zethar
- Zulfas



Armas: Cualquier arma al 99%.

Competencias: Astrología 95%, Conocimiento Mágico 110%.

Hechizos: Todos, aunque rara vez los utiliza por sí mismo.

Poderes Especiales:

- **Inculcar hechizo:** Sariel tiene la capacidad de inculcar un hechizo en la mente de una persona o ser para que lo active en un momento determinado, aunque por su IRR o por sus conocimientos no pudieran hacerlo por sí mismos. La persona o criatura en cuestión no podrá repetir la jugada una segunda vez, salvo que logre invocar —y adular lo suficiente— a Sariel.

Zefón

También llamado Xafán, tenía fama de ser el ángel más ingenioso del Cielo. Tanto es así que, según se dice, en los días de la rebelión, Zefón ideó un plan para prender fuego al Cielo y así distraer a los ángeles fieles a Dios, que superaban en número a los rebeldes. Desgraciadamente, el plan fracasó.

En el Infierno, Zefón se ha visto relegado a un segundo plano y es el encargado de aventar las calderas del Infierno. Por ello, suele adoptar la forma de un ángel de alas rotas, sucio de hollín y cargado de cadenas, lo que, por cierto, estuvo muy alejado de la realidad, pues hace ya tiempo que Zefón ideó un sistema automático que hiciese su trabajo, y vaga por la Tierra a su antojo adoptando múltiples formas. Sea como fuere su disfraz, siempre le delata su gran pasión por la tecnología y la ciencia, que no por la magia. Es imposible invocarlo ya que se considera que, teóricamente, está preso en el Infierno.

Las características de Zefón varían según el disfraz que adopte en sus escapadas, aunque tenga la forma que tenga mantiene las siguientes:

CUL: 22	**RR:**	0%
	IRR:	250%

Protección: Carece.

Armas: Cualquier arma humana al 90%.

Competencias: Alquimia 99%, Artesanía 99%.

Hechizos: Ninguno (prefiere de lejos los cachivaches mecánicos).

Poderes Especiales:

- **Polimorfismo:** Zefón puede cambiar de forma a voluntad, adquiriendo el cuerpo de la persona o animal que desee.

Pars X:
Bestiarium



Donde se vislumbrarán 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.

Las Tres Brujas

Tres días con sus noches ardió el arrabal de Burgos. El fuego nació en una mancebía, conocida por ser gran fuente de pecado y corrupción, y no faltó quien dijo que fue castigo divino, por las faltas de los hombres. Algunos imprudentes llegaron a afirmar haber visto a ángeles y demonios luchar, pero pronto fueron acallados. Son rumores ésos que la Fraternitas Vera Lucis no gusta que se divulguen si puede arrancarlos de raíz.

Una semana pasó antes de que Lope pudiera acercarse a las arrasadas ruinas de la mancebía. Sacó la daga y se cortó la palma izquierda, para que una gota de sangre cayera sobre el último campo de batalla de su viejo mentor. No se le ocurría mejor ofrenda para darle que su propia sangre, para el que había derramado tanta en defensa de otros.

La tierra bebió ávida las gotas que sangró, y de nuevo le tocó a Lope vivir un prodigio. Pues aparecieron a su lado tres mujeres, como si siempre hubieran estado con él y no se hubiera fijado en ellas hasta entonces. Una era una anciana, la otra una mujer en edad de merecer, la tercera una niña. La que no era ni anciana ni niña llevaba en brazos el cuerpo de Ignotus, claramente muerto, pero con las facciones serenas, como si durmiera, y sin ninguna herida a la vista. Lope no supo qué le sorprendió más, si la aparición de las tres mujeres, la visión de Ignotus o que la mujer cargara con el cuerpo del guerrero sin esfuerzo aparente, como si pesara menos que un niño.

—¿Lo devolveréis a la vida? —les preguntó esperanzado. Había visto tantos prodigios, que podía creerse ya cualquier cosa.

—Nadie sobre la Tierra ni bajo ella tiene ese poder, muchacho—respondió la más anciana—. No, vivió como un guerrero, y su destino le persigue tras la muerte. Habrá de ir a las puertas del Infierno, a evitar que un ser maléfico llamado Sarcoy entre por ellas. No estará solo. Hace tiempo que otro paladín, Pol de Gorriaitz, monta guardia allí. Tendrán mucho que contarse. Respecto a ti...

—¿Yo?

—Has visto demasiado, y llega un punto en el que no hay marcha atrás. Vete a Eliossanna, con tu amigo el judío. Únete a los cofrades, si es tu deseo, o al menos vive un tiempo con ellos. Te enseñarán mucho del mundo real, un mundo que sólo creías que existía en tus pesadillas. Luego..., luego busca a dos hermanos, un chico y una chica. Tienen más o menos tu edad. Ignotus los salvó, hace muchos años, invocando el poder de Samael. Son lo más parecido a unos hijos que nunca tuvo, y les agradará saber de tus labios el relato de la última batalla de su protector.

—¿Y después? —preguntó aturdido Lope, mientras las figuras de las tres mujeres parecían disolverse con la luz del sol.

—Después... ya te lo dijo Ignotus: será el inicio de tu tiempo.

AUNQUE en los capítulos anteriores ya hemos tratado en profundidad las esferas celestial e infernal, incluyendo a sus habitantes, 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.

Cos Numen

DETERMINADAS criaturas irracionales han alcanzado cierta individualidad, ya sea porque se trate de dioses paganos, semidioses, espíritus condenados o criaturas que han alcanzado dicha categoría gracias a la fe que todavía le profesan las gentes de un lugar. Para diferenciarlas del resto de criaturas las hemos denominado *numen* (aunque sería más correcto *numina*, que es el plural, pero nos puede la costumbre), una palabra latina que viene a significar "presencia" y que denomina a toda aquella deidad que esté dotada de un poder concreto y misterioso.

La mayor parte de los *numen* son seres inmortales, y si alguno de ellos muriera, su cuerpo moriría efectivamente (si es que posee cuerpo), pero con el tiempo volvería a renacer, tan fuerte como lo era antes. En términos de ganancia de IRR, los *numen* se consideran criaturas irracionales como el resto.

Abelardo

Procedencia: Toda la Península.

Maestro y monje goliárdico del que se dice que consiguió ganarle una partida de ajedrez a la Muerte, siendo la apuesta su propia vida, pero como hizo trampas para ganar la Muerte lo maldijo, condenándole a "morir cada día". De resultas de esto, Abelardo olvida durante la noche todo lo sucedido el día anterior, empezando por su propia identidad, y así debe estar hasta que pida a la Muerte que se lo lleve. El problema es que ha olvidado que tiene esta alternativa, aunque se dice que el ánima de Eloísa, su amada en vida, intenta comunicarse con él para decirle que puede morir, pero sin éxito hasta ahora.

FUE:	5	**Altura:**	1,60 varas
AGI:	15	**Peso:**	110 libras
HAB:	20	**RR:**	0%
RES:	10	**IRR:**	100%
PER:	20		
COM:	20		
CUL:	20		

Protección: Ropas Gruesas (1 punto de Protección).

Armas: Cuchillo 60% (1D6+1D6).

Competencias: Juego 90%, Esquivar 75%, Memoria -100%, Elocuencia 90%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

- **Inmortal:** La Muerte no puede llevarse su vida hasta que él no se la ceda.
- **Amnesia:** Abelardo olvida todo lo que sucede en la víspera.

Ahasvero

Procedencia: Toda la Península.

Llamado popularmente *El judío errante*, Ahasvero fue condenado a sufrir una vida eterna por no haber dejado descansar ante su puerta a Jesús cuando cargaba con la cruz, y sólo encontrará la paz cuando, tras el Juicio Final, Jesucristo instaure su Reino entre los hombres. Pero hasta que eso suceda vaga enloquecido por la Tierra y todos sus actos están encaminados a un solo fin: poner término a su suplicio. Así, tan pronto se le puede encontrar realizando las mayores atrocidades —con la esperanza de ser condenado en el acto y precipitado al Infierno— como intentando encontrar la salvación haciendo gala de la mayor de las virtudes. Le acometen frecuentes raptos de desesperación, durante los cuales intenta suicidarse repetidas veces, todas ellas con resultado infructuoso. Tiene la apariencia física de un judío de mediana edad, con el rostro surcado por arrugas prematuras y un inquietante brillo en la mirada.

Una leyenda afirma que Ahasvero puede encontrar el descanso si alguien acepta reemplazarle, es decir, si desea convertirse en inmortal por él. Así pues, no es raro verle ofreciendo la inmortalidad a aquél que le pida poderes. El desgraciado que acepte, sin embargo, irá enloqueciendo poco a poco, cambiando simultáneamente de apariencia física, hasta perder la propia identidad y transformarse en un judío errante llamado Ahasvero.

FUE:	12	**Altura:**	1,53 varas
AGI:	10	**Peso:**	94 libras
HAB:	15	**RR:**	0%
RES:	15	**IRR:**	200%
PER:	15		
COM:	5		
CUL:	20		

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Todas las que dependen de Cultura al 99%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

- **Regeneración:** Ahasvero tiene la facultad involuntaria de regenerar de forma automática e inmediata cualquier pérdida de PV o herida que reciba.

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.

Arnaldo el Maldito

Procedencia: Toda la Península.

Hereje de origen francés de profesión copista, que en el siglo XII se dedicaba a corromper a las buenas gentes de León, donde vivía, poniendo falsedades inspiradas por el Diablo en los escritos que transcribía, alterando con malicia los sagrados textos de San Agustín, San Jerónimo, San Isidoro y San Bernardo. Sabía embaucar a las gentes sencillas, entre las que se incluían algunos sacerdotes y frailes del bajo clero, haciéndoles cometer mil y una blasfemias en la creencia de que así adoraban mejor a Dios y sus santos. Finalmente la ira del Señor lo alcanzó, ya que fue herido de muerte por un rayo cuando cometía la blasfemia de dedicarse a falsificar los *Sinónimos* de San Isidoro el mismo día de la festividad del santo, y ya sea por castigo divino o por intercesión diabólica, lo cierto es que su ánima permanece aún en la Tierra, atormentando a los pobres copistas, atacándolos cuando están agotados y haciéndoles cometer errores y escribir blasfemias.

Arnaldo carece de características, ya que es un ánima.

RR:	5%
IRR:	95%

Protección: Arnaldo es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y sólo puede verse afectado

por aquellos hechizos (como Expulsión) o rituales (como Exorcismo) creados para combatirlas.

Armas: Carece.

Competencias: Carece.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

- **Posesión:** Como el resto de ánimas, Arnaldo puede poseer el cuerpo de una víctima, aunque sólo puede poseer a transcriptores, copistas o estudiantes que estén redactando o copiando un texto, y dicha posesión será temporal, limitada únicamente al tiempo en que la víctima esté escribiendo. En términos de juego, cada vez que su víctima obtenga una pifia en su tirada de Leer y Escribir, Arnaldo lo poseerá y el copista deberá hacer una tirada de RR:
  - † Si la tirada es un crítico, el copista cometerá una pifia normal (se le caerá el tintero sobre el escrito, se le romperá la pluma emborronando toda la página, etc.).
  - † Si la tirada es un éxito normal, el copista cometerá un error insignificante (escribirá "casado" por "cansado", "germano" por "hermano", etc.), aunque el error cambiará todo el sentido del párrafo. Sólo se dará cuenta del error si revisa cuidadosamente el escrito.
  - † Si la tirada es un fallo normal, Arnaldo se apodera del cuerpo de la víctima durante 1D10 minutos, durante los cuales escribe aberraciones, herejías y blasfemias sin parar, y sin que nadie pueda evitarlo, a no ser que se deje inconsciente al cuerpo que ocupa o que se le ate fuertemente. Al recuperar su cuerpo la víctima no recordará nada de lo sucedido.
  - † Si la tirada de RR es a su vez una pifia, Arnaldo se apodera del cuerpo de la víctima durante 1D4 días, escribiendo sin parar y sin comer, dormir o hablar, y convirtiendo el libro que escribía el copista en un tratado de brujería, herejía y demonismo. Una vez hecho esto (y si aún tiene tiempo) emborronará todos los libros sagrados y de Teología que caigan en sus manos.

  Al volver en sí, la víctima no sabrá ver nada incorrecto en los textos escritos bajo inspiración de Arnaldo.

Asaselo

Procedencia: Toda la Península.

Espíritu burlón condenado a vagar sin descanso sobre la Tierra, sin poder hablar ni comportarse jamás con seriedad, sino al contrario, debiendo gastar continuamente bromas —cuanto más pesadas, mejor— a todos aquéllos que tienen la desgracia de cruzarse en su camino. Asimismo, sólo puede hablar mediante juegos de palabras absurdos y sin sentido. Según la leyenda, Asaselo fue un trovador, que un mal día compuso unos desafortunados versos, en los cuales ridiculizaba tanto al Cielo como al Infierno, por lo que fue condenado por ambos.

Asaselo puede adoptar cualquier forma física de apariencia humana, ya sea hombre, mujer o niño. Es fácil reconocerle, sin embargo, por la expresión enloquecida de su mirada. Más allá de su actitud bufonesca, es un ser melancólico y amargado, profundamente pesimista.

FUE:	15	**Altura:**	Variable
AGI:	20	**Peso:**	Variable
HAB:	15	**RR:**	0%
RES:	30	**IRR:**	350%
PER:	15		
COM:	25		
CUL:	20		

Protección: Asaselo puede utilizar la armadura que vea más conveniente para la forma que adopte.

Armas: Cualquier arma al 69%.

Competencias: Elocuencia 99%.

Hechizos: Puede usar cualquier hechizo de magia negra.

Poderes Especiales:

- **Resurrección:** En caso de que sea destruida su forma física, Asaselo adoptará una nueva apariencia en 1D3 horas, a no menos de 60 leguas del lugar de su última "muerte".

Azracia

Procedencia: Toledo.

Azracia era un demonio tentador al servicio mismo de Belcebú, y era ciertamente bueno en su trabajo, hasta que un día su señor lo mandó a conseguir el alma de un pobre pastor. Indignado al principio por tan mísera misión, se decidió a terminarla cuanto antes, pues no esperaba demasiadas complicaciones, pero cuando le ofreció mil y una tentaciones, el pastor respondía a todo que él ya tenía lo que necesitaba y cualquier cosa de más sólo le traería problemas. Azracia decidió entonces cambiar de táctica: a partir de entonces, simplemente hablaba con él sobre temas "intrascendentes" —su mujer, sus hijos, sus vecinos, el rebaño, etc.—, y mientras conversaban, el pastor consiguió despertar de forma involuntaria en el demonio una cierta envidia, pues él, aunque era un poderoso demonio, no podría conocer nunca la maravilla de esas sensaciones y emociones tan simples y únicas. El tiempo pasó y entre ellos terminó naciendo una sincera amistad, lo que no hacía más que horrorizar y sorprender al demonio.

Belcebú, mientras tanto, pensaba que su servidor estaba urdiendo algún enrevesado plan para conseguir el alma del pastor, y le dejaba tiempo a Azracia. Y el tiempo pasó, el pastor envejeció, y ya en su lecho de muerte dijo a todos que se fuesen, excepto Azracia. Y allí, los dos solos, viendo el pastor al demonio tan apenado, le preguntó qué le pasaba, a lo que el demonio sólo le respondió con su compungido silencio. El pastor sonrió y le dijo que no se preocupase, que si estaba preocupado por no haber conseguido su alma, él se la daría en ese momento. El demonio se sorprendió, y le preguntó qué quería a cambio: el pastor negó con la cabeza y le dijo que él ya estaba pagado con todos estos años de amistad que el demonio le había brindado. Azracia se sintió totalmente superado por los acontecimientos: por un lado, deseaba el alma pero, por otro, ese sentimiento nuevo de amistad que había desarrollado le estaba haciendo considerar rechazar la oferta. Tras una tensa espera, el demonio sonrió y negó con la cabeza, diciendo que no la necesitaba ya. El pastor asintió y murió en paz.

Tras esto, Azracia volvió al Infierno, para encontrarse con Belcebú, evidentemente enfadado por el fracaso del demonio. Y no sólo eso, ya que el príncipe demonio era el hazmerreír del Infierno, pues tenía como servidor a un demonio que cometía tan extrañas —y buenas— obras. No pasó mucho tiempo hasta que Belcebú consiguió que Azracia fuese desterrado del Infierno, aunque lo que parecía una condena, fue todo lo contrario para el demonio, pues ahora era un desterrado, ya no era ni ángel ni demonio ni humano, sino todo y nada de eso, y podría cumplir su sueño: convertirse en un auténtico hombre. Para ello, desde que fue desterrado ha probado varias vías: observar a los hombres, sus comportamientos, costumbres, aprender magia, en un intento vano de encontrar algún oscuro y olvidado hechizo que le diera la mortalidad. Y en todo esto estaba hasta que un día se encontró con el mismo Hermes Trimegistro, el cual escuchó la historia del desterrado y le dio una posible solución a su problema: él buscaba una transmutación física y espiritual, algo que sólo el mismo Dios podría hacer, o alguien que conociese sus designios, los cuales dejó ocultos y dispersos a través de toda la Creación. Azracia preguntó por ese alguien, a lo que el mago sólo pudo sonreír y señalarle a él mismo. En los años sucesivos, le enseñó los principios del arte sagrado y le dijo que viajase por el mundo, experimentando, buscando las claves secretas de la alquimia y realizando las transformaciones físicas y espirituales que necesitara.

Y eso ha hecho Azracia desde entonces. De sus viajes, además de haber aprendido prácticamente toda la magia y gran cantidad del saber alquímico, así como sus secretos, ha convivido con las gentes de muchos países, de donde ha conseguido parte del conocimiento de la esencia humana. Además, fruto de sus estudios, está ligeramente obsesionado con el tema del destino: el hombre, gracias al libre albedrío, está libre de la influencia del destino al contrario de lo que ocurre con las criaturas como él mismo, por lo que Azracia cree que si consigue desligarse del destino, podrá convertirse en humano.

En la actualidad habita en una casa en los arrabales de Toledo, con la esperanza de encontrar algún conocimiento que aún no posea y usa el nombre de Javier Soto. Se ha ganado fama de reputado médico —y de alquimista entre los filósofos— y pide cantidades desorbitadas por sus servicios. Azracia suele tener un talante de buena persona, aunque su antigua naturaleza, le hace desconfiar y dudar. Ayuda si se le pide ayuda y el necesitado realmente necesita su ayuda, pero cuidado, no es un alma de Dios ni mucho menos, y si ve a alguien que no le agrade o que le ofenda o ataque, su oscuro y reprimido lado demoníaco sale a la luz, lo que suele resultar fatal para el ofensor.

FUE:	18	**Altura:**	1,72 varas
AGI:	18	**Peso:**	170 libras
HAB:	20	**RR:**	0%
RES:	20	**IRR:**	200%
PER:	23		
COM:	23		
CUL:	25		

Protección: Ropas Gruesas (1 punto de Protección).

Armas: Cualquier arma al 99% (aunque suele usar un cuchillo o un cayado).

Competencias: Alquimia 175%, Astrología 175%, Enseñar 100%, Conocimiento Mágico 150%, el resto de los conocimientos al 100%, Elocuencia 150%, Empatía 125%, Sigilo 99%, Leer y Escribir 200%.

Hechizos: Azracia ha tenido tiempo de aprender todos los hechizos, e incluso uno prohibido (Abrazo de las Tinieblas).

Poderes Especiales:

- **Desterrado:** Azracia es un demonio desterrado, así que tiene todas las ventajas e inconvenientes de este tipo de criaturas (véase pág. 294).

Baldú

Procedencia: Toda la Península.

Poco se sabe del ente conocido como el Baldú, aunque en antiguos textos se hace referencia a él como un alquimista obsesionado por descubrir los secretos del Arte, que, al tener poco éxito en el uso de los medios ordinarios, decidió intentar encontrarlos usando la magia. Lamentablemente, algo horrible le pasó y desapareció sin dejar rastro, e incluso los que le conocieron lo fueron olvidando poco a poco, quedando sólo meras referencias en polvorientos tratados. Pero no desapareció del todo, pues se convirtió en un anima errante, sufriendo las consecuencias de sus ambiciones hasta el fin de los tiempos, aunque incluso en su enloquecido estado se ha propuesto dos metas: por un lado, ayudar a todos aquellos iniciados en la Obra a encontrar los secretos de la alquimia y, por otro, castigar a todos aquéllos que se aparten de ella en pos de los beneficios de la magia, para evitar que sufran su mismo destino.

El Baldú carece de características, ya que es un ánima.

RR: 0%
IRR: 150%

Protección: El Baldú es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y sólo puede verse afectado por aquellos hechizos (como Expulsión) o rituales (como Exorcismo) creados para combatirlas.

Armas: Carece.

Competencias: Alquimia 90%, Astrología 99%, todos los conocimientos al 101%.

Hechizos: Todos, aunque sólo usará los que conozca la persona a la que posea.

Poderes Especiales:

- **Posesión de Alquimistas:** Cuando un mago obtenga una pifia al activar un hechizo de *vis quinta*, *sexta* o *septima*, o en una tirada de Alquimia, a discreción del DJ, el personaje podría ser poseído por el Baldú, siempre y cuando falle su tirada de RR. La víctima manifestará unos síntomas comunes: no será dueño de sus actos, no reconocerá a sus conocidos, y no habrá nada en el mundo que le aparte de su cometido, ya sea "ayudar" o escarmentar. Además, el poseído no parará de repetir una palabra, una y otra vez: "Baldú".

  Si la pifia fue por una tirada de Alquimia, el blanco enloquecerá y se irá derechito a su laboratorio (si no estaba ya en él) y empezará a trabajar de forma desenfrenada, negándose a comer, beber o dormir. Si se le aparta por la fuerza de su trabajo, lo tratará de impedir, pero aun si se le ata o se le encierra para que no siga con su trabajo, se seguirá negando a comer,



beber o dormir, buscando en todo momento la manera de escapar para volver a su trabajo.

Si, por otro lado, la pifia se debió a causas mágicas, el resultado será peor: empezará a lanzar un hechizo por asalto de los conocidos por el poseído —escogido al azar—, sobre blancos aleatorios. En cuanto se le acaben los PC, seguirá lanzando hechizos aunque en lugar de gastar PC perderá puntos de las características más altas del poseído. Y así continuará hasta que muera o se logre expulsar de alguna forma al Baldú. El poseído por el Baldú no necesitará componentes para los hechizos que lance, aunque seguirá teniendo las penalizaciones habituales por lanzar hechizos sin pases o en voz baja.

La forma más segura de liberar a la víctima del Baldú es mediante un ritual de Exorcismo o un hechizo de Expulsión, aunque algunas leyendas dicen que otra forma es susurrándole al oído el verdadero nombre del Baldú, —que es algo difícil de averiguar— o cantando de manera impecable una bella melodía (en términos de juego, obteniendo un crítico en una tirada de Cantar). También se puede esperar a que el Baldú se vaya por voluntad propia, lo que sucederá cuando pifie una tirada de Alquimia o de magia.

Basajaun

Procedencia: Euskadi (en el término de Ataun).

Llamado también Basojaun, su nombre significa "señor salvaje" o "señor de los bosques", apelativo que lo caracteriza de manera muy acertada. Es un gigante de más de dos metros de altura que con su larga cabellera —le llega hasta las rodillas, cubriéndole por delante el rostro, el pecho y el vientre— y su corpulenta constitución se presenta como un terrible enemigo.

Pero ese aspecto fiero se queda sólo en eso, en aspecto, ya que se le considera benéfico y avisa a los pastores con sus gritos cuando se acerca una tempestad o protege a los rebaños de los depredadores. Su presencia es anunciada por las ovejas con una sacudida simultánea de sus cencerros, momento en que los pastores *euskaldunes* se tranquilizan, pues saben que el lobo no habrá de molestarlos. También se dice que fue él el que introdujo a los hombres en la agricultura y les brindó los conocimientos para soldar metales, fabricar utensilios varios, etc.

Como su nombre indica , Basajaun vive en lo más profundo de un bosque, en concreto en el de Ataun, o en una cueva del mismo término, y junto a él se dice que vive Basandere ("señora salvaje"), su mujer, que posee sus mismos poderes. Tiene una gran amistad con *lamiñak* (lamias) y *gorri-txikis*, que acudirán gustosos en su ayuda. También se le supone cierta relación con Barbatos, el demonio exiliado (pág. 285) y no faltan los que aseguran que se trata del mismo ser, aunque otros afirman que fue Basajaun el que, con su ejemplo, convenció a Barbatos para que desertara y se fuera a vivir a los bosques.

FUE:	40	**Altura:**	2,50 varas
AGI:	30	**Peso:**	300 libras
HAB:	45	**RR:**	0%
RES:	30	**IRR:**	350%
PER:	25		
COM:	12		
CUL:	40		

Protección: Piel gruesa (10 puntos de Protección).

Armas: Bastón 85% (1D4+1+3D6).

Competencias: Conocimiento Animal 125%, Conocimiento Vegetal 125%, Conocimiento Mágico 99%, Esquivar 90%, Medicina 110%, Leyendas 75%, Sigilo 45%.

Hechizos: Vitriolo Salvaje, Amuleto contra la Ponzoña, Brazalete Lunar, Brazalete Solar, Maldición de Caín, Filtro de Memoria, Bendición de Hada, Expulsar Enfermedades, Revocar Maldición, Piedra de Sanación, Arma Invicta, Bardas Encantadas, Expulsión, Talismán de Protección, Alma de Estatua, Polvos de Viaje.

Poderes Especiales:

- **Controlar Animales:** Cualquier animal del bosque está bajo el poder de Basajaun y puede convocarlos de viva voz, no tardando más de 1D3 minutos en aparecer. Los animales obedecerán a Basajaun y si éste se encuentra en medio de un combate, lo defenderán. Basajaun se puede comunicar con todos ellos, pues conoce su lenguaje.
- **Controlar Plantas:** Gracias a este poder, Basajaun puede controlar toda clase de plantas, y las puede hacer crecer de manera exorbitada, transformar un tranquilo bosque en una selva impenetrable, convertir un árbol en una trampa mortal, etc.

Conde Guifré Estruch

Procedencia: Alto Ampurdán.

Según la leyenda, el conde Guifré Estruch era un caballero de origen centroeuropeo el cual se distinguió por su valentía al servicio de Pere II de Aragón, hasta tal punto que, tras la batalla de las Navas de Tolosa, el rey le concedió el título de conde de Llers, población del Alto Ampurdán, una región famosa en la época por ser patria de numerosas brujas, con lo que los dominios del nuevo conde estaban plagados de adoradores del Diablo. Guifré actuó con la energía acostumbrada, imponiendo justicia a sangre y fuego, y más de una bruja terminó sus oscuros días en la hoguera o en la horca.

Sin embargo, el mismísimo Estruch terminó cayendo víctima de los conjuros de las adoradoras de Satán, que no contento con matar su cuerpo, pervirtió su alma, haciendo que el difunto Estruch resucitara cada noche, para que bajo la apariencia fuerte y noble que siempre tuvo, sembrara el terror entre sus antiguos vasallos alimentándose de su sangre. Otros afirman, no obstante, que las brujas se limitaron a transformar a Estruch en un brucolaco (pág. 293) o quizá en un upiro (pág. 353). Sea como fuere la región vivió sumida en semejante terror durante diez largos años, hasta que finalmente un alquimista judío procedente de Figueras se enfrentó al conde Estruch y lo exorcizó para siempre. No pudo, sin embargo, terminar con la brujería de la región, y hay quien dice que aún hoy hay brujas en Llers.

FUE:	32	**Altura:**	1,78 varas
AGI:	25	**Peso:**	136 libras
HAB:	20	**RR:**	0%
RES:	30	**IRR:**	150%
PER:	20		
COM:	18		
CUL:	22		

Protección: Loriga de Malla (5 puntos de Protección) y bacinete (2 puntos de Protección).

Armas: Espadón 75% (1D10+2+3D6), Mordisco 95% (1D8+succión) y Pelea 80% (1D3+3D6).

Competencias: Cabalgar 90%, Elocuencia 70%, Rastrear 75%, Seducción 90%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

- **Mordisco de Upiro:** En caso de morder a su víctima, el conde Estruch puede sorber su sangre, haciendo que pierda 1D4 PV adicionales cada asalto.
- **Invulnerabilidad:** Al conde Estruch sólo le afectan la magia y la luz del sol, y ninguna otra cosa sobre la tierra le produce heridas, aunque los objetos consagrados al bien pueden hacerlo retroceder, si el que los esgrime tiene suficiente fe en ellos (para lo cual deberá tirar por RR).
- **Mastines del Infierno:** El conde Estruch suele hacerse acompañar en sus correrías por 1D4 *dips* (pág. 367).

Conde Julián

Procedencia: Sur de Castilla y Andalucía.

La historia del conde Julián es bien conocida en los reinos cristianos: gobernador de Ceuta en tiempos de los reyes visigodos y padre de una joven de extraordinaria belleza que fue violada por el rey don Rodrigo cuando ésta era dama de la reina. Para vengarse de la afrenta, el conde permitió la entrada a la Península del ejército musulmán de Tariq en el año 711 y durante la batalla de Guadalete atacó con sus hombres la retaguardia del ejército del rey. Después de la conquista musulmana de la Península, el conde murió tras una larga enfermedad y tanta fue considerada su afrenta contra la verdadera religión cristiana que su ánima fue expulsada del Cielo y del Infierno, convirtiéndose en un espíritu condenado a vagar por el mundo hasta el Día del Juicio Final, atormentado por sus infiernos personales y por la maldad de sus actos.

Suele aparecerse a los hombres a la caída de la noche y a las afueras de las ciudades, adoptando el aspecto de un caballero de cierta edad —de unos 40 a 50 años— montado en un caballo negro y pertrechado como si fuera a la guerra. Gusta de conversar con aquéllos que encuentra en su camino, tratándoles siempre de forma amable y respetuosa, aunque nunca sonríe. En el mismo momento en que llega la medianoche, el espíritu del conde desaparece en medio de una nube de azufre. El resto de la noche, según afirman algunas leyendas, las pasa atormentado en cualquiera de las fortalezas que habitara en vida, mansiones ruinosas que ahora están encantadas y en las que se escuchan gritos y se ven fuegos y luces que pueden volver loco a cualquiera que intente pasar la noche en ellas.

FUE:	15	**Altura:**	1,75 varas
AGI:	14	**Peso:**	146 libras
HAB:	16	**RR:**	0%
RES:	15	**IRR:**	100%
PER:	10		
COM:	13		
CUL:	10		

Protección: Cota de Placas (6 puntos de Protección).

Armas: Espada 80% (1D8+1+1D4).

Competencias: Cabalgar 60%, Elocuencia 45%, Mando 50%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

- **Desaparición:** Cuando llegan las doce de la noche o los puntos de Resistencia del Conde Julián llegan a 0, desaparece en medio de una apestosa nube de azufre. Cualquiera que se encuentre a menos de 2 metros de él deberá hacer una tirada de Resistencia x 3: en caso de fallarla permanecerá inconsciente durante 1D6 horas (o hasta que otro personaje lo reanime de alguna forma).
- **Inmortalidad:** El conde Julián está condenado a vagar por el mundo hasta el Día del Juicio Final. Si alguna vez sus puntos de Resistencia llegan a 0, desaparecerá (ver el poder especial anterior).

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.

El Fenicio

Procedencia: Toda la Península.

Aunque es conocido también como *el Mercader*, *el Buhonero*, *el Veneciano* o *el Truequista* —y Dios sabe con qué más nombres se le conocerá en el futuro—, lo cierto es que nadie sabe quién es exactamente el Fenicio. Según asegura una leyenda, era un próspero mercader de la Antigüedad que se jactaba de que por un buen precio, era capaz de encontrar cualquier cosa, hasta que se encontró con el Diablo disfrazado de noble, y el mercader se jugó el alma a que sería capaz de encontrar algo a su gusto, consiguiendo además que el Diablo le diera la inmortalidad para encontrar algo que le gustara, y desde entonces, el Fenicio vaga por la Tierra haciendo trueques, en busca de algo valioso que le permita librar su alma de las garras del Diablo.

El Fenicio se presenta como un anciano vestido con ropas anticuadas que se ayuda de un cayado para andar. Suele conducir un carro cargado de cachivaches que tira una mula de color negro. Se dedica a viajar por los caminos haciendo trueques, y nunca aceptará dinero en metálico, aunque sí oro, joyas o gemas. Los materiales con los

que comercia suelen ser componentes de hechizos, pociones, ungüentos y talismanes, aunque, a excepción de los componentes, el resto de objetos sólo funcionará de noche, aunque es posible intercambiar también otros objetos más mundanos o exóticos. Sin embargo, el Fenicio es un extraordinario comerciante e intentará obtener siempre el máximo beneficio, aun a costa de engañar a sus clientes o de cobrarles un precio abusivo.

FUE:	14	**Altura:**	1,60 varas
AGI:	14	**Peso:**	136 libras
HAB:	16	**RR:**	0%
RES:	20	**IRR:**	200%
PER:	25		
COM:	25		
CUL:	25		

Protección: Ropas Gruesas (1 punto de Protección).

Armas: Cayado 40% (1D4+1).

Competencias: Todos los idiomas al 75%, Comerciar 250%, Conocimiento Mágico 150%, Leyendas 80%, Alquimia 125%, Artesanía 100%, Conducir Carro 100%, Elocuencia 150%, Memoria 125%, Empatía 200%.

Hechizos: Sólo sabe el hechizo de Condenación.

Poderes Especiales:

- **Experto Comerciante:** Los años le han enseñado todo en el arte del regateo y es imposible regatear con él ningún precio. Incluso sacando un éxito crítico en Comerciar, lo único que se conseguiría es un trato justo (para variar).
- **Interrumpir la magia:** La magia y los hechizos en activo ven interrumpidos sus efectos en su presencia. Cualquier hechizo que se intente lanzar en su presencia fallará automáticamente (aunque el Fenicio puede usar el que conoce sin problemas).
- **Zurrón Encantado:** Si el Fenicio abre su zurrón, mira a una persona y le ordena que se meta dentro, la víctima deberá hacer una tirada de RR para evitar encogerse y ser arrastrado a su interior. Lo que hace el Fenicio con aquéllos que atrapa es algo completamente desconocido.
- **Último Aliento:** Si alguien mata al Fenicio, en su último aliento (aun cuando se le haya decapitado) lanzará el hechizo de Condenación a sus asesinos.

El 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.

Escoto

Procedencia: Toda la Península.

En vida se llamaba Miguel Escoto y era un alquimista y astrólogo escocés que vivió aproximadamente entre los años 1170 y 1232. Escribió numerosos libros de magia y fue el astrólogo favorito del emperador Federico II, lo cual le salvó numerosas veces de ser quemado en la hoguera. Practicaba la necromancia, la brujería y la adivinación, amén de todo tipo de artes mágicas. Al parecer, en el ocaso de su vida, intentó llevar a cabo un complicado hechizo de resultas del cual tendría suficiente poder como para convertirse en una criatura inmortal, en algo mucho mayor que un hombre. La verdad es que nadie sabe qué tipo de hechizo era, pero no se ignora el resultado: el castillo donde se encontraba ardió hasta los cimientos y a Escoto jamás se le volvió a ver con vida..., pero lo cierto es que siguió andando sobre la Tierra.

Y es que por haber intentado desafiar el orden natural de la vida, Escoto ha sido condenado a castigar a todos aquéllos que yerren en los caminos de la Alta Magia. Tiene la apariencia de un ser fantasmagórico, con la cabeza vuelta en un ángulo de 180 grados —es decir, encarada sobre su espalda en lugar de sobre su pecho—. Es solamente un ánima, pero tiene la facultad de hacerse parcialmente visible.

Al tratarse de un ánima, Escoto no posee características físicas.

RR: 0%
IRR: 200%

Protección: Escoto es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y sólo puede verse afectado por aquellos hechizos (como Expulsión) o rituales (como Exorcismo) creados para combatir a las ánimas.

Armas: Carece.

Competencias: Carece.

Hechizos: Conoce todos los hechizos.

Poderes Especiales:

- **Castigo Mágico:** Si un personaje obtiene una pifia al intentar activar un hechizo de *vis quinta*, *sexta* o *septima*, el DJ

puede hacer aparecer a Escoto para que le castigue por el error cometido.

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 traten 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 eunezkoentzat*" ("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.

Leila

Procedencia: Castilla.

Si las moras encantadas (véase pág. 351) tuvieran una reina, ésa sería sin duda aquélla a quien los cristianos conocen como Leila, una mujer que vivió su existencia como mortal a comienzos del siglo XIII, hija de Ahmed ben Alí, un valeroso señor musulmán, señor de tierras, alcázares y vasallos. Cuando las tropas cristianas, acaudilladas por Arias Pérez, maestre de la orden de Alcántara, atacaron las tierras de Ahmed, éste murió en la lucha y su hija Leila tomó el mando del ejército, jurando odio eterno a los cristianos, afirmando que nunca dejaría la lucha, ni viva ni muerta.

Finalmente, el castillo de Leila cayó y ella prefirió darse muerte antes que caer en manos de sus enemigos, pero su ánima aún vaga vengativa por las tierras que antaño fueron de los moros. Y dicen que encontrarse con ella es una sentencia de muerte segura, en especial si se es caballero de la orden de Alcántara, a los que ha jurado exterminar.

Como toda ánima, Leila carece de características físicas.

RR: 0%
IRR: 199%

Protección: Leila 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 combatir a las ánimas.

Armas: Carece.

Competencias: Carece.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

- **Posesión:** Leila puede aparecer siempre que un personaje obtenga un fallo en la activación del hechizo de Invocación de Ánimas en algún recinto o paraje donde quede huella de la dominación musulmana, intentando poseer al mago para luego intentar destruir a sus acompañantes. Si lo consigue, Leila usará su nuevo cuerpo para acabar con cuantos caballeros de la orden de Alcántara pueda antes de que sea exorcizada, expulsada o que el cuerpo que controla muera. Los caballeros de Alcántara tendrán un modificador de +25% a su RR para utilizar el ritual de Exorcismo sobre ella, pero Leila también tendrá un +25% a su IRR para poseerlos.

Mateo-Txistu

Procedencia: Euskadi (Valle de Ataun).

Llamado también Martin-Abade, Juanito-Txistularia, Errege-Salomon o *El Cazador Errante*, se dice él que era un sacerdote muy aficionado a la caza, y que mientras celebraba una misa entró una liebre en su iglesia, con lo que dejó el culto sin terminar, soltó a los perros y se lanzó tras el animal. Como castigo nunca más volvió de esa cacería, y aún se escuchan los ladridos de los perros que persiguen sin descanso a la liebre por toda la eternidad.

Mateo-Txistu se presenta como una sombra humana acompañada de una jauría de sombras de perros que no cesan de aullar y ladrar, y acostumbra a aparecerse en el valle de Ataun en las noches de luna llena, noches en las que nadie sale de su casa, pues todo aquél que lo vea se verá obligado a seguirlo hasta que caiga de puro agotamiento o muera.

Como toda ánima, Mateo-Txistu carece de características físicas.



RR: 0%
IRR: 150%

Protección: Mateo-Txistu es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y sólo puede verse afectado por aquellos hechizos (como Expulsión) o rituales (como Exorcismo) creados para combatir a las ánimas.

Armas: Carece.

Competencias: Carece.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

- **Cacería Salvaje:** Todo aquél que vea u oiga a Mateo-Txistu y que se encuentre a 9 varas o menos de donde se aparece deberá hacer una tirada de RR: si la pasa, será mejor que se aleje, cierre los ojos o se tape los oídos, pues dos asaltos después deberá repetirla si sigue a la misma distancia; si la falla, estará obligado a perseguir al fantasma y a sus perros a la máxima velocidad que pueda. Correrá durante tantos asaltos como puntos tenga en RES; en ese momento, deberá hacer una tirada de Resistencia x3, y vuelta a empezar. Cada vez que falle, perderá 1 PV, y cuando llegue a 0 PV, caerá extenuado e inconsciente al suelo, debiendo tirar su Resistencia x5: si falla, morirá de puro agotamiento; si la supera, se recuperará en 1D3 horas, libre ya del influjo de Mateo-Txistu.

Nasos

Procedencia: Catalunya.

Según la leyenda, el Nasos es un ser humano normal que ha sido maldito por Dios, no se sabe por qué oscuro pecado, a tener tantas narices en el cuerpo como días le queden al año. Para que el castigo sea ejemplar, el Nasos es inmortal, sufriendo el dolor de las heridas y de las enfermedades pero sin morir jamás. Esta desgraciada criatura anhela la compañía de los seres humanos, pero debido a su aterrador aspecto sólo puede mezclarse con la gente normal el 31 de diciembre, cuando al año sólo le resta un día.

FUE:	12	**Altura:**	1,65 varas
AGI:	15	**Peso:**	120 libras
HAB:	13	**RR:**	0%
RES:	15	**IRR:**	150%
PER:	20		
COM:	10		
CUL:	10		

Protección: Es invulnerable a cualquier tipo de daño, proceda de donde proceda, aunque siente el daño que producen los ataques.

Armas: Cayado 90% (1D4+1) y Cuchillo 40% (1D6).

Competencias: Alquimia 80%, Conocimiento Mágico 75%, Empatía 90%.

Hechizos: Casi todos.

Poderes Especiales:

Aparte de su inmortalidad, carece de otros poderes.

Trismegisto

Procedencia: Toda la Península.

Ánima de un mago poderoso de la Antigüedad cuyo espíritu venció a la muerte. Aunque se comporta a todos los efectos como un ánima errante más, en muy raras ocasiones el Trismegisto ("tres veces grande") intentará apoderarse de un cuerpo humano.

Se le puede invocar de la misma manera que a un ánima cualquiera, pero es mucho más complicado (en términos de juego, el porcentaje de activación del hechizo se reducirá a la mitad y si se falla la tirada, el invocador será poseído por otra ánima especialmente violenta o maligna). El Trismegisto puede revelar a sus invocadores cualquier secreto sobre la magia o la alquimia, aunque para ello, sin embargo, ha de ser convencido de que el que solicita sus conocimientos tiene verdaderas ansias de aumentar su sabiduría, y que no lo hace por motivos codiciosos o frívolos.

Como toda ánima, el Trismegisto carece de características físicas.

RR: 0%
IRR: 350%

Protección: El Trismegisto es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y sólo puede verse afectado por aquellos hechizos (como Expulsión) o rituales (como Exorcismo) creados para combatir a las ánimas.

Armas: Carece.

Competencias: Todas las competencias de Cultura al 150%.

Hechizos: Conoce todos los hechizos, incluso los prohibidos.

Poderes Especiales:

- **Aptitud Mágica:** El Trismegisto no gasta Puntos de Concentración cuando lanza hechizos.

Razas y Pueblos

EXISTEN en la Tierra determinados pueblos, razas o linajes que poseen poderes extraordinarios o que han sido malditos o benditos debido a su comportamiento o a los pecados de sus progenitores. En cualquier caso, todas las criaturas de las que hablaremos a continuación poseen este exponente común: se trata de gentes y razas que, aunque puedan parecer en algunos casos humanos, son criaturas irracionales desde el mismo momento de nacer.

Agotes

Procedencia: Zona norte de la Península.

Llamados también *gafos*, *goys*, *chrestiás* 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 lebrel", 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.

Ananos

Procedencia: Galicia.

Según la tradición popular, cuando los suevos invadieron Galicia trajeron como esclavos a los *ananos* (enanos), una raza mágica de seres bajitos que pronto se escaparon de sus opresores uniéndose a los *mouros* en su reino subterráneo. Otras leyendas aseguran que fueron ellos los encargados de traer los encantos (pág. 347) a Galicia, mientras que otras afirman que ya vivían en tierras gallegas antes de la llegada de los romanos, aunque eran denominados "dusios".

Sea como fuere, los *ananos* conviven con los *mouros* en su reino subterráneo, lo que reporta beneficios a las dos razas, ya que los *ananos* son unos excelentes mineros y cavadores y no tienen el tabú al metal que sufren los *mouros*.

Así, los pequeños seres tienen su hogar y sus anfitriones poderosos aliados.

Tienen la apariencia de hombres de baja estatura, pero de hombros anchos y brazos poderosos, aunque con piernas cortas y zambas. Su piel es costrosa, como cubierta de tierra, y suelen lucir largas barbas, a menudo sucias y enmarañadas, una apariencia que a menudo hace que sean confundidos con los gnomos, los demonios elementales de la tierra (pág. 303). Cuando tienen tratos con los humanos son desconfiados y burlones, y siempre procuran ponerse en alto para no parecer tan pequeños. Gustan de utilizar ropas de colores vivos, como el rojo, verde, amarillo, etc., pero que nadie piense que se trata de seres inofensivos, pues algunas leyendas aseguran que les encanta la carne humana.

FUE:	25/30	**Altura:**	0,80 varas
AGI:	1/3	**Peso:**	180 libras
HAB:	20/25	**RR:**	0%
RES:	25/30	**IRR:**	135%
PER:	1/3		
COM:	1/3		
CUL:	10/15		

Protección: Piel gruesa (2 puntos de Protección).

Armas: Maza Pesada 50% (2D6+2D6).

Competencias: Conocimiento Mineral 99%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Visión en la Oscuridad:** Los *ananos* no soportan la luz del sol, por lo que tienen un penalizador de -30% a todas las acciones que lleven a cabo a plena luz del día. Por el contrario, ven muy bien en la penumbra e incluso en la oscuridad completa, siendo su truco favorito atraer a los osados hasta lo más profundo de sus cuevas para allí emboscarlos y destruirlos.
- **Transformación:** Los *ananos* pueden transformarse en búhos o en otras aves nocturnas ya sea para escapar de algún peligro, para esconderse o para espiar a los humanos.

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 Agaliaretph, 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 Agaliaretph.

Poderes Especiales:

- **Volar:** Como se ha dicho antes, los aouns pueden volar, excepto en invierno, cuando no disponen de alas.

Catites

Procedencia: Reino de Granada (comarca de las Alpujarras).

Los *catites* es un clan familiar de las Alpujarras que tienen fama de brujos y de ojeadores, pues son muchos los que aseguran que pueden echar el mal de ojo a sus enemigos sin demasiadas complicaciones. Además, tienen una facultad innata para usar la magia negra, como les pasa a los *soliños* gallegos.

FUE:	10/15	**Altura:**	Variable
AGI:	15/20	**Peso:**	Variable
HAB:	15/20	**RR:**	20%
RES:	10/15	**IRR:**	80%
PER:	15/20		
COM:	5/10		
CUL:	15/20		

Protección: Pueden llevar la armadura que mejor correspondan a su oficio.

Armas: Pueden llevar las armas que mejor correspondan a su oficio.

Competencias: Las competencias habituales del oficio del Catite.

Hechizos: Además del hechizo Mal de Ojo, que conocen todos ellos, algunos *catites* aprenden otros, especialmente de magia negra.

Poderes Especiales:

- **Mal de Ojo:** Un Catite puede lanzar el hechizo Mal de Ojo sin utilizar componentes.
- **Aptitud Mágica:** Los catites tienen un bonificador de +10% a sus tiradas de activación de hechizos de magia negra.

Esmolets

Procedencia: Catalunya.

Misteriosos individuos que viajaban por toda Catalunya de pueblo en pueblo, ejerciendo el oficio de herreros y forjadores. Eran grandes, muy barbados, callados y fuertes, como atestigua el hecho de que cargaran ellos solos, y aparentemente sin esfuerzo, con el yunque y las demás herramientas de su oficio. Las gentes los temían, pues se decía que eran inmunes a la enfermedad y a la vejez, y que ningún arma de metal era capaz de herirles, por lo cual solamente morían a consecuencia de las heridas producidas por los colmillos o garras de las fieras salvajes, por hambre, algún accidente o por el ataque de armas de madera o piedra. Era opinión

generalizada, sin embargo, que un *esmolet* era capaz de hacer rápidamente y sin esfuerzo todo tipo de armas de metal, armas mucho mejores que las ordinarias. Muchos les atribuían un origen demoníaco, ya que los *esmolets* rehuían los monasterios, las iglesias y las ermitas, y evitaban estar más de un par de meses en un mismo lugar.

FUE:	28/30	**Altura:**	1,85 varas
AGI:	10/13	**Peso:**	180 libras
HAB:	22/25	**RR:**	0%
RES:	20/23	**IRR:**	175%
PER:	10/15		
COM:	1/5		
CUL:	10/12		

Protección: Ropas Gruesas (1 punto de Protección).

Armas: Pelea 50% (1D3+3D6) y cualquier arma de metal al 90%.

Competencias: Alquimia 90%, Artesanía 90%, Conocimiento Mineral 75%, Conocimiento Mágico 90%.

Hechizos: Arma Invicta, Arma Inquebrantable, Intuir la Magia, Alma de Estatua, Corazón de León, Maldición del Hierro.

Poderes Especiales:

- **Inmunidad al Metal:** Los *esmolets* son inmunes a todo el daño que proceda de un arma u objeto de metal.
- **Imbuir Magia:** Un *esmolet* tiene la facultad de introducir uno o varios de los hechizos que conoce dentro de un arma forjada por él, arma que siempre regala a quien cree que se lo merece, y que nunca debe ser vendida, aunque sí puede ser regalada. Todo aquél que no sea dueño legítimo de ese arma e intente cogerla sufrirá los efectos del hechizo Maldición del Hierro hasta que la suelte.

Aparte de eso, cualquier objeto o arma fabricado por un *esmolet* será más resistente y de mejor calidad que los fabricados por un herrero humano, pudiendo el DJ restar penalizadores a las armaduras o añadir bonificadores al porcentaje básico de las armas, aunque en ningún caso podrán exceder del 15%.

Gentiles

Procedencia: Euskadi.

Raza mítica de paganos sobre los que se cuentan innumerables leyendas anteriores a la era cristiana (que construyeron dólmenes, que vivían en cuevas, etc.). Lo cierto es que los gentiles constituyeron un floreciente colectivo social y poseían grandes conocimientos en alquimia, matemática, astrología y magia , para la que estaban muy bien dotados al tratarse de criaturas irracionales. Pero al crecer la racionalidad, la gente dejó de creer en lo sobrenatural, separando el mundo mágico del humano. Sin embargo, para evitar una completa separación (que hubiese traído fatales consecuencias para ambos mundos), los gentiles crearon portales por todo el mundo, puertas a las dos realidades.

El idioma de los gentiles era el euskera, que enseñaron a los humanos, y dentro de sus creencias estaba el culto a la Madre Tierra, representada por Mari, la Dama de Amboto. Gracias a ello, existían numerosos druidas, algunos verdaderamente poderosos. En la actualidad quedan muy pocos gentiles en ambos mundos y, cuando se mezclan entre los hombres, procuran pasar desapercibidos, sin preocuparse de los asuntos de éstos , aunque, como en toda sociedad, algunos de ellos pueden ser criaturas ambiciosas y sin escrúpulos, pero no es lo habitual.

FUE:	20/25	**Altura:**	1,80 varas
AGI:	5/20	**Peso:**	160 libras
HAB:	5/20	**RR:**	0%
RES:	10/20	**IRR:**	100%
PER:	5/20		
COM:	5/20		
CUL:	5/20		

Protección: Carecen.

Armas: Cualquier humana, aunque prefieren usar sus poderes.

Competencias: Conocimiento Mágico 90%.

Hechizos: Todos los de magia blanca.

Poderes Especiales:

- **Telequinesia:** Ésta es una habilidad innata de los gentiles, que pierden si son bautizados. Gracias a ella construyeron grandes obras megalíticas y es la base de la leyenda sobre su fuerza. Se utiliza como si fuera un hechizo de *vis prima*, pero sin coste de PC, y la tirada de activación del hechizo se verá modificada, además de por la forma habitual (voz, gestos, armadura, etc.), por la tabla de dificultad del capítulo II (pág. 71), pues a más peso mayor dificultad. La cantidad máxima que un gentil puede levantar es igual a 20 veces su IRR (o sea, IRRx20 en libras).

  El objeto ha de verse en todo momento para ser controlado, pero no funciona a más de 1000 varas de distancia. Mientras utiliza su poder, el gentil puede moverse con total libertad, pero no correr o realizar tareas que exijan algo de concentración (es decir, podrá comer mientras levanta una roca, pero no enhebrar una aguja).

- **Empujón:** Se trata de un uso muy concreto de la telequinesia del gentil, pues utilizándola se puede dar un golpe fuerte a una persona. La distancia y el daño exacto que hace el empujón varía según el porcentaje en IRR del gentil:
  - † Si tiene hasta 75% en IRR, empujará al personaje 1D4 varas y le hará 1D2 PD.
  - † Si tiene entre 76% y 95% en IRR, lo empujará 1D6 varas y le hará 1D3 PD.
  - † Si tiene entre 96% y 100% en IRR, lo empujará 1D8 varas y le hará 1D4 PD.
  - † Si tiene entre 101% y 125% en IRR, lo empujará 1D10+5 varas y le hará 1D4+2 PD.
  - † Si tiene entre 125% y 150% en IRR, lo empujará 1D10+10 varas y le hará 1D6+2 PD.
- **Pedradas:** El gentil también puede usar su telequinesia para lanzar hasta 6 piedras por asalto a una única víctima.
- **Portal del Gentil:** Los portales de los gentiles comunican los mundos mágico y humano, pero sólo pueden ser atravesados por criaturas que tengan una IRR de 100 o superior, o a los que les franquee el paso directamente un gentil.

Gigantes

Procedencia: Toda la Península.

Los gigantes son seres de aspecto humano pero de talla descomunal cuyo origen se remonta, según parece, a la rebelión de Lucifer, cuando una parte de sus huestes malditas se unieron con las hijas de los hombres. Se dice que son inmunes a la enfermedad y a la vejez, muriendo solamente por obra de un accidente o de la violencia, y que nunca detienen su crecimiento, por lo que gigantes de edad avanzada pueden llegar a ser altos como catedrales. No obstante, cuando un gigante cumple varios centenares de años suele apoderarse de él una especie de hastío y se acuestan en la Tierra para no levantarse jamás, convirtiéndose en colinas o montañas.

Algunos de ellos enloquecen y se vuelven malvados, por lo que son castigados por Dios a ser convertidos en piedra cuando les toque la luz del sol, por lo que para escapar a su destino viven en cuevas, siendo fácilmente reconocibles porque su piel se vuelve oscura como la del carbón.

En la Antigüedad hubo muchos gigantes entre los hombres, pero su número se reduce día a día. En la época de *Aquelarre* se les considera ya criaturas legendarias y nadie en la Península recuerda haberlas visto.

FUE:	40/45	**Altura:**	3/4 varas
AGI:	30	**Peso:**	600 libras
HAB:	10/15	**RR:**	5%
RES:	35/45	**IRR:**	95%
PER:	20		
COM:	10		
CUL:	10		

Protección: Piel Gruesa (5 puntos de Protección).

Armas: Pelea 80% (1D3+4D6) y Garrote 45% (1D6+4D6).

Competencias: Descubrir 60%, Correr 75%, Rastrear 90%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Criaturas intimidantes:** Todo aquél que se encuentre con un gigante deberá hacer una tirada de Templanza. Si falla, intentará, como mucho, no acercarse a la criatura, y si ésta se le acerca, huirá. Puede repetir la tirada cada asalto.

Lobos da Xente

Procedencia: Galicia.

Aparentemente son personas normales, hombres o mujeres, pero en realidad son criaturas mágicas que para sobrevivir necesitan alimentarse solamente de carne humana (no pueden tomar otro alimento). Siempre andan en grupos reducidos, normalmente de tres, uno o dos hombres con una o dos mujeres (nunca tres hombres o tres mujeres). Si se mata a uno de ellos, el resto del grupo no cejará hasta matar al "asesino" y a toda su familia.

Para distinguirlos hay que fijarse en que los perros les temen, que son muy peludos y cejijuntos, y que suelen tener los rasgos de cara bestiales que recuerdan vagamente a la de los lobos.

FUE:	20/25	**Altura:**	1,80 varas
AGI:	15/20	**Peso:**	150 libras
HAB:	15/20	**RR:**	0%
RES:	20/25	**IRR:**	110%
PER:	20/25		
COM:	5		
CUL:	10/15		

Protección: Pelaje (1 punto de Protección), aunque también pueden llevar toda clase de armaduras.

Armas: Pueden manejar cualquier arma.

Competencias: Correr 90%, Escuchar 60%, Rastrear 75%.

Hechizos: Pueden conocer hechizos, pero con ciertas restricciones.

Poderes Especiales:

- **Dificultad con la Magia:** Al tratarse de criaturas irracionales, no necesitan utilizar componentes para lanzar sus hechizos, pero tienen una dificultad natural para utilizar la magia: no pueden aprender hechizos superiores a *vis tertia*, y los que saben tienen un penalizador adicional de -25% para lanzarlos. Además, cuando se encuentran combatiendo o furiosos están demasiado ofuscados para concentrarse en hacer magia.

Mairuk

Procedencia: Euskadi.

Hombres salvajes que antaño vivían en los bosques vascos. Son seres de una gran fuerza y tamaño, amigos de numerosas criaturas, como los *maideak* y sus mujeres, las *lamiñak*. En la época de *Aquelarre* su número ha descendido bastante, ya que según cuenta una leyenda, un héroe llamado Errolán les hizo la guerra y casi los exterminó.

FUE:	20/25	**Altura:**	1,90 varas
AGI:	15/20	**Peso:**	160 libras
HAB:	10/15	**RR:**	0%
RES:	20/25	**IRR:**	125%
PER:	15/20		
COM:	1/5		
CUL:	10/15		

Protección: Pieles (1 punto de Protección).

Armas: Garrote 60% (1D6+1D6).

Competencias: Sigilo 90% (sólo en los bosques), Escuchar 60%, Esquivar 45%, Descubrir 60%, Rastrear 75%.

Hechizos: Normalmente carecen.

Poderes Especiales:

- **Huesos de *Mairuk*:** Se dice que los huesos de un *mairuk* se pueden utilizar como antorchas para alumbrar determinados actos de brujería, ya que el humo que desprenden tiene propiedades mágicas, como provocar un sueño profundo, plagado de pesadillas, durante más de doce horas.

Maragatos

Procedencia: Comarca de la Maragatería (León).

La región leonesa situada entre los montes de Foncebadón, el Teleno y la Valduerna recibe el nombre de Maragatería y

es la patria del pueblo maldito de los maragatos. Según sus vecinos, no son seres humanos, aunque simulan serlo y, aunque existen muchos rumores sobre ellos, ninguno parece coincidir: unos aseguran que son descendientes de demonios escondidos en la Tierra tras la caída de Lucifer, otros que sus antepasados eran una de las tribus perdidas de Israel desperdigadas por el Señor tras matar a Cristo, algunos señalan que pueden ser descendientes de moros cautivos instalados allí en los primeros tiempos de la Reconquista. Sea como fuere, todos están de acuerdo en afirmar que los maragatos son traidores y malvados, y que nunca hay que fiarse de ellos, y mucho menos tener ayuntamiento con sus mozas, ya que, aunque son de apariencia hermosa, por dentro están podridas y corrompidas por el pecado. De hecho, se afirma que todas ellas son brujas y que tienen dominados a sus hombres.

La tierra maragata es muy pobre, pero está muy transitada por viajeros y comerciantes, por lo que muchos maragatos se convierten en arrieros. La capital de la Maragatería es Astorga y el monte sagrado de sus brujas es el Teleno.

FUE:	10/15	**Altura:**	1,65 varas
AGI:	10/15	**Peso:**	110 libras
HAB:	15/20	**RR:**	1%
RES:	15/20	**IRR:**	99%
PER:	10/15		
COM:	5/10		
CUL:	5/10		

Protección: Ropas Gruesas (1 punto de Protección).

Armas: Cuchillo 45% (1D6+1D4), Aperos de Labranza (1D4+2+1D4).

Competencias: Conocimiento Mágico 95%, Conocimiento Vegetal 65%, Sigilo 70%, Esquivar 40%.

Hechizos: Muchos de los hombres y todas las mujeres de la Maragatería están familiarizados con la magia y la brujería.

Poderes Especiales:

- **Aptitud Mágica:** Al tratarse de criaturas irracionales, los maragatos no necesitan componentes para lanzar hechizos.

Mariños

Procedencia: Costas y lagunas gallegas.

Estos seres habitan cerca de la costas y en las lagunas gallegas y son una raza de hombres y mujeres mitad humanos, mitad peces, que tienen la facultad de poder vivir y respirar bajo el agua, y es bajo ella donde tienen las ciudades en las que habitan. Sin embargo, ya sea por curiosidad, sea porque antaño vivieron en la superficie y sienten añoranza, lo cierto es que gustan de subir a la tierra seca, rondando por las playas y las costas.

Los *mariños* machos son lujuriosos en extremo y acostumbran a violentar a todas las mujeres que se encuentran, mientras



que las *mariñas* hembras son lánguidas y hermosas, y muchos son los hombres que rompen con lo más sagrado para cohabitar con ellas. Y hacen mal, pues no son pocas las veces que *mariñas* hermosas han atraído a algún pobre enamorado hasta donde les esperaban los machos, o lo han introducido en el agua para ahogarlo y devorarlo luego a placer.

Los *mariños* tienen el aspecto de hombres grandes y corpulentos y de mujeres menudas y sensuales. Van siempre desnudos, cubiertos solamente con las brillantes escamas que le sirven de piel. Su cabello, siempre largo y enmarañado, está cubierto de algas y es de color verdoso o azul. Nunca dicen una palabra ni pronuncian sonido alguno, aunque se dice que ellas son capaces de emitir unos cantos bellísimos. Si se logra capturar a alguno y se le quiere mantener vivo hay que ofrecerle mil y un cuidados, ya que al secársele la piel coge fiebre y puede morir. Para evitarlo hay que estar día y noche junto a él, pasándole paños húmedos por el cuerpo, mientras las escamas van cayendo y nace piel rosada, de humano. Una vez caídas las escamas, el *mariño* vivirá, pero solamente conseguirá un alma (convirtiéndose en un ser humano normal) si se le logra hacer hablar.

FUE:	15/20	**Altura:**	1,75 varas
AGI:	20/25	**Peso:**	140 libras
HAB:	10/15	**RR:**	0%
RES:	15/20	**IRR:**	150%
PER:	15/20		
COM:	0		
CUL:	10/15		

Protección: Escamas (2 puntos de Protección).

Armas: Lanza 50% (1D6+1+1D6).

Competencias: Nadar 90%, Correr 15%, Esquivar 60%.

Hechizos: Son muy escasos los *mariños* que usan magia, aunque se sabe que adoran a Silcharde, por lo que forzosamente han de tener tratos con el demonio Bael y las ondinas.

Poderes Especiales:

- **Respiración Acuática:** Como se ha dicho, los *mariños* pueden respirar tanto dentro como fuera del agua.

Mouros

Procedencia: Galicia.

Según cuenta la tradición, en tiempos pasados las tierras gallegas estuvieron ocupadas por los *mouros*, seres mágicos capaces de convertirse en serpientes gigantes en caso de necesidad, quizá emparentados con los *sugaar* vascos (pág. 378). La llegada de los romanos primero y, sobre todo, del cristianismo después los obligaron a retirarse bajo tierra, a un mundo subterráneo que, de forma previsora, habían excavado con anterioridad.

Se sabe que requieren el servicio de hombres y mujeres para que les proporcionen determinados productos o realicen para ellos ciertos trabajos, recompensándolos con una vida larga, buena salud y abundante riqueza, pero si cuentan a alguien el origen de su fortuna o desvelan el más pequeño de los secretos de los *mouros*, éstos, al igual que las hadas, los castigan cruelmente, a menudo con la muerte.

Las entradas al reino subterráneo de los *mouros* se encuentran en las viejas ruinas paganas (castros, *mámoas*, etc.), así como en ciertas simas y cuevas. A veces las *mouras*, coquetas y perversas, gustan de dejarse ver en esas "entradas" al anochecer, ya sea para tomar el aire, coser sus complicados bordados a la luz de la luna o simplemente para peinarse lánguidamente su larga cabellera con peines de oro, a la manera de las *lamiak* vascas, pero aquellos galanes que se acerquen a ellas han de andarse con tiento, que a buen seguro que no andarán lejos los celosos *mouros*. Si, aun así, se consiguiera establecer relación con una *moura*, es importante recordar que los frutos de un humano y una *moura* son siempre iguales, el nacimiento de una *lumia* (pág. 375).

Aunque las mouras tienen una talla humana, los mouros suelen ser más altos y corpulentos, a menudo casi gigantes, con largas barbas y la tez oscura, casi negra. Les encanta el color rojo y visten prendas de ese color, y a menudo las mujeres mouras suelen ser pelirrojas. La reina de todos los mouros es la Reina Lupa, que reside en dos grandes palacios subterráneos: uno, en el Pico Sacro y, otro, en el Monte Pindo, donde fue enterrada.

FUE:	25/30	**Altura:**	1,70/2 varas
AGI:	5/10	**Peso:**	150 libras
HAB:	15/20	**RR:**	0%
RES:	25/30	**IRR:**	125%
PER:	10/15		
COM:	5/10		
CUL:	20/25		

Protección: Como mucho llevarán ropas gruesas o gambesones de cuero (1 ó 2 puntos de Protección).

Armas: Garrote 55% (1D6+2D6), Honda 70% (1D3+2+1D4)

Competencias: Astrología 70%, Conocimiento Mágico 75%, Sigilo 75%, Elocuencia 65%, Esquivar 40%, Leyendas 60%, Medicina 99%.

Hechizos: Un *mouro* puede conocer 1D6 hechizos, siempre que no sean de invocación.

Poderes Especiales:

- **Convertirse en serpiente:** En caso de necesidad, un *mouro* se puede transformar en serpiente gigante. La transformación durará 1 asalto, tiempo en el que el *mouro* estará indefenso, claro que para atacarle habrá que hacer una tirada de Templanza, para reaccionar ante la transformación. Un *mouro* no puede permanecer convertido en serpiente más de doce horas. Como tal mantiene sus características físicas, gana 1 punto de protección por las escamas, puede envolver a sus enemigos con sus anillos (60% de ataque y provocan 2D6 PD por asalto) y, aunque pierde el tabú al metal, también pierde la resistencia a las heridas.
- **Tabú al metal**: Un *mouro* no puede tocar ningún objeto de metal, excepto el oro, ya que todos los demás le producen un dolor agudo y paralizante. En términos de juego, cada vez que un *mouro* sea herido por un arma de metal tiene un 25% de posibilidades (no acumulable) de sufrir una conmoción (consulta la tabla de secuelas en la págs. 100 y 101). Por ello, temen al hombre y a sus armas de metal y rehúyen el enfrentamiento directo.

- **Resistencia a las heridas:** Un *mouro* no pierde la consciencia nunca a causa de las heridas, manteniéndose en pie hasta que llegue a su total de PV negativos.

Q´deshim

Procedencia: Toda la Península.

Con este nombre se conocía a los calebitas, los "sacerdotes-perro" que en Canaán se vestían de mujer y se entregaban a los hombres en los templos en una prostitución sagrada que los devotos judíos encontraban detestable. Según la tradición, Dios los castigó convirtiéndolos en eso mismo, en perros, pero los *q´deshim* han sabido hacer de su maldición una virtud, pues se consagraron al servicio de Lucifer y se convirtieron en criaturas diabólicas, siendo hoy sus mejores agentes, pues cuentan con la ventaja de poder pasar casi totalmente desapercibidos entre los hombres y son mucho más de fiar que los siervos humanos, siempre ambicionando prevendas y riquezas.

Los *q´deshim*, sin embargo, tienen dos grandes desventajas: la primera es que, pese a ser aparentemente hombres, han de vestir siempre de mujer y maquillarse como tal, pues si no lo hicieran así sus cuerpos se pudrirían en el acto. La segunda es que durante el día se convierten en perros, adquiriendo su forma humana solamente por la noche. Curiosamente, como perros no pierden la facultad de hablar ni la de lanzar hechizos (aunque tienen el penalizador normal por no poder hacer pases de manos).

Bajo aspecto humano:

FUE:	5/10	**Altura:**	1,75 varas
AGI:	10/15	**Peso:**	130 libras
HAB:	10/15	**RR:**	0%
RES:	15/20	**IRR:**	110%
PER:	20		
COM:	20		
CUL:	10/15		

Protección: Pueden llevar cualquier tipo de armadura humana.

Armas: Pueden manejar cualquier arma humana.

Competencias: Elocuencia 95%, Seducción 80%.

Hechizos: Pueden aprender cualquier tipo de hechizo.

Poderes Especiales:

- **Maldición de Mujer:** Como humanos deben ir siempre vestidos y maquillados como mujeres, pues, si no, mueren automáticamente.
- **Transformación en Perro:** Como se ha dicho, al llegar el día los *q´deshim* se convierten en perros.

Bajo aspecto de perro:

FUE:	10/15	**Altura:**	1,20 varas
AGI:	10/15	**Peso:**	70 libras
HAB:	-	**RR:**	0%
RES:	15/20	**IRR:**	110%
PER:	15/20		
COM:	20		
CUL:	-		

Protección: Carecen.

Armas: Mordisco 60% (1D4+1+1D4).

Competencias: Esquivar 60%.

Hechizos: Los que conozcan como forma humana.

Poderes Especiales:

Carecen.

Saals

Procedencia: Costas de la zona sur del Mediterráneo.

Los *saals* (en singular, *sahal*) son criaturas del mar y de las aguas que habitan grandes palacios bajo el agua, cuyo aspecto es el de un hombre con la piel escamosa y membranas entre los dedos de las manos y los pies, con la facultad de poder respirar bajo el agua. Es excepcional verlos en tierra por largos periodos, aunque en esos casos suelen transformarse en humanos gráciles, de facciones pálidas, particularmente bellos, a los que sin embargo se les puede reconocer por sus ropas perpetuamente húmedas.

Por lo general, los *saals* son malvados con los humanos, especialmente con los marinos y pescadores, a los que consideran intrusos en sus dominios. Sensibles a los placeres de la carne, suelen raptar jóvenes y bellas vírgenes para llevárselas a sus palacios subterráneos, aunque para que puedan sobrevivir les conceden la facultad de respirar bajo el agua.

FUE:	15/20	**Altura:**	1,90 varas
AGI:	25/30	**Peso:**	170 libras
HAB:	25/30	**RR:**	0%
RES:	15/20	**IRR:**	125/175%
PER:	20/25		
COM:	20		
CUL:	20		

Protección: Bajo forma humana pueden llevar cualquier tipo de armadura.

Armas: Pueden manejar cualquier tipo de arma humana.

Competencias: Elocuencia 95%, Seducción 95%, Nadar 100%.

Hechizos: Pueden conocer cualquier tipo de hechizo.

Poderes Especiales:

- **Transformación:** Un *sahal* puede convertirse en humano o transformar a un ser humano en cualquier otro ser marino (incluyendo otro sahal).
- **Comunicación Marina:** Los *saals* se pueden comunicar mentalmente con las criaturas del mar.
- **Dominio del Mar:** Los *saals* pueden controlar las olas, las mareas y las corrientes del mar.
- **Borrar Recuerdos:** Los *saals* pueden eliminar los recuerdos de una víctima, sin que ésta tenga la posibilidad de hacer tirada alguna para evitarlo. Suelen eliminar todo recuerdo asociado a ellos.
- **Respiración Acuática:** Los *saals* pueden respirar tanto bajo el agua como fuera, y pueden hacer que un humano tenga la misma capacidad.

Ánimas y Espectros

DENTRO de este grupo se integran todas esas criaturas irracionales que pertenecen al mundo espiritual y que, en la mayor parte de los casos, no poseen un cuerpo físico propio (cuando lo tienen suele ser porque poseen el de otra persona), tales como fantasmas, espectros, ánimas o, simplemente, espíritus de toda índole y condición, aunque también incluye a todos aquellos muertos revividos por la magia.

Abrazamozos

Procedencia: Andalucía.

Se trata de un ánima o fantasma de procedencia desconocida, aunque muchos aseguran que son los espíritus de mujeres asesinadas en lances de amor, tras violaciones, o que se han suicidado tras ser abandonadas por sus amantes. Sea como fuere, el abrazamozos toma el aspecto de una mujer joven y extraordinariamente hermosa que se presenta siempre a jóvenes mujeriegos y seductores que pasean en solitario. De esta forma, cuando el joven contempla la belleza de la joven, la sigue y la requiebra, mientras ella intenta huir de sus brazos, pero cuando finalmente el hombre consigue atraparla, la joven se convierte en un horrible esqueleto que se agarra fuertemente al infortunado seductor. Muchos son entonces los que pierden el conocimiento y muchos también los que al día siguiente rectifican su conducta y se olvidan de galanterías y romances.

Un abrazamozos carece de características.

RR: 0/25%
IRR: 75/150%

Protección: Un abrazamozos es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y sólo puede verse afectado por aquellos hechizos (como Expulsión) o rituales (como Exorcismo) creados para combatirlos.

Armas: Presa 70% (Especial).

Competencias: Carece.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

- **Presa:** Cuando un abrazamozos hace presa en un joven, éste debe hacer una tirada de Templanza con un penalizador igual a la cantidad de IRR que tenga el espíritu por encima de 100 (si es un abrazamozos con 150% en IRR, tendrá -50% a la tirada de Templanza). Si tiene éxito en la tirada, simplemente caerá al suelo inconsciente y estará así durante 1D10 horas pero, si falla, caerá muerto de miedo al suelo (y se convertirá en un ánima errante si, encima, es una pifia).

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.

Canouro

Procedencia: Galicia.

Espíritu maligno con apariencia de perro salvaje, grande, negro y de ojos rojizos. Se aparece a sus víctimas siempre en campos o bosques (a veces también en el mar), pero nunca en poblado, e intentará morderlas; si lo consigue, éstas no sentirán dolor, sino que tendrán esa noche pesadillas e insomnio. Si un *canouro* logra morder a un niño menor de un año o a un adulto herido (con menos de 5 PV) o enfermo, puede matarlo.

El *canouro* es un espíritu, así que en realidad carece de cuerpo físico. De hecho, solamente lo ve bajo su forma de perro la persona que haya elegido como víctima, y puede ahuyentarlo si le muestra un objeto sagrado (véase el ritual de fe de Confrontación) o si esquiva sus ataques durante siete asaltos, tras los cuales se irá frustrado. Pero es inútil seguirle, pues es etéreo y volátil, y siempre correrá más que un ser vivo.

Un *canouro* carece de características.

RR: 0%
IRR: 150%

Protección: Un *canouro* es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y sólo puede verse afectado por aquellos hechizos (como Expulsión) o rituales (como Exorcismo) creados para combatirlos.

Armas: Carece.

Competencias: Carece.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

- **Mordisco:** Aquél que sea mordido por un canouro debe hacer cada noche una tirada de RR y, si la falla, tendrá esa noche una gran pesadilla, perdiendo 1 punto de RES, que no podrá recuperar hasta que no se logre eliminar la maldición con un hechizo de Expulsión o los rituales de Absolución o Exorcismo. Si el personaje llega a reducir su RES a 5 puntos o menos, la próxima vez que falle la tirada de RR morirá.

Demachiño

Procedencia: Galicia.

Cuenta la tradición popular que cuando los ángeles buenos expulsaron del Cielo a Satanás y a los suyos, se abrieron de golpe las puertas del Cielo y del Infierno, y los ángeles malos empezaron a caer. El arcángel Miguel, al entrar de los últimos, cerró las puertas de golpe con tan mala fortuna que un enjambre de rezagados no tuvo tiempo de entrar en el Infierno, quedando condenados a vagar por la tierra como espíritus errantes , sin poder estar demasiado tiempo en un solo lugar.

Carecen de cuerpo físico y son invisibles para los hombres y las bestias, pero su malicia es la culpable de los ruidos que sobresaltan el corazón del que está solo, de los accidentes inexplicables e incluso del extravío del caminante. También se dice que a veces pueden meterse en el cuerpo de una persona, y que para evitarlo es necesario hacer la señal de la cruz si a uno se le escapa un bostezo.

Un *demachiño* carece de características.

RR: 0%
IRR: 175%

Protección: Un *demachiño* es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y sólo puede verse afectado por aquellos hechizos (como Expulsión) o rituales (como Exorcismo) creados para combatirlos.

Armas: Carece.

Competencias: Carece.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

- **Posesión temporal:** Un *demachiño* puede ocupar temporalmente el cuerpo de un ser humano durante apenas unos instantes (1D10 asaltos), siempre que la víctima no lleve un objeto sagrado de su religión encima o si falla una tirada de RR con un penalizador de -75%. Si lo consigue, el ser puede hacer lo que quiera con el cuerpo durante ese tiempo, excepto herirse a sí mismo o agredir físicamente a los suyos. La víctima no será consciente de lo que dice o hace, y no recordará nada de lo sucedido.
- **Telequinesia:** Un *demachiño* puede mover objetos de hasta 50 libras de peso, que puede empujar o dejar caer, provocando derrumbes o ruidos.

Descabezados

Procedencia: Ciudad de Granada.

Espectros sin cabeza y vestidos a la usanza mora que rondan por la noche granadina. Según asegura la sabiduría popular buscan una cabeza de repuesto, pues son las ánimas de los que fueron decapitados, y hasta que no la encuentren no estarán completos para entrar en el paraíso.

Un descabezado carece de características.

RR: 0%
IRR: 120%

Protección: Un descabezado es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y sólo puede verse afectado por aquellos hechizos (como Expulsión) o rituales (como Exorcismo) creados para combatirlos.

Armas: Pelea 45% (Especial).

Competencias: Carecen.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Decapitación:** Cuando descubren a una persona, los descabezados se lanzan contra ella intentando atraparla (para lo que tiran por Pelea) y, si lo consiguen,tratarán de poseer a su víctima, que deberá hacer una tirada de RR. Si falla, el descabezado tomará posesión de su cuerpo y la obligará a suicidarse. Si lo consigue, el espíritu saldrá del cuerpo de la víctima con su cabeza y se disolverá en el aire.
- **Vulnerables al Hierro:** Los descabezados nunca atacarán a nadie cubierto con armadura metálica y si al intentar atacar su víctima les roza siquiera con algo de hierro, se disuelven en el aire lanzando un horroroso aullido.

Dibbuk

Procedencia: Norte de África y reino de Granada.

Es creencia de los musulmanes que cuando alguien duerme su alma abandona el cuerpo y los viajes que realiza se convierten en sus sueños. Y es en ese momento cuando puede entrar en su cuerpo un *dibbuk* (su nombre significa, literalmente, "espíritu malo"), a no ser que el durmiente descanse en un lugar purificado.

Se trata de espíritus torturados de fieras o monstruos —en raras ocasiones de humanos, pero también es posible— que tratan de apoderarse del cuerpo de su víctima y si lo consiguen, el alma del desgraciado se convierte en un ánima errante y el *dibbuk* se queda con su cuerpo, aunque es fácil que los amigos se den cuenta de que pasa algo raro, ya que el *dibbuk* no absorbe los recuerdos de su víctima.



Las características de un *dibbuk* varían según el animal o criatura mágica que fue anteriormente.

RR: 0%
IRR: 100/150%

Protección: Un *dibbuk* es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y sólo puede verse afectado por aquellos hechizos (como Expulsión) o rituales (como Exorcismo) creados para combatirlos.

Armas: Carecen.

Competencias: Carecen.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Posesión del Durmiente:** Si un personaje se encuentra en un lugar impuro y se echa a dormir puede recibir la visita de un *dibbuk*. La víctima deberá hacer entonces una tirada de RR con un penalizador igual a los puntos de IRR que tenga el *dibbuk* por encima de 100 (si es un dibbuk con 150% en IRR, el penalizador será de -50%). Si falla, la víctima soñará que se encuentra completamente armado delante de una criatura (el animal o criatura que fuera antes el *dibbuk*) y deberá luchar contra ella —siguiendo las reglas de combate habituales e incluso pudiendo utilizar magia—: si vence el personaje, el *dibbuk* huirá y no atacará a nadie más esa noche; pero si vence el *dibbuk*, se apoderará del cuerpo del durmiente y éste se transformará en un ánima errante. Claro que si el cuerpo del poseído llega a 0 PV, el *dibbuk* también huirá y la víctima regresará a su cuerpo para descubrir que está agonizando, aunque si consigue reponerse de sus heridas podrá ser él mismo.

Elohim

Procedencia: Toda la Península.

Su nombre significa literalmente "los espíritus", y es que los judíos creen que las almas de los muertos no pierden la facultad de pensar, y que pueden ser invocadas y consultadas por sus familiares. Las almas llevan eternamente las marcas de la muerte, ya fuera por la vejez, la enfermedad o la espada, y aparecen siempre flotando cabeza abajo, pues así es como están en el Seol. Pero que tenga cuidado aquél que intente despertar a uno de estos durmientes, pues el espíritu puede haberse convertido en un *elohim*, un espíritu infernal hambriento de vida.

Los *elohim* (llamados "larvas" por etruscos y romanos) son un tipo especial de espíritus maléficos que en ocasiones pueden vagar por nuestro mundo. Se trata de ánimas que han muerto hace mucho tiempo cuyo cuerpo y la reliquia que las ataba se han descompuesto. Otros aseguran que el origen de los *elohim* puede ser el de las almas de brujos, magos o cabalistas poderosos que se niegan a abandonar este mundo. Pero el resultado es el mismo, un espíritu hambriento de la esencia vital de los vivos, pues si no la consume está condenado a desaparecer. Para conseguirlo los *elohim* intentarán poseer a los incautos que los invoquen. Son susceptibles a la magia y suelen ser atraídos por ella, aunque también pueden intentar poseer a aquéllos que se acerquen a lugares malditos o en de-

terminadas fechas, en que las fuerzas malignas vean sus fuerzas aumentadas.

Los *elohim* no poseen características físicas.

RR: 0%
IRR: 125/150%

Protección: Un *elohim* es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y sólo puede verse afectado por aquellos hechizos (como Expulsión) o rituales (como Exorcismo) creados para combatirlos.

Armas: Carecen.

Competencias: Carecen.

Hechizos: Los *elohim* que antaño fueran magos pueden conocer cualquier número de hechizos, pero en su estado de hambre eterna no poseen la concentración necesaria para usarlos.

Poderes Especiales:

- **Atracción por lo mágico:** Ya que siempre rondan cerca de los focos de magia de este mundo, si el Director de Juego lo estima conveniente, un personaje puede ser atacado por un *elohim* si obtiene una pifia al activar un hechizo de *vis quinta*, *sexta* o *septima*.
- **Posesión:** La víctima de una posesión de un *elohim* deberá hacer una tirada de RR, y en caso de fallarla no perderá el control de sus actos (en ocasiones, ni siquiera se enterará de que está siendo poseído), pero a partir de ese momento se sentirá más débil y cansado y ni siquiera el sueño le hará recuperarse, perdiendo cada día un punto de una característica primaria aleatoria: cuando una característica llegue a 1, el *elohim* pasará a otra, hasta que todas lleguen a 1, momento en el que el siguiente punto que le quite haga que su víctima muera. Si se expulsa al *elohim* de su cuerpo, la víctima recuperará un punto de característica perdida por cada día que pase en absoluto reposo.
- **Drenaje:** Un *elohim* también puede atacar de forma directa a su víctima, sin poseerlo. Se trata de un ataque automático que puede llevar a cabo una vez por asalto y que sólo puede ser resistido con una tirada de RR: si la víctima falla, perderá 1 punto en una característica primaria de manera aleatoria. Si alguna característica llega a 0 puntos, la víctima morirá.

Encanto

Procedencia: Galicia.

Tanto los necios como los sabios tienen por cierto que hay tesoros en Galicia, pero lo que saben los segundos es que no todos los tesoros son iguales, pues algunos tienen conciencia y poderes que usan para no ser encontrados, ya que saben que si alguien los encuentra y los gasta, perderán su identidad.

Su origen es un misterio: algunos hablan de tesoros acumulados por poderosos brujos de la Antigüedad, que se empaparon de la magia de su dueño; otros que se trata de los restos de un gran tesoro procedente de Roma que cuando iba a ser robado por un mago, parte de esa fortuna se refugió en Galicia dividiéndose en tesoros más pequeños; y por último, hay quien dice que los trajeron los *ananos* cuando llegaron a la Península.

Sea como fuere, son tesoros formados por metales y piedras preciosas antiquísimos, que tienen la facultad de pensar, y que para no ser descubiertos y gastados usan su poder para hechizar a un guardián. Al conjunto del guardián y del tesoro es lo que en Galicia recibe el nombre de "encanto".

El guardián elegido puede ser un *anano*, una *serpe* o un *mouro*, pero también animales domésticos, espíritus de difuntos, hadas o incluso, aunque es más raro, seres humanos. Dicho guardián, sea el que sea, puede morir si el tesoro es robado, aunque la mayor parte de las veces simplemente queda libre, por lo que son muchos los guardianes que dejan caer pistas para los buscadores de tesoros. Por otro lado, también es cierto que suelen castigar el error de un buscador de tesoros con la muerte.

Un tesoro carece de características.

RR: 0%
IRR: 150%

Protección: Un tesoro es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y sólo puede verse afectado por aquellos hechizos (como Expulsión) o rituales (como Exorcismo) creados para combatirlos.

Armas: Carece.

Competencias: Pueden conocer cualquier competencia de Comunicación o Cultura.

Hechizos: Pueden conocer cualquier tipo de hechizo.

Poderes Especiales:

- **Hechizar a un Guardián:** Todo aquél que vea un tesoro y no pase una tirada de RR con -20% quedará hechizado, y no podrá alejarse más de cincuenta varas del tesoro, ni tampoco tocarlo. Sólo se puede hechizar a un guardián a la vez. El guardián está obligado a atacar o asustar a todo aquél que vea o toque el tesoro, e incluso el tesoro podrá lanzar hechizos a través de su guardián. Un guardián no necesita comer, beber ni dormir mientras esté hechizado, y con el tiempo desarrollará pequeñas transformaciones (picos de oro, pezuñas de oro, pelo dorado, etc.).
- **Comunicación:** Un tesoro ve a través de los ojos de su guardián, oye a través de sus oídos y puede comunicarse con él dándole órdenes mentales. Para hablar con otro que no sea su guardián, éstos han de fallar una tirada de RR y entonces oirán la voz del tesoro que, por cierto, siempre habla al revés (en vez de "¡Marchaos!", por ejemplo, dirá "¡Soahcram!").
- **Adoptar forma:** En caso de gran peligro, un tesoro realmente grande puede amalgamarse y crear una forma humanoide con dos piernas, un número variable de brazos y sin cabeza, capaz de defenderse por sí mismo o de huir por su propio pie. Las características son variables, pero tienen que ver con el tamaño del tesoro, de la siguiente manera:
  - † Menos de 500 monedas: no puede adoptar forma alguna.
  - † Entre 500 y 1000 monedas: FUE 10, RES 15 y dos brazos.

† Entre 1000 y 3000 monedas: FUE 20, RES 25 y cuatro brazos.

† Entre 3000 y 5000 monedas: FUE 30, RES 35 y seis brazos.

Y así, sucesivamente. Cada vez que un tesoro pierda PV, un chorro de joyas y monedas sale de su "herida", y la criatura ruge lamentándose. Si llega a 0 PV, se desmoronará en un montón informe, ganando 1 PV cada asalto hasta que vuelva a formarse de nuevo. La única manera de destruirlo definitivamente es arrojarse sobre el montón y esparcir las monedas en todas direcciones, separando físicamente el tesoro y haciéndole perder su identidad.

Espantos

Procedencia: Zona sur de Castilla y Andalucía.

Espectros de difuntos que tienen asuntos pendientes que resolver en la Tierra, asuntos que suelen ser venganzas contra los que los han querido mal o avisos para los que quieren bien. Gustan especialmente de hacer ruido o de lanzar chillidos y aullidos por las noches para no dejar dormir a los vivos, razón por la que en ocasiones también se les llama "voces". A veces son invisibles, como las ánimas, pero en otras ocasiones toman apariencias fantasmales y semitransparentes envueltas en sudarios blancos o con hábitos de monje encapuchado. Pueden hacerse visibles (y audibles) sólo a los que ellos deseen, mientras que el resto de los presentes ni los ve ni los oye.

Del mismo modo que un ser vivo no puede hacerle daño a un difunto, un espanto no puede hacerle daño a un vivo. Eso sí, puede aparecérsele continuamente, impidiéndole dormir por las noches, hasta hacerle morir de puro agotamiento.

El espanto carece de características físicas.

RR: 0%
IRR: 115%

Protección: Un espanto es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y sólo puede verse afectado por aquellos hechizos (como Expulsión) o rituales (como Exorcismo) creados para combatirlos.

Armas: Carecen.

Competencias: Carecen.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Comunicación Espectral:** Como hemos dicho, un espanto se puede hacer visible y audible solamente a las personas que él decida.
- **Descanso Impedido:** Todo aquél que reciba noche tras noche la visita de un espanto deberá hacer una tirada de Templanza cada una de las noches. Por cada noche que falle no podrá conciliar el sueño y 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 gelatinosa de carne y hueso; etc.). Cuando todas las características primarias lleguen a 0, la víctima morirá.

Esperit

Procedencia: Catalunya, especialmente al norte de Girona (se les suele ver con cierta frecuencia en el Camino Real que lleva a Figueres).

Ánima de una persona que haya tenido tratos regulares con el Diablo o con sus seguidores, pero que se haya arrepentido sinceramente antes de morir. Este arrepentimiento les permite no entrar en el Infierno, pero debido a la naturaleza de sus pecados no pueden entrar tampoco ni en el Cielo ni en el Purgatorio. Así que para expiar esos pecados deben vagar por los caminos durante un tiempo indeterminado, no pudiendo entrar en las casas ni en las poblaciones.

Tienen la apariencia de personas de aspecto demacrado y triste, vestidas siempre de ropas oscuras y con el rostro medio embozado por una capucha o sombrero. Aquél que tropieza con uno de ellos se considera afortunado, pues es creencia popular que los *esperits* pueden acortar su condena si ayudan a los vivos a no cometer los errores que ellos cometieron, cosa que hacen anunciándoles detalles de su futuro inmediato.

El *esperit* carece de características físicas.

RR: 0%
IRR: 125%

Protección: Un *esperit* es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y sólo puede verse afectado por aquellos hechizos (como Expulsión) o rituales (como Exorcismo) creados para combatirlos.

Armas: Carece.

Competencias: Carece.

Hechizos: Normalmente carece.

Poderes Especiales:

- **Visión de Futuro:** Funciona de forma similar al talismán del mismo nombre (pág. 186).

Estadea

Procedencia: Galicia.

Ánima de un difunto que ha dejado asuntos pendientes en la Tierra, ya sea una promesa, una venganza o simplemente para avisar de algo importante a los suyos. Entonces ronda de noche por los caminos, en especial por las encrucijadas que no están santificadas con un *cruceiro*, y si se tropieza con alguien que se le aparece de repente, se le ilumina espectralmente el rostro con una luz blanquecina que le sale de los dedos. Si su víctima se asusta y lanza una exclamación, la *estadea* aprovecha para colarse por su boca abierta y poseerlo hasta que llegue el amanecer.

La *estadea* carece de características físicas.

RR: 0%
IRR: 150%

Protección: Una *estadea* 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: Carece.

Poderes Especiales:

- **Posesión:** Como se ha dicho antes, cuando una *estadea* asusta a su víctima, ésta debe hacer una tirada de RR con un penalizador de -50%: si falla, lanzará una exclamación y la *estadea* entrará en su cuerpo. La víctima perderá el control de su cuerpo aunque podrá recordar en el futuro algo de lo que hizo, como si fuera un sueño. La *estadea* puede utilizar las competencias que conociera en vida y también los recuerdos; las competencias y conocimientos de la persona a la que posee y, aunque no puede herir directamente ese cuerpo, sí puede hacer que cometa actos suicidas. Si la *estadea* se aparece ante un grupo, el espíritu entrará en el cuerpo de la persona que falle la tirada de RR por la mayor diferencia. La posesión termina siempre con la primera luz del amanecer o, en su defecto, con el canto del gallo.

Fatuos

Procedencia: Toda la Península.

Se trata de ánimas que han muerto sin confesión y cuyos cuerpos están insepultos, por lo que, ya sea por intransigencia divina o por malicia infernal, quedan atadas a la tierra, tomando el aspecto de bolas de fuego que desprenden una poderosa luz.

Muchos de ellos aceptan servir a Lucifer, con la creencia de que el Maligno les premiará convirtiéndolos en demonios, y se dedican a atraer a los curiosos y a los incautos haciéndolos perderse en páramos y bosques, o atrayéndolos hacia los barrancos o pozas de agua para que sufran el mismo destino horrible que ellos.

Algunos calafates —constructores de barcos— insensibles gustan de colocar el cadáver de un niño sin bautizar debajo del palo mayor del barco, para que así el fatuo que se crea proteja el navío entero, haciendo que éste nunca naufrague. Es fácil distinguir los barcos que están hechizados de este modo, ya que la luz del fatuo brilla intensamente en lo alto de su mástil mayor.

Los fatuos no poseen características físicas.

RR: 0%
IRR: 150%

Protección: Un fatuo es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y sólo puede verse afectado por aquellos hechizos (como Expulsión) o rituales (como Exorcismo) creados para combatirlos.

Armas: Carecen.

Competencias: Carecen.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

Carecen.

Gaizkin

Procedencia: Euskadi.

Llamados también *gaiztoak* o *gaizkiñak*, se trata de espíritus malignos de la noche que se alimentan succionando la energía de los durmientes, dejándoles una marca llamada *ubendua*. Se reproducen provocando una enfermedad mortal en los durmientes, y obedecen al Gaueko, por lo que pueden ser usados para vengarse de enemigos suyos o de sus servidores.

Un *gaizkin* carece de características físicas.

RR: 0%
IRR: 175%

Protección: Un *gaizkin* es invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y sólo puede verse afectado por aquellos hechizos (como Expulsión) o rituales (como Exorcismo) creados para combatirlos. Tampoco puede entrar en una habitación protegida con el hechizo Sueño Reparador.

Armas: Carecen.

Competencias: Carecen.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Invisibilidad:** Los *gaizkin* son invisibles a los ojos de los humanos, aunque los animales (sobre todo perros y gatos) pueden detectar su presencia.
- ***Ubendua*:** Es la marca que provoca el mordisco que hace un *gaizkin* al alimentarse. Ese mordisco causa 1D3 PD a su víctima, debido a la debilidad que provoca la pérdida de fuerza vital.
- **Enfermedad:** Si un *gaizkin* desea causar la muerte se introducirá por la noche en el dormitorio de su víctima, hechizando la almohada donde descansa la cabeza, cuyas plumas empezarán a apelmazarse hasta adoptar progresivamente la forma de una cabeza de gallo. La víctima comenzará a tener atroces pesadillas y un par de días más tarde entrará en un estado de fiebre alta y postración, muriendo entre delirios 2D6+1 días después de empezar el proceso. Al cadáver de la víctima le saldrán diez *gaizkin* de las uñas de las manos una vez que su cuerpo empiece a descomponerse. La única forma de curarse es que la víctima descubra la "cabeza de gallo" que forman las plumas de su almohada y la queme inmediatamente.

Gambutzin

Procedencia: Comarca del Baix Ebre (Bajo Ebro).

Esta criatura tiene la apariencia de una sombra humana, con lo que muchos suelen confundirla con los demonios elementales llamados sombras (pág. 304), pero lo cierto es que el gambutzin es la sombra del cuerpo de un pecador cuya alma se encuentra en el Purgatorio y que busca acortar su condena socorriendo a los que se encuentran en peligro. Difícil tarea, ya que el Gambutzin es mudo e insustancial, puesto que es, como ya dijimos, simplemente una sombra.

El gambutzin carece de características físicas.

RR: 0%
IRR: 150%

Protección: Un gambutzin es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y sólo puede verse afectado por aquellos hechizos (como Expulsión) o rituales (como Exorcismo) creados para combatirlos.

Armas: Carece.

Competencias: Carece.

Hechizos: Normalmente carece.

Poderes Especiales:

Carece.

Gogues

Procedencia: Catalunya (aunque las más famosas y peligrosas se encuentran en el Gorg Negre, en el macizo de Montseny).

Espíritus femeninos que hechizan determinadas fuentes, ríos y estanques. Originariamente eran ánimas de muchachas suicidas, que por sus pecados habían ido a parar al Infierno. Al ser hermosas, el Diablo les concede la oportunidad de salir de su reino, siempre y cuando atraigan con sus cantos y voces a los incautos, exciten su lujuria y los arrastren hasta el fondo del agua, para ahogarlos y llevar sus almas al Infierno. Las *gogues* que mejor cumplan con su función son premiadas transformándose en ondinas, mientras que las que muestran signos de arrepentimiento son conducidas al rincón más terrible de los Infiernos.

Su apariencia es la de muchachas muy bonitas, vestidas con ropas vaporosas, con una profunda expresión de tristeza en su mirada. Muchas de ellas se presentan ante sus víctimas llorando. Son incorpóreas y semitransparentes, aunque esto último no es detectable a simple vista.

Las *gogues* carecen de características físicas.

RR: 0%
IRR: 125%

Protección: Una *gogue* 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), en cuyo caso las *gogues* malvadas serán precipitadas nuevamente al Infierno, del cual no podrán volver a salir, mientras que las *gogues* que todavía no hayan matado a nadie, les repugne su condición y se arrepientan sinceramente de sus pecados, serán conducidas al Purgatorio.

Armas: Carecen.

Competencias: Cantar 90%, Elocuencia 75%, Seducción 80%.

Hechizos: Normalmente carecen.

Poderes Especiales:

Carecen.

Goul

Procedencia: Reino de Granada.

Ánimas de mujeres que en vida han sido malvadas y, como castigo, en su muerte han de vagar de forma errante hasta que en el Día del Juicio, Allah las juzgue por sus pecados. Caminan por las noches sufriendo la vergüenza de su desnudez, pues ninguna tela cubre su cuerpo, dejando al descubierto su trasero, que es de asno. No pueden causar daño físico a los hombres, pero sí asustarlos hasta tal punto que algunos han caído muertos en el acto o han perdido la razón.

Un goul carece de características.

RR: 0%
IRR: 100/150%

Protección: Una goul 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: Carecen.

Competencias: Conocimiento Animal 95%, Cantar 75%, Sigilo 85%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Causar Locura:** Cuando una goul lo desee puede asustar a su víctima, obligando a que haga una tirada de Templanza: si falla, la víctima caerá desmayada durante 1D6 horas, pero si pifia, deberá hacer otra tirada de Cultura x5. En caso de sacarla, simplemente perderá la razón; si la falla, morirá de inmediato.

Itzugarri

Procedencia: Euskadi.

Itzugarri y *anima erratu* son los nombres con los que más comúnmente se conocen a los aparecidos y a las ánimas en pena en la zona del País Vasco, y si alguna moría sin haber cumplido una promesa o voto hecho a Dios, a la Virgen o a los Santos, habría de permanecer en el Purgatorio hasta que alguien la cumpliese por él. Por ello vagan por los caminos, de noche, unas veces como luces, otras como sombras, y sobre todo como espectros. Sus sitios predilectos son los despoblados y los cruces de caminos.

Para tratar con un itzugarri es necesario utilizar la fórmula correcta, que es "*Zazpi eztatuz ez adi alde, eta aurreti*" ("No te acerques más de siete estadios, y quédate delante"), sin olvidar que es siempre *aurritz* ("por delante"), nunca *atzeti* ("por detrás"), ya que entonces el itzugarri se colocaría encima del mortal. Después se le debe preguntar qué desea, lo cual se ha de cumplir para que descanse en paz. Mas si el itzugarri pide que se le arranque el sudario, nunca se ha de hacer con las manos. Errar en cualquiera de estas fases supone morir antes de un año.

Un itzugarri carece de características físicas.

RR: 0%
IRR: 125%

Protección: Un itzugarri es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y sólo puede verse afectado por aquellos hechizos (como Expulsión) o rituales (como Exorcismo) creados para combatirlos.

Armas: Carece.

Competencias: Carece.

Hechizos: Normalmente carece.

Poderes Especiales:

- **Muerte:** Como se ha dicho antes, si se falla en el protocolo presentado antes, el itzugarri provocará la muerte del que lo ha visto en menos de un año.

La Manga

Procedencia: Castilla.

Se dice que la persona de una comarca que muera antes del Día de Todos los Santos se convertirá en la manga , un espectro que se aparecerá el Día de Todos los Santos y que vaga por dicha comarca durante todo un año, pues vuelve a ser reemplazado por el último que muera antes del primero de noviembre del año siguiente. La manga se suele tomar su condena con filosofía, pues sabe que no durará para siempre, dedicándose en multitud de ocasiones a proteger y aconsejar a los suyos, aunque también se han dado casos de mangas que han llegado a enloquecer, convirtiéndose en seres verdaderamente peligrosos, en especial si la comarca por donde vaga se despuebla, pues en ese caso, y hasta que no se produzca una muerte humana en el territorio, la condena de la manga será eterna.

La manga carece de características físicas.

RR: 5%
IRR: 95%

Protección: La manga 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:** De manera similar a las ánimas errantes, las mangas desesperadas o enloquecidas pueden poseer 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.

Mora Encantada

Procedencia: Castilla y Andalucía.

Cuentan las leyendas que durante la mal llamada Reconquista, para detener el avance cristiano muchos caudillos moros, todos ellos poderosos hechiceros, no vacilaron en embrujar a sus hijas para que frenaran el avance del enemigo, sembraran confusión tras sus filas o simplemente se quedaran a la custodia de los tesoros que no se podían llevar consigo. Por eso, existen numerosos lugares prohibidos y misteriosos, ya sean ruinas de fortificaciones



moras, cuevas donde escondieron sus tesoros o simplemente fuentes estratégicamente situadas, donde por fuerza han de beber los viajeros. Y las moras están ahí, excitando la codicia de los avariciosos, la lujuria de los solitarios o simplemente la curiosidad de los incautos, conduciéndolos siempre hasta un destino horrible en el que además de la vida puede ser que pierdan el alma.

Las moras encantadas no poseen características físicas.

RR: 0%
IRR: 150%

Protección: Una mora encantada 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: Carece.

Poderes Especiales:

- **Recinto encantado:** Dentro del recinto en el que están hechizadas, las moras son virtualmente invencibles e inmortales (ni siquiera la Expulsión o el Exorcismo funcionaría), modificando la realidad a su conveniencia. Aquél que sea atraído a su interior tendrá visiones y sentirá sensaciones que para él serán reales y que pueden llegar a matarlo. La naturaleza del entorno varía según el capricho de la mora, aunque muchas de ellas suelen recrear un ambiente de fantasía oriental. No obstante, la víctima de una mora tiene una oportunidad de vencerla, y es que todas ellas tienen un punto débil que puede matarla. Normalmente se trata de realizar una determinada acción dentro de su fantasía, darle un beso fraternal, pronunciar determinadas palabras, desenterrar sus huesos, etc.

Muerto

Procedencia: Toda la Península.

Se trata de cadáveres reanimados por la magia de Agaliaretph —normalmente para ponerse a las órdenes de sus servidores humanos— o mediante el hechizo Anillo de Nigromancia (pág. 188), 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.

Santa Compaña

Procedencia: Galicia.

También llamada "hueste", "*xaira*", "*avexón*" ("la visión") o simplemente "Compaña", 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* (pág. 348) 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 Compaña hasta que se crucen con otro humano vivo. La Santa Compaña 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 Compaña 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 Compaña 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 Compaña carece de características físicas.

RR: 0%
IRR: 150%

Protección: Los miembros de la Santa Compaña 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 Compaña 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.

Shedim

Procedencia: Norte de África, Arabia y reino de Granada.

Su nombre se puede traducir como "los violentos" y, al igual que los alibantes (pág. 291), se trata de ánimas de hombres que han

muerto violentamente y buscan vengarse de sus asesinos; y es que para convertirse en un *shedim*, el que agoniza ha de maldecir a su asesino y éste ha de oírlo.

Aquél que sufra el acoso de los *shedim* los verá por el rabillo del ojo en todas partes, aunque desaparecerán en cuanto gire la cabeza para buscarlos, también oirá ruidos a sus espaldas y en la oscuridad, y todo ello irá poco a poco destrozándole los nervios, hasta que al final el asesino termina pagando con su vida. Una vez cumplida su venganza, el *shedim* desaparece.

El *shedim* carece de características físicas. Su RR/IRR será la que tuviera en vida el asesinado.

Protección: El *shedim* es totalmente invulnerable al daño, ya sea mágico o físico, aunque se puede ver afectado por los hechizos de Expulsión o el ritual de Exorcismo.

Competencias: Carecen.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Conversión en *Shedim*:** Para convertirse en *shedim*, una persona que esté agonizando deberá maldecir a su asesino y, si es posible, escupirle en la cara. A continuación, justo antes de morir, hará una tirada utilizando como porcentaje la cuarta parte de su IRR (si tenía 60%, sería 15%) o a la mitad si logró escupirle: si tiene éxito, se convierte en un *shedim* al morir. De todas formas, se dice que un cadáver al que se le corten los genitales nunca podrá convertirse en shedim.
- **Maldición del *Shedim*:** Si un personaje está siendo acosado por un *shedim*, perderá cada mes 1 punto de RES que no podrá recuperar. Además, siempre que entre en combate deberá hacer una tirada de RR con un penalizador de -25%, y, si falla, verá al *shedim* junto a la persona con la que combate, lo que le obligará a dividir sus acciones de defensa a la mitad, pues no será capaz de distinguir a uno de otro.

Upiro

Procedencia: Toda la Península.

El upiro es un muerto en vida que se alimenta de la sangre de sus víctimas, ya sean seres humanos o animales, para lo que usa sus dientes caninos, que están especialmente desarrollados. Tiene cierta similitud con el brucolaco aunque, a diferencia de éste, no es una bestia que se haya transformado en hombre, sino un ser humano convertido en bestia. Su aspecto suele ser el que poseía estando vivo, conservando sus competencias y características, pues no envejece jamás. Tampoco necesita dormir, solamente puede sangrar por la boca y no se desmaya por efecto de las heridas sufridas.

Una persona puede convertirse en upiro de dos modos: por los efectos del hechizo Sangre de Upiro o por contagio directo con uno de ellos. Dicho contagio sólo puede tener lugar si tras ser succionada su sangre la víctima muere sin consuelo espiritual o sin encomendar su alma a su dios, pues en ese caso su cuerpo será respetado por la podredumbre y las alimañas, convirtiéndose en upiro la primera noche de luna llena. Los upiros prefieren la noche al día, ya que mientras estén iluminados por la luz del sol carecen de la mayor parte de sus poderes especiales.

FUE:	15/25	**Altura:**	Entre 1,65 y 1,75 varas
AGI:	10/15	**Peso:**	Entre 80 y 130 varas
HAB:	10/15	**RR:**	0%
RES:	20/30	**IRR:**	150%
PER:	15/20		
COM:	10/15		
CUL:	15/20		

Protección: Pueden llevar cualquier tipo de armadura.

Armas: Pueden manejar cualquier tipo de arma, además de su Mordisco 65% (1D8+succión).

Competencias: Dependiendo de la edad del upiro, pueden ser bastante elevadas, ya que tienen toda una eternidad para aprenderlas y mejorarlas.

Hechizos: Si poseen los conocimientos mágicos necesarios, nada les impide aprender todos los hechizos que deseen.

Poderes Especiales:

- **Inmunidad al Dolor:** El upiro no puede caer inconsciente a consecuencia de las heridas sufridas, ni tampoco pierde sus bonificadores al daño.
- **Transformación en Lobo:** Un upiro puede convertirse en un lobo gigante a voluntad.
- **Transformación en Bruma:** Un upiro puede convertirse en un ser etéreo de apariencia brumosa e indefinida. Bajo esta apariencia puede atravesar todo tipo de objetos sólidos, siempre que no sean sagrados, y no puede ser atacado por ningún arma, aunque ellos tampoco pueden atacar.
- **Succión de Sangre:** Cuando un upiro muerde a su víctima puede sorber su sangre, haciéndola perder 1D4 PV cada asalto que mantenga el mordisco. Un upiro que beba al menos medio azumbre de sangre de su víctima (lo que se corresponde con 3 PV), sumará un tercio de la RES y la FUE de la víctima a la suya propia durante 4D6 horas, aunque nunca podrá sobrepasar el doble de sus puntos originales. Por el contrario, por cada día completo que el upiro pase sin beber sangre (sea humana o no) perderá 1D6 PV que sólo podrá recuperar cuando vuelva a ingerir sangre. Además, junto con la sangre, un upiro succiona recuerdos y parte de la personalidad de la víctima, con lo que un upiro demasiado activo terminará volviéndose irremediablemente loco.
- **Vulnerable a lo Divino:** Un upiro no puede pisar terreno bendecido ni acercarse a objetos consagrados a una religión, sean de la religión que sean. Si se esgrime ante él uno de esos objetos y se hace una tirada de RR con éxito, el upiro retrocederá precipitadamente.
- **Vulnerable a la Luz del Sol:** Durante el día, el upiro no podrá transformarse en lobo ni en bruma, ni tampoco aumentar sus características tras succionar sangre con su mordisco. Además, la exposición directa a la luz del sol le quema la piel, provocándole 1D6 PD por hora de exposición.

Xas

Procedencia: Galicia.

Espíritu burlón que se divierte incordiando a los humanos. Diabluras propias de este ser son trenzar el rabo a mulas y caballos que estén en un establo, ordeñar vacas para derramar la

leche en el suelo, robar fruta o, más raramente, lanzar piedras contra las casas de los que les caen mal. También gustan de meterse con las mozas guapas, haciéndoles cosquillas o tomando la forma de una corriente de aire, metiéndose bajo sus faldas. La sabiduría popular dice que estos seres no son otra cosa que las ánimas de los juerguistas que, sabedores de que en el Cielo o en el Infierno se les acabará la diversión, se resisten a abandonar la Tierra, siendo perseguidos incansablemente por ángeles o demonios para meterlos en vereda.

El *xas* carece de características físicas.

RR: 0%
IRR: 150%

Protección: El *xas* es totalmente invulnerable al daño, ya sea mágico o físico, aunque se puede ver afectado por los hechizos de Expulsión o el ritual de Exorcismo.

Competencias: Carece.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

Carece.

El Pequeño Pueblo

EN las zonas más recónditas de los bosques y las áreas salvajes de la Península habitan toda una serie de criaturas, como duendes, hadas, sátiros, etc., que reciben el nombre común del "Pequeño Pueblo", pero también se les denomina el "Pueblo de los Bosques", "el Buen Pueblo" o "la Buena Gente" (eso sí, algunos de ellos de buenos no tienen nada), aunque los antiguos romanos los llamaban "manes", "lares", "larvas" o "lemures". Lo cierto es que durante toda la Edad Media se discutió si estos seres eran demonios o no, y aunque en algunos casos era evidente —como ocurre con los sátiros, hijos de los íncubos—, en otros no, ya que se trata de criaturas relativamente inofensivas. Algunos aseguran que están gobernados por el antiguo demonio Barbatos (pág. 285), aunque nadie ha sido capaz de confirmarlo todavía.

Amilamias

Procedencia: Euskadi.

Su nombre significa "lamias amigas", ya que eso es lo que son. Mientras sus hermanas son auténticos monstruos devoradores de carne humana, estas criaturas son afables y benévolas, inofensivas y caritativas. Además, también al contrario que sus hermanas, carecen de deformidades.

FUE: 10/15
AGI: 15/20
HAB: 18/20
RES: 10/15
PER: 15/20
COM: 15/20
CUL: 20/25

Altura: 1,65 varas
Peso: 90 libras
RR: 0%
IRR: 125%

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Todas las competencias de Cultura al 95%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Morada de Amilamia:** Dentro de su morada, las amilamias son invulnerables a cualquier tipo de daño. Además, cualquiera que entre en su cueva y no sea de agrado no verá más que rocas y barro, y no los lujosos salones y las bellas amilamias que allí habitan. Por el contrario, todo aquél que les solicite su ayuda y realmente la necesite, puede obtener de ellas consejos, información y quizá algún objeto mágico. Pero también es verdad que todo aquel hombre que las visite y falle una tirada de RR con -25% quedará en el acto enamorado de la amilamia, negándose a salir de la cueva y quedándose a vivir allí, rodeado de lujos y atendido por tan bellas criaturas. La víctima tendrá derecho a una tirada adicional de RR con cada luna nueva (es decir, una tirada al mes).

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
AGI: 5/10
HAB: 25/30
RES: 5/10
PER: 35/50
COM: 15/20
CUL: 25/30

Altura: 1,50/1,60 varas
Peso: 110/130 libras
RR: 0%
IRR: 125/150%

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.

Biosbardo

Procedencia: Galicia.

Criatura diminuta que nadie sabe (o quiere) describir: hay quien lo imagina como un duendecillo alado, vivaracho y de

gran belleza, mientras que otros, los más, dicen que es como un pequeño pajarillo con el plumaje de vivos colores. Para cazarlo hay que ir de noche a un camino estrecho y apartado, donde no se oiga canto de gallo ni de gallina, ni voz humana alguna, llevando un saco grande de boca ancha, que hay que abrir al tiempo que se invoca al *biosbardo*.

Quien lo consigue cazar tiene después mucha suerte en la vida, a condición de que no se lo enseñe a nadie. Por eso hay descreídos que piensan que los *biosbardos* no existen y que son sólo bromas para burlarse de los tontos. Claro que muchas veces, si un *biosbardo* se aburre de estar metido en una bolsa a oscuras, pueden intentar escaparse, por lo que la mayoría de sus poseedores los mantienen dentro de una pequeña jaula o en una botella o jarro sellado. Evidentemente, los *biosbardos* tratados así que ven una oportunidad para escapar no la desaprovechan.

FUE:	1	**Altura:**	0,10 pies
AGI:	15/20	**Peso:**	Una onza
HAB:	10/15	**RR:**	0%
RES:	1/3	**IRR:**	125%
PER:	10/15		
COM:	10/15		
CUL:	5/10		

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Aburrirse 65%, Volar 75%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Suerte:** Mientras una persona lleve encima a un *biosbardo*, sus puntos de Suerte se multiplican por dos, pero nadie puede ver a la criatura ni se puede hacer alarde de que se lleva encima, ya que de hacerlo así, el *biosbardo* desaparecerá y su antiguo poseedor perderá la facultad de invocarlo de nuevo.

Carantoña

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.

Diaño Burleiro

Procedencia: Galicia.

Se trata de un duendecillo que en algunos casos posee cuernos de cabra en la frente, lo mismo que sus piernas, que también son de cabra y que le permiten correr dando brincos. Se divierte haciendo bromas pesadas a los incautos que se atreven a entrar en los bosques en los que habita. Uno de sus trucos preferidos es adoptar la forma de un animal doméstico para confiar a sus víctimas. Sin embargo, los animales son muy sensibles a su presencia, delatándolo siempre.

A diferencia de otros seres mágicos, puede entrar en lugares sagrados y, de hecho, es para él una gran fuente de diversión cambiar de sitio algún reglón del Breviario cuando el cura lo está leyendo, consiguiendo muchas veces que el pobre hombre suelte alguna blasfemia o herejía, momento en que el *diaño* lanza una enorme carcajada que resuena por todo el templo. Para ahuyentarlo, basta con citar el nombre de Jesús o de la Virgen en alguna sencilla oración.

FUE:	1/3	**Altura:**	0,3/1 pies
AGI:	15/20	**Peso:**	Diez onzas
HAB:	15/20	**RR:**	0%
RES:	12/15	**IRR:**	150%
PER:	20/25		
COM:	0		
CUL:	10/15		

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Sigilo 99%, Esquivar 99%.

Hechizos: Alma de Estatua, Mal de Ojo, Vitriolo Salvaje, Pellejo de Bestia.

Poderes Especiales:

Carecen.

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 malversidad 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.

Duendes Martín

Procedencia: Andalucía (muy frecuentes en Córdoba).

En Andalucía conviven diferentes tipos de duendes, y en Córdoba es frecuente oír hablar de los duendes martín que llegaron a la ciudad con los árabes durante la conquista de la Península, pero que parece que le han cogido cariño a la ciudad y han decidido quedarse en ella tras la Reconquista cristiana.

El duende martín (que a pesar del nombre no es uno, sino toda una familia) mide media vara y acostumbra a vestir como lo haría un soldado (ya sea árabe o cristiano): con una espada del tamaño de un punzón y un escudo parecido a un broche. Se cuenta que tiene grandes dotes de seducción y es capaz (por extraño que pueda parecer) de contentar a una mujer en la cama. También tiene el poder de controlar el fuego como lo haría una ígneo (aunque no puede crearlo) y de mover pequeños objetos simplemente deseándolo (nunca mayores que una varita).

Cuando un duende martín se instala en una casa es para siempre y convivirá pacíficamente con sus habitantes (ayudando incluso en las pequeñas tareas domésticas), a menos que en ella habite alguna bella mujer (que son su perdición) o algún mal cantante, ya que no hay nada que le irrite tanto como una canción desentonada.

FUE:	5/7	**Altura:**	Media vara
AGI:	15/20	**Peso:**	1 o 2 libras
HAB:	15/20	**RR:**	0%
RES:	1/5	**IRR:**	100/150%
PER:	15/20		
COM:	25/30		
CUL:	15/20		

Protección: Suelen llevar encima una loriga de malla (5 puntos de Protección).

Armas: Espada Punzón 55% (1D3).

Competencias: Sigilo 70%, Elocuencia 75%, Escamotear 80%, Seducción 90%.

Hechizos: Pueden aprender y usar cualquier hechizo de hasta *vis quarta* que no sea de magia negra.

Poderes Especiales:

- **Seducción:** Cuando el duende martín se lo propone es capaz de seducir a cualquier mujer. Para evitar este encantamiento la mujer debe hacer tiradas de RR por cada día en que sea visitada por el duende. En caso de fallar alguna de esas tiradas, esa noche caerá rendida en sus diminutos brazos.
- **Control del Fuego:** El duende martín puede controlar todo fuego que no sea mayor que el producido en una chimenea. Suele usar este poder para apagar fuegos, aumentar su intensidad o hacer que adopte formas extrañas. Este control no le permite crear fuego donde no lo hay.
- **Telequinesia Leve:** Puede controlar y mover por el aire cualquier objeto cuyo peso no sea mayor de 3 libras (si lo lanza contra una persona, puede hacer 1D3 Puntos de Daño).

Elpha

Procedencia: Castilla.

La elpha tiene el aspecto de una mujer bellísima, de largos cabellos negros, ojos almendrados y labios gruesos y rojos como una herida abierta. A partir de la cintura, no obstante, su cuerpo es el de una serpiente gigante. Su voz es dulce y melodiosa, una caricia para quienes la oyen, y allí reside su mayor poder pues, bajo el influjo de su voz, sus víctimas avanzan confiadamente hacia la criatura, que los envuelve con su cuerpo de serpiente para devorarlos vivos. Pero su mayor poder es también su punto débil, y es que aburrida en su perpetuo encierro bajo tierra, la parte femenina de la elpha es curiosa y coqueta.

FUE:	25/30	**Altura:**	12 varas
AGI:	20/25	**Peso:**	1.000 libras
HAB:	5/10	**RR:**	0%
RES:	35/40	**IRR:**	150%
PER:	15/20		
COM:	15/20		
CUL:	20/25		

Protección: Escamas (2 puntos de Protección, pero sólo en la cola).

Armas: Mordisco 45% (1D6+3+1D6), Envolver con sus anillos 60% (3D6 PD por asalto).

Competencias: Sigilo 40%, Elocuencia 99%, Leyendas 75%.

Hechizos: Puede conocer hasta diez hechizos, no importa ni la *vis* ni la clase.

Poderes Especiales:

- **Hipnotizar con la voz:** Si la elpha pasa una tirada de Elocuencia y su víctima falla otra de RR con un penalizador de -50%, ésta se acercará confiadamente hasta la elpha y se dejará envolver por sus anillos sin oponer resistencia.



Hacer que la elpha deje de hablar, dar un fuerte grito o que la víctima saque un crítico en RR (puede repetir la tirada una vez por asalto, con el -50% de penalizador) romperá el encanto.

Etxajaun

Procedencia: Euskadi.

Duende doméstico cuyo nombre significa "señor de la casa", aunque también es conocido como "*naspetxa*", "*icetxa*", "*ireltxum*" o "*irelsuzki*", entre otros. Vive en las moradas de los hombres y por la noche, cuando todos duermen, sale de su escondrijo: si la casa está ordenada y limpia, y le han dejado algo de comer como ofrenda (queso, leche, tortas), se sentirá satisfecho y traerá la prosperidad a la familia, vigilando la casa mientras duermen y avisándoles en caso de peligro. Pero si por el contrario la casa está desordenada y sucia, o no le han dejado una ofrenda, se enfurecerá, haciendo ruido para que los moradores no duerman, estropeando herramientas y utensilios, y trayendo la desgracia y la mala suerte.

FUE:	1/3	**Altura:**	Medio pie
AGI:	15/20	**Peso:**	Media libra
HAB:	20/25	**RR:**	0%
RES:	5/10	**IRR:**	150%
PER:	20/25		
COM:	1/5		
CUL:	10/15		

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Artesanía 65%, Escuchar 75%, Empatía 90%, Descubrir 80%.

Hechizos: Vitriolo Salvaje, Fertilidad, Saber de Partera, Maldición, Sueño Reparador, Expulsar Enfermedades, Alma de Estatua, Don de Surgat, Medalla de Virilidad, Atadura de Eunuco, Morada Maldita, Piedra de Sanación, Amuleto, Talismán de Protección, Mal de Ojo.

Poderes Especiales:

- **Invisibilidad:** El *etxajaun* es de naturaleza invisible, al menos durante la noche, que es cuando sale de su escondrijo.

Feram

Procedencia: Catalunya, aunque son especialmente numerosos en tierras cercanas a la desembocadura del Ebro.

Espíritu burlón, invisible, muy parecido al belaam de la demonología clásica (pág. 293), el feram es erótico y sensual, y le gusta atacar a las mujeres que caminan solas por los descampados, tocándoles las partes íntimas y arrancándoles la ropa. Es especialmente activo en las noches de San Juan y San Silvestre. Sin embargo, a diferencia del belaam, es muy difícil que un feram llegue a poseer con violencia a una mujer, pues prefiere excitar su pasión con caricias tan lascivas y sensuales que muchas son las mujeres que terminan sometiéndose voluntariamente a ellas. En caso de quedar embarazada, la mujer dará a luz a un ser monstruoso llamado *vidalot* (pág. 379).

Un feram no puede entrar en una casa si no es con la autorización previa de todos sus ocupantes. Se han dado casos de mujeres que, seducidas por un feram, han dado muerte a toda su familia para poder introducir a su amante sobrenatural en la casa.

FUE: 10/15
AGI: 10/15
HAB: 20/25
RES: 15/20
PER: 15/20
COM: 25/30
CUL: 20/23

Altura: 1,75 varas
Peso: 130 libras
RR: 0%
IRR: 175%

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Cantar 90%, Correr 75%, Seducción 90%, Escamotear 99%.

Hechizos: Polvos de Seducción, Discordia, Dolores de Parto, Atadura del Deseo, Medalla de Virilidad, Talismán de Protección, Deseo Carnal, Atadura del Eunuco.

Poderes Especiales:

- **Invisibilidad:** El feram es un ser invisible, por lo que cualquier ataque lanzado contra él tendrá un penalizador de -50%.

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
AGI: 5/10
HAB: 5/10
RES: 30/35
PER: 15/20
COM: 1/5
CUL: 0

Altura: Variable
Peso: Variable
RR: 0%
IRR: 125/150%

Protección: Carecen.

Armas: Pelea 45% (1D3+Variable) y Garrote 45% (1D6+Variable).

Competencias: Lanzar 35%, Rastrear 70%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Modificar tamaño:** De manera similar a lo que hacen los duendes, los *follets* tienen la facultad de aumentar su tamaño, pero al mismo tiempo también lo hace su Fuerza, a razón de 5 puntos por asalto, hasta alcanzar un máximo de 40 puntos. Pueden medir entre media vara (lo que les da una Fuerza de entre 5 y 10 puntos) y cinco varas (con Fuerza 40).

Gorri-Txikis

Procedencia: Comarcas de Orio y Aya (Guipúzcoa).

Pequeños seres de los bosques de color rojizo (su nombre significa eso, "rojillo") que, al igual que sus parientes catalanes, los *joanets*, no gustan de la compañía del hombre y suelen hacer bromas crueles a los caminantes que se internan en sus dominios.

FUE: 1
AGI: 25/30
HAB: 15/20
RES: 1/5
PER: 20
COM: 1
CUL: 5/10

Altura: Medio pie
Peso: Media libra
RR: 0%
IRR: 100%

Protección: Son inmunes a cualquier daño mágico o físico, excepto el que sea causado por un arma de hierro o acero.

Armas: Carecen.

Competencias: Sigilo 99%, Esquivar 99%.

Hechizos: Discordia, Maldición, Alma de Estatua, Mal de Ojo, Pellejo de Bestia, Maldición del Hierro.

Poderes Especiales:

Carecen.

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. 189), 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 verdades para provocar la perdición de su captor y lograr así de nuevo la libertad.

FUE: 1
AGI: 20/25
HAB: 15/20
RES: 5/7
PER: 15/20
COM: 15/20
CUL: 10/15

Altura: 0,1 pie
Peso: Media onza
RR: 0%
IRR: 250/300%

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.

Hada Mora

Procedencia: Sur de Castilla y Andalucía.

Se trata de seres mágicos, en ocasiones princesas moras hechizadas por sus padres y, en otras, espíritus feéricos o viejas divinidades de la naturaleza que, como las *mouras* gallegas, las *xanas* asturianas o las *lamiak* vascas, gustan de aparecer por la noche en el umbral de las cuevas que les servían de moradas —aunque también pueden aparecerse en pozos, simas y arroyos—, vestidas con túnicas resplandecientes y peinándose lánguidamente unos largos cabellos rubios con peines de oro.

Pueden transformarse en el animal o persona que deseen —aunque prefieren defenderse como serpientes gigantes—, cuidan de animales con propiedades mágicas, hilan y tejen mantos maravillosos y gustan de bailar juntas en las mañanas de San Juan, aunque a diferencia de las criaturas del norte, las hadas moras no atraen a los hombres para devorarlos, sino muchas veces simplemente para gastarles bromas más o menos pesadas y para reírse de ellos.

FUE:	15/20	**Altura:**	1,75 varas
AGI:	20/25	**Peso:**	120 libras
HAB:	20/25	**RR:**	0%
RES:	15/20	**IRR:**	125/150%
PER:	15/20		
COM:	5/10		
CUL:	10/15		

Protección: Son inmunes a todo tipo de daño físico, aunque se vean afectadas por la magia.

Armas: Carecen.

Competencias: Conocimiento Animal 95%, Cantar 75%, Sigilo 85%.

Hechizos: Cualquiera que no sea de magia negra.

Poderes Especiales:

- **Cambiar de Aspecto:** Pueden adoptar cualquier forma siempre que no supere (o sea inferior) en una vara a su verdadero tamaño. La transformación se lleva a cabo en un solo asalto.

Joanets

Procedencia: Comarca del Ripollés, donde viven agrupados en cuatro comunidades en los bosques de Campelles, Queralps, Tregurá y Freixenet.

Son seres diminutos de la familia de las hadas que tienen la apariencia de pequeños duendecillos de piel verde y ojos rojizos, que se desplazan rápidamente por los aires gracias a sus alas, parecidas a las de la libélula. Dichas alas desprenden una gran luminosidad, visible desde bastante distancia, por lo cual un observador distraído confundirá a los *joanets* con simples luciérnagas. Sin embargo, la luz de los *joanets* es más intensa y su vuelo mucho más rápido. Estos seres viven en el bosque y no les gustan los humanos, por lo cual suelen hacer bromas de bastante mal gusto a cualquiera que se acerque demasiado a su territorio. Los hombres, sin embargo, los buscan incansablemente, ya que según cuenta la leyenda muchos magos dejan a los *joanets* como guardianes de sus tesoros, escondidos en profundas simas o en las tarteras de las montañas más altas.

FUE:	1	**Altura:**	0,10 pies
AGI:	20/25	**Peso:**	Media onza
HAB:	15/18	**RR:**	0%
RES:	2/5	**IRR:**	225%
PER:	18/20		
COM:	1		
CUL:	10/12		

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Sigilo 90%, Rastrear 75%, Volar 99%.

Hechizos: Pueden aprender cualquier hechizo de hasta *vis quinta*, incluyendo los de magia negra.

Poderes Especiales:

- **Veloces:** Debido a su pequeño tamaño y gran rapidez, un *joanet* sólo será alcanzado por un arma si su portador saca con ella un resultado crítico.

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.

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.

Maideak

Procedencia: Euskadi.

Se dice por toda la tierra *euskaldun* que las *lamiñak* tienen maridos que se llaman *maideak*. Son, como ellas, seres con apariencia humana y algún rasgo animal, como patas de cabra, gallina u oca, garras y fauces de animal salvaje, etc. Terriblemente fuertes, se les atribuye la construcción de dólmenes, crómlechs y diversos círculos de piedras. Su otro rasgo destacable es su voraz lujuria, que los lleva a arriesgarse a secuestrar mujeres humanas, aun a costa de ser cazados o capturados. A veces pueden trabajar para un mago poderoso, ya sea bajo los efectos de un hechizo o por la promesa de poseer una mujer. También se asegura que existen *maideak* amistosos que puede proteger las casas de aquéllos que les dejan comida, y que reciben el nombre de *saindi-maindi* ("santo maide").

FUE:	25/30	**Altura:**	1,60 varas
AGI:	15/20	**Peso:**	120 libras
HAB:	10/15	**RR:**	0%
RES:	15/20	**IRR:**	145%
PER:	15/20		
COM:	0		
CUL:	1/5		

Protección: Carecen.

Armas: Garrote 45% (1D6+2D6).

Competencias: Sigilo 75%, Esquivar 45%, Rastrear 80%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

Carecen.

Mamurak

Procedencia: Euskadi.

Geniecillos diminutos que reciben multitud de nombres, como "*mamurak*", "*mozorros*", "*patuek*", "*familejerak*", "*ximelgorri*", "*galtxagorri*" ("calzones rojos") o "*prakagorri*" ("pantalones rojos"), pues tienen el aspecto de hombrecillos minúsculos vestidos con calzones y gorros rojos. Son invisibles durante todo el año excepto en la noche de San Juan, único momento en que se les puede ver saltando y correteando entre las hojas de los helechos. Para capturarlos hay que encontrar una flor de helecho, pues suelen hacer allí su morada.

Los que capturen a un grupo de *mamurak* habrán de encerrarlos en un alfiletero, en una cajita de metal o en el mango hueco de alguna herramienta, y cuando éstos sean liberados, saldrán en tropel bajo su aspecto normal o metamorfoseados en insectos (abejas, moscas, hormigas, etc.), repitiendo machaconamente alguna cantinela, como "*Zer egin, zer egin, zer egin?*" ("¿Qué hacer, qué hacer, qué hacer?") o "*Lan, lan, lan*" ("Trabajo, trabajo, trabajo") y es que son capaces de llevar a cabo cualquier tarea por grande o extraña que sea: arar, ordeñar, llenar barricas, transportar a gente a través de distancias increíbles, etc.

Pero claro, no todo es tan bonito en el trato con los *mamurak*, y es que cada vez que sean usados por su amo, los *mamurak* le quitarán parte de su esencia vital. Y si encima el "afortunado poseedor" no usa a los geniecillos, empezará a oír su cantinela a todas horas, esté cerca de ellos o no. La buena noticia es que el dueño de un grupo de *mamurak* no puede morir, pues al llegar su hora se sumirá en una agonía insoportable y eterna, que durará hasta que se libre de ellos, pidiéndoles que hagan algo que no puedan cumplir o vendiéndolos o regalándolos a alguien que los acepte voluntariamente.

FUE:	3/5	**Altura:**	0,1 pie
AGI:	20/25	**Peso:**	1 onza
HAB:	20/25	**RR:**	0%
RES:	5/10	**IRR:**	150%
PER:	20/25		
COM:	5/10		
CUL:	20/25		

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Carecen.

Hechizos: Conocen todos los hechizos, así que pueden hacer prácticamente cualquier cosa.

Poderes Especiales:

- **Trabajos:** Cuando son liberados por su amo pueden llevar a cabo cualquier tarea, como se ha indicado antes. Pero por cada tarea realizada el amo sentirá cómo disminuye su esencia vital, teniendo que hacer una tirada en la Tabla de Envejecimiento (pág. 107).
- **Cantinela:** Si el amo de un grupo de *mamurak* no los libera para que lleven a cabo alguna tarea, tras estar una semana inactivos, empezará a escuchar en todo momento su cantinela, lo que irá mermando los nervios del dueño. Por cada día que pase así, el amo deberá hacer una tirada de RR: si la falla, perderá 1 punto de Resistencia, y cuando llegue a 0, se volverá loco. Además, tras el quinto día de cantinela, se hayan perdido puntos o no, la víctima comenzará a tener un penalizador de -5% en todas sus tiradas por cada día posterior (se pierdan puntos o no). Los puntos de Resistencia perdidos se pueden recuperar a razón de un día por cada día de reposo absoluto.
- **Aptitud Mágica:** Los *mamurak* no pierden Puntos de Concentración al lanzar hechizos y pueden activar hasta cinco hechizos al mismo tiempo, ya sean del mismo tipo o diferentes.

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 desdeñan 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.

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.

Martinico

Procedencia: La Mancha.

Duende manchego de carácter travieso y bromista como otros miembros de su especie, pariente cercano del duende martín andaluz. Gusta de la compañía de los niños, a los que se aparece en secreto para jugar con ellos y, como el *etxajaun* vasco, el *trasno* gallego o el *diablot* catalán, prefiere vivir cerca de los humanos que no en la soledad de los bosques, a no ser que esté al servicio de alguna criatura poderosa.

Un martinico tiene el tamaño y complexión aproximada de un niño de diez años, la piel de un tono verdoso, los dientes quebrados, largos y amarillentos y la nariz grande y cubierta de verrugas. Cubre su no muy agraciado cuerpo con una túnica larga con capucha, de color pardo terroso, que recuerda al hábito de los capuchinos. De todos modos, pocos son los que le han visto, pues prefiere mantenerse invisible.

FUE:	5/10	**Altura:**	1,20 varas
AGI:	10/15	**Peso:**	70 libras
HAB:	15/20	**RR:**	0%
RES:	5/10	**IRR:**	150%
PER:	20/25		
COM:	15/20		
CUL:	10/15		

Protección: Carecen.

Armas: Estilete 45% (1D3+1+1D4).

Competencias: Correr 75%, Sigilo 65%, Esquivar 80%, Leyendas 75%.

Hechizos: Puede conocer hechizos sencillos, de hasta *vis tertia*.

Poderes Especiales:

- **Invisibilidad:** Puede volverse invisible a voluntad.
- **Metamorfosis:** El martinico puede convertirse en seres y objetos, siempre y cuando mantenga su mismo volumen.
- **Volar:** El martinico puede volar.
- **Infravisión:** Los martinicos pueden ver perfectamente como si tal cosa, en la más absoluta de las oscuridades.

Meniñeiro

Procedencia: Galicia.

Duendecillo doméstico, invisible para los humanos, salvo para los niños de corta edad (de hasta siete años). Es mucho menos travieso y malicioso que otros de sus parientes, y se muestra muy cariñoso con los niños, convirtiéndose en su secreto compañero de juegos. Se dice que es el meniñeiro el que se asoma a la cuna y hace reír a los bebés, y cuando el niño puede gatear es este duende el que le enseña escondrijos secretos y juegos. Aunque de naturaleza juguetona e inofensiva, pueden llegar a enfrentarse a aquéllos que intenten hacer daño a sus "amiguitos", aunque también se han dado casos, en menor medida, de *meniñeiros* maliciosos que hacían llorar a los niños para fastidiar a los padres.

FUE:	1	**Altura:**	1 pie
AGI:	15/20	**Peso:**	Media libra
HAB:	15/20	**RR:**	0%
RES:	5	**IRR:**	150%
PER:	20		
COM:	10/15		
CUL:	15/20		

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Cantar 65%, Enseñar 75%, Juego 80%, Escamotear 95%, Leyendas 70%.

Hechizos: Un *meniñeiro* con CUL 20 puede conocer hasta cuatro hechizos de *vis prima*, siempre que no sean de magia negra.

Poderes Especiales:

- **Invisibilidad:** Es invisible salvo para los niños de corta edad y para ciertos animales, como perros y gatos. Igualmente su voz sólo puede ser oída por los niños.

Ninfas

Procedencia: Toda la Península.

Muy parecidas a las hadas, las ninfas son espíritus del agua y representan a las fuerzas de la naturaleza y de la fecundidad. Habitan siempre en algún tipo de corriente de agua (un arroyo, una fuente, un río, un lago…) que consideran su hogar y que defenderán hasta la muerte ya que viven en simbiosis con él (si la corriente se seca, la ninfa muere). En algunas ocasiones pueden adoptar la forma de muchachas de una extraordinaria belleza y, en esos casos, es normal confundirlas con ondinas, aunque las ninfas nada tienen que ver con demonios ni con diablos; son traviesas, pero ninguna maldad anida en su corazón. Gustan de la danza y de la música sobre todas las cosas y no es extraño que inviten a los caminantes que descansan junto a su hogar a participar en sus bailes.

FUE:	10/15	**Altura:**	1,65 varas
AGI:	20/25	**Peso:**	110 libras
HAB:	15/20	**RR:**	0%
RES:	10/15	**IRR:**	200/300%
PER:	15/20		
COM:	15/20		
CUL:	5/10		

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Bailar 80%, Sigilo 60%, Nadar 100%, Seducción 30%.

Hechizos: Pueden aprender cualquier hechizo, excepto los de magia negra, aunque es raro que lo hagan.

Poderes Especiales:

- **Control del Agua:** Al igual que la ondina, la ninfa puede controlar con su voluntad el agua de la corriente en la que vive, ya sea para crear nieblas, abrir un paso en las aguas e incluso permitir a un mortal respirar bajo el agua (o, ya que estamos, ahogarlo mucho más rápido).
- **Inmortalidad:** Si una ninfa muere, su espíritu se funde de nuevo con la corriente de agua en la que vive y a la noche siguiente podrá volver a tomar forma física (manteniendo todos los recuerdos de la forma anterior). La única manera de acabar definitivamente con una ninfa es secando la corriente de agua en la que habita.

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 ganchuda, 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).

Competencias: Conocimiento Vegetal 45, Conocimiento Animal 45%, Sigilo 80% y Esquivar 70%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

Carecen.

Tardo

Procedencia: Galicia.

Llamado también *pesadelo*, es una criatura humanoide pequeña y peluda, de dientes afilados, piel verdosa y grandes ojos negros, que vive en madrigueras dentro de las casas de los hombres, como los ratones y las ratas, a los que a veces domestica para utilizarlos como bestias de carga. De día se esconde, pero por la noche sale a alimentarse de la energía vital de los hombres, que roba sentándose sobre el pecho de los durmientes, lo que se traduce en una noche de pesadillas para un adulto, pero que en el caso de un niño pequeño puede llegar a suponer la muerte.

Perros y gatos son los grandes enemigos de estos seres, ya que los persiguen sin descanso. Para defenderse, los tardos suelen llevar consigo diminutas espadas. Se dice que también es un remedio eficaz contra ellos dejar cerca de la cama un puñado de grano, ya que, al igual que ocurre con su pariente el *trasno*, el tardo no podrá evitar ponerse a contarlo, estando así ocupado toda la noche, sin molestar a los durmientes.

FUE:	5/7	**Altura:**	0,1/0,5 varas
AGI:	15/20	**Peso:**	1/4 libras
HAB:	15/20	**RR:**	0%
RES:	10/15	**IRR:**	150%
PER:	20/25		
COM:	1		
CUL:	10/15		

Protección: Carecen (aunque huyen como la peste del hechizo Sueño Reparador).

Armas: Espada 80% (1 PD).

Competencias: Sigilo 99%, Ocultar 99%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Robar Energía:** Cada noche que un tardo dedique sus "atenciones" a un humano, éste deberá hacer una tirada de RR con un penalizador de -50%: si falla, perderá esa noche 1 PV (que luego puede recuperar de la manera normal).

Tragantía

Procedencia: Andalucía.

Al igual que la elpha, la tragantía tiene el aspecto de una mujer muy hermosa de cintura para arriba y cuerpo de serpiente gigante de cintura para abajo. Sin embargo, mientras que la elpha es una mujer en la plenitud de su sensualidad, la tragantía tiene un aspecto frágil, de niña apenas adolescente, pero que no se dejen engañar por su aspecto los que la encuentren, pues al igual que su "prima", también se alimenta de carne humana. Además, también le ocurre, como a ella, que su mayor poder se encuentra en su canto.

FUE:	20/25	**Altura:**	4 varas
AGI:	20/25	**Peso:**	1.000 libras
HAB:	1/5	**RR:**	0%
RES:	25/30	**IRR:**	135%
PER:	15/20		
COM:	20/25		
CUL:	10/15		

Protección: Escamas (2 puntos de Protección, pero sólo en la cola).

Armas: Mordisco 45% (1D6+3), Envolver con los anillos 45% (2D6 PD por asalto).

Competencias: Cantar 95%, Sigilo 80%, Elocuencia 95%.

Hechizos: Puede lanzar hechizos de magia negra de hasta *vis tertia*.

Poderes Especiales:

- **Canto:** Todo aquél que escuche su canción pierde automáticamente la Iniciativa y todas sus tiradas se verán reducidas en un -50%, lo que permitirá a la tragantía, de por sí bastante débil, atacar con "cierta ventaja".

Trasno

Procedencia: Galicia.

Pequeño ser emparentado con los duendes, el *etxajaun* vasco o el *diablot* catalán, el *trasno* es un ser burlón y malicioso que gusta de las travesuras propias de los de su "familia", en especial hacer que se pierdan pequeños objetos o desordenar sutilmente las cosas para que cueste encontrar lo que se busca. Se introduce en las casas de noche, por las puertas o ventanas mal cerradas, y si los moradores le gustan o le divierten ya no los abandona en la vida, dedicándose a hacerles sus pequeñas "trasnadas".

La mejor protección contra este ser inofensivo pero molesto es dejarle a mano un cuenco con grano, pues el duendecillo no podrá resistirse a empezar a contar los granos uno a uno, y al no saber contar más que hasta cien, tendrá que empezar la cuenta una y otra vez, hasta que se aburra o hasta que salga el sol, no pudiendo hacer así ninguna de sus habituales diabluras. Con todo, el *trasno* no es perverso y puede llegar a encariñarse sinceramente con la familia de humanos a la que martiriza, aunque es demasiado frívolo para molestarse en ayudarles en caso de que tengan problemas.

FUE:	1/2	**Altura:**	0,1/0,3 pies
AGI:	15/20	**Peso:**	Cinco onzas
HAB:	15/20	**RR:**	0%
RES:	10/12	**IRR:**	150%
PER:	20/25		
COM:	1/5		
CUL:	10/15		

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Sigilo 99%, Ocultar 99%.

Hechizos: Bendición de San Nuño.

Poderes Especiales:

- **Invisibilidad:** Como muchos otros seres de la familia de los duendes domésticos, los *trasnos* pueden hacerse invisibles a voluntad.

Animales Fantásticos

LAS siguientes criaturas son animales irracionales, pero que poseen características o poderes que escapan a la normalidad. Aparte de esto se comportarán como el resto de los animales, guiándose por sus instintos primarios.

Afrigt

Procedencia: Norte de África, Asia y reino de Granada.

Monstruo alado usado como montura por ciertos *shayatín* (demonios) e *ifrits*. Los sabios cuentan de él que es uno de los seres más crueles creados por Allah y se dice que el piadoso Salomón llegó a sujetar uno y lo hizo enteramente dócil a su voluntad.

FUE:	30/35	**Altura:**	4 varas
AGI:	15/20	**Peso:**	40.000 libras
HAB:	-	**RR:**	0%
RES:	25/30	**IRR:**	175%
PER:	5/10		
COM:	-		
CUL:	-		

Protección: Piel Gruesa (2 puntos de Protección).

Armas: Garras 45% (1D8+4D6) y Mordisco 60% (1D6+4D6).

Competencias: Volar 60%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

- **Aliento Venenoso:** El afriet exhala con su respiración una ponzoña que puede envenenar a todo aquél que se encuentre junto a él (combatiendo o no). La víctima deberá hacer una tirada de Resistencia x3 tres veces: si la pasa las tres, quedará inmunizado a su veneno; si falla una primera tirada, sufrirá los efectos de una conmoción (véase la tabla que describe las secuelas en la págs. 100 y 101); si falla la segunda, perderá 1D6 PV por el envenenamiento; y si falla la tercera, morirá. Dicen que mojar una tela con orines y anudarla sobre nariz y boca protege contra esta intoxicación, pero no es cosa probada.
- **Terror:** Esta criatura es tan espantosa que todo aquél que la vea deberá hacer una tirada de Templanza o quedará paralizado por el miedo, sufriendo durante los siguientes 1D6 asaltos un penalizador de -25% a todas sus acciones de combate.

Alacrán

Procedencia: Andalucía.

Es un pequeño insecto de poco más de medio pie de longitud, muy parecido al escorpión, pero de un color rojo más intenso y oscuro, y su picadura, que atraviesa ropa y armaduras como si no existieran, es mortal de necesidad: en pocos días mata a la pobre víctima en medio de grandes dolores, fiebres y delirios, además de provocar una gran hinchazón del miembro afectado. Es un animal de una gran malignidad, ya que no sólo ataca cuando está en peligro, sino que, en caso de ver a cualquier persona, se dirige hacia ella directamente y a gran velocidad. Aunque es casi imposible sobrevivir al veneno de un alacrán, se dice que una vez lo consiguió un hombre y desde entonces fue inmune a todos los venenos.

El alacrán es un animal tan insignificante que no merecen indicarse ni siquiera sus características físicas.

Protección: Carecen.

Armas: Picadura 80% (Veneno).

Competencias: Correr 100%, Sigilo 60%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Picadura Venenosa:** El que sea afectado por la picadura de un alacrán deberá hacer una tirada de Resistencia x1 y obtener un éxito crítico. Si falla, morirá a los pocos días, pero si la consigue a partir de ese día será inmune a cualquier otro veneno que proceda de un animal.

Alicante

Procedencia: Andalucía.

Llamada también "*can*", se trata de una culebra de media vara de longitud, de cuerpo grueso y cola corta y delgada, cuya mordedura provoca la muerte con casi total seguridad ya que, como reza la copla: "Si te pica el alicante / llama a un cura / y que te cante".

FUE:	1	**Altura:**	0,35/0,60 varas
AGI:	1/5	**Peso:**	4 libras
HAB:	-	**RR:**	25%
RES:	1/3	**IRR:**	75%
PER:	1		
COM:	-		
CUL:	-		

Protección: Carecen.

Armas: Mordedura 40% (Especial).

Competencias: Sigilo 80%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Mordedura Venenosa:** Todo aquél que sea mordido por un alicante deberá pasar una tirada de Resistencia x1 o morirá entre dolores horribles en 1D6 horas. Es posible destilar el veneno de un alicante y untarlo en un arma para que infecte las heridas y provoque la muerte, pero en ese caso la virulencia del veneno disminuye, y la víctima podrá hacer una tirada de Resistencia x3 para evitarla. El veneno de un alicante permite untar una única arma, que perderá completamente sus efectos en cuanto dañe a un personaje o cuando pasen doce horas, lo que ocurra primero.

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. 108).

† **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.

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 (pág. 296), que mata mirando a los ojos a su víctima: el basilisco hace daño con tan sólo mirar.

Bicha

Procedencia: Andalucía.

Especie de serpiente o culebra con la piel blanca como la de un gusano. Se dice que provoca la mala suerte de manera natural en todo aquél que la mira, a no ser que haga de inmediato el gesto contra la "malage" (tocar madera con los dedos índice y meñique de la mano izquierda).

FUE:	1	**Altura:**	0,25/0,50 varas
AGI:	5/10	**Peso:**	2 libras
HAB:	0	**RR:**	10%
RES:	1/3	**IRR:**	90%
PER:	1		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Sigilo 80%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Mala Suerte:** Todo aquél que vea a una bicha y no haga el mencionado ritual (si lo conoce) o haga una tirada de RR a la mitad de su porcentaje, sumará un 30% a sus posibilidades de obtener una pifia en todas sus tiradas durante las próximas 1D4+2 horas. Por ejemplo, si una tirada tenía unas posibilidades de pifiar de 96-00, ahora serán de 66-00.

Caballo Volador

Procedencia: Reino de Granada.

Raza de caballos muy apreciados entre los magos del reino nazarí como medio de transporte. Son unos caballos de mayor altura que los habituales y de un porte altamente regio, enjaezados con las más bellas piedras preciosas y con arreos de oro. Su color puede variar, pero nunca tienen más de un tono diferente y carecen de mancha alguna. Para conseguir uno de estos caballos, un sabio versado en la magia debe marchar a un bosque totalmente alejado de persona alguna y pasar en él un tiempo determinado —desde varios días a muchos años— orando y ayunando, mostrando todos aquellos artificios que sea capaz de realizar y, si el mago es merecedor, el caballo aparecerá ante él totalmente engalanado, debiéndole asignar inmediatamente un nombre para que, a partir de ese momento, siempre que necesite transporte tenga la montura a su disposición.

FUE:	35/40	**Altura:**	1,75 varas
AGI:	40/45	**Peso:**	1.000 libras
HAB:	-	**RR:**	0%
RES:	50/55	**IRR:**	100%
PER:	15/20		
COM:	-		
CUL:	1/5		

Protección: Aura Mágica (5 puntos de Protección).

Armas: Coz 45% (1D8+3D6).

Competencias: Volar 90%, Descubrir 40%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Volar:** El caballo volador, como su nombre indica, puede volar y, además, otorga un bonificador de +25% a la competencia de Cabalgar del jinete.

Colacho

Procedencia: Norte de Castilla.

Bestia demoníaca natural del norte de Castilla que, según afirman aquéllos que la han visto y han tenido la fortuna de salir vivos del encuentro, tiene cuerpo como de hombre, pero muy peludo, con garras y pico de águila, pequeños cuernos de cabra y carece de brazos. Vive en las copas de los árboles alimentándose únicamente de carne, siendo su forma habitual de cazar el acecho a su víctima desde lo alto del árbol para caer sobre ella sin previo aviso. Para tal fin cuenta con dos poderosos dones naturales: es capaz de volverse invisible y su canto, estridente y desagradable, tiene el poder de hechizar a quien lo escucha, pues la víctima cree oír las voces de sus seres más queridos (en el caso de las personas) o los sonidos de los animales de su especie (en el caso de las bestias). Hay intrépidos que se dedican a cazarlos, ya que, según se dice, una prenda tejida con pelo de colacho proporciona la invisibilidad a su portador.

FUE:	15/20	**Altura:**	1,20 varas
AGI:	20/25	**Peso:**	70 libras
HAB:	0	**RR:**	0%
RES:	15/20	**IRR:**	175%
PER:	18/20		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Pelaje (1 punto de Protección).

Armas: Garras 75% (1D8+1D6) y Pico 90% (1D6+1D4).

Competencias: Descubrir 90%, Esquivar 75%, Saltar 90%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Invisibilidad:** El colacho puede volverse invisible si se concentra en ello, volviéndose visible cuando se distrae, se excita o se relaja (es decir, cuando ataca, duerme, come, procrea o simplemente al ser sorprendido o asustado).
- **Canto Hipnótico:** Cualquiera que escuche el canto del colacho deberá hacer una tirada de RR: si falla, escuchará en su lugar la voz de sus personas queridas, quedando hipnotizado y a merced del colacho.
- **Pelo de colacho:** Se puede utilizar una prenda tejida con pelo de colacho como componente del hechizo Manto de Sombras (pág. 196) en vez de la figura de cera, con la salvedad de que el manto aunque se desgarre o se destruya no matará automáticamente al mago.

Corrupia

Procedencia: Castilla.

También llamada "*fiera corrupia*", esta criatura fue popularizada en los llamados "romances de ciego" que cantaban los mendigos a cambio de una limosna. Posee cuerpo de león y dos cabezas, una de lagarto y otra de toro, y acostumbra a vivir en las cuevas y simas más profundas, alimentándose de carroña. Cuando está hambriento, no obstante, mata animales y personas a los que arrastra a su cubil, para devorarlos cuando hieden.

FUE:	25/30	**Altura:**	1,90 varas
AGI:	28/30	**Peso:**	300 libras
HAB:	0	**RR:**	0%
RES:	30/33	**IRR:**	175%
PER:	15/20		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Carecen.

Armas: Mordisco de Lagarto 75% (1D4+2D6) y Embestida de Toro 90% (1D6+2D6).

Competencias: Correr 80%, Descubrir 60%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

Carecen.

Denociña

Procedencia: Galicia.

Llamado también "*doñina*", se trata de una criatura muy parecida a la comadreja pero cuyo pelaje es de un vivo color rojizo, aunque al contrario que la comadreja, que rara vez ataca al hombre, la *denociña* es muy agresiva y, además, su mordedura suele resultar la mayor parte de las veces mortal.

FUE:	5/7	**Altura:**	1 pie
AGI:	15/20	**Peso:**	Media libra
HAB:	0	**RR:**	30%
RES:	15/20	**IRR:**	70%
PER:	1/3		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Carecen.

Armas: Mordisco 60% (1D3+Veneno).

Competencias: Sigilo 80%, Esquivar 60%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Mordisco Venenoso:** La víctima de una *denociña* debe tirar Resistencia x2 en el momento de recibir su primer mordisco, pero no deberá hacer tiradas adicionales aunque reciba otros. Los resultados posibles son:
  - † Si se obtiene un crítico, la víctima será inmune al veneno de *denociña* para siempre.
  - † Si se obtiene un éxito normal, al cabo de una hora comenzará a notar molestias, agarrotamientos y contracciones, que se prolongarán durante 1D6 días, tiempo en el que tendrá un penalizador de -35% a todas las acciones que tengan que ver con la Habilidad y la Agilidad.
  - † Si falla la tirada, una hora después caerá al suelo con una fiebre intensa, delirios y convulsiones. Se mantendrá en ese estado 1D6+3 días, para luego recuperar la consciencia muy débil, con 10 puntos menos de Resistencia. Los puntos los recuperará a razón de 1 punto por día de reposo absoluto.
  - † Si obtiene una pifia, la víctima muere entre horribles convulsiones a las pocas horas.

Este veneno puede extraerse y usarse para untar armas, en cuyo caso es menos potente y sólo exige hacer una tirada de Resistencia x4. Además, una *denociña* sólo da para untar un arma y una vez pasadas doce horas desde que se extendió en el arma o tras el primer ataque con éxito, el veneno perderá sus efectos.

Dips

Procedencia: Catalunya.

Perros negros gigantes que, según la leyenda, surgieron del Infierno y asolaron las tierras catalanas, alimentándose con la carne y la sangre de los hombres y las bestias que se cruzaban en su camino. Finalmente fueron convertidos en piedra por intercesión de la Virgen en las cercanías del pueblo de Pratdip, en el Baix Camp, aunque algunos afirman, sin embargo, que no todos los *dips* perecieron aquella noche.

FUE:	25/28	**Altura:**	1,50 varas
AGI:	15/20	**Peso:**	220 libras
HAB:	0	**RR:**	0%
RES:	25/30	**IRR:**	150%
PER:	10/15		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Piel Gruesa (5 puntos de Protección contra daño físico, pero 0 puntos de protección contra magia o armas de plata).

Armas: Mordisco 70% (1D6+2D6).

Competencias: Correr 75%, Sigilo 60%, Rastrear 45%, Saltar 75%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

Carecen.

Gailán

Procedencia: Reino de Granada.

Criatura maligna que habita la floresta cercana a la ciudad de Granada. Tiene forma de gato de gran tamaño, con rostro de hombre, fauces de león y un brillo de inteligencia en los ojos. Anda a cuatro patas aunque podría hacerlo erguido y su cola causa el mismo dolor que un latigazo. Se dedica a matar tanto a hombres como a animales, acabando con granjas enteras de ganado, pues no caza por gula, sino por placer.

FUE:	15/20	**Altura:**	1,80 varas
AGI:	35/40	**Peso:**	600 libras
HAB:	-	**RR:**	0%
RES:	15/20	**IRR:**	100%
PER:	15/20		
COM:	-		
CUL:	-		

Protección: Piel Gruesa (3 puntos de Protección).



Armas: Mordisco 75% (1D6+1D6), Garras 50% (1D8+1D6), Cola 25% (1D8).

Competencias: Sigilo 90%, Correr 90%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

Carecen.

Horpí

Procedencia: Catalunya.

Serpiente monstruosa que puede llegar a alcanzar los dos metros de longitud. Es muy parecida al áspid, pero su mordedura no es venenosa. Además, en los sesos de muchas de ellas se encuentra una especie de perla verde que se dice que inmuniza a quien la lleva en la boca de cualquier tipo de veneno.

Suele vivir en los bosques profundos y en las zonas pantanosas, lejos de la vida humana. La horpí no es sorda como otras serpientes, siendo muy vulnerable al sonido de la flauta, que le molesta especialmente, hasta el punto de pegar un oído contra el suelo e introducir la punta de su cola en el otro. En esta posición, la horpí está totalmente indefensa frente a sus cazadores. Este ser, al igual que la *tantagora*, fue introducido en Catalunya por los musulmanes, siendo en la época de *Aquelarre* muy difícil de encontrar.

FUE:	20/25	**Altura:**	1,80/2 varas
AGI:	5/10	**Peso:**	300 libras
HAB:	0	**RR:**	15%
RES:	25/30	**IRR:**	85%
PER:	5/10		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Carecen.

Armas: Mordisco 70% (1D4+2D6), Envolver con sus anillos 35% (1D6 PD por asalto).

Competencias: Sigilo 40%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

Carecen.

Loberno

Procedencia: Galicia.

Fruto de la relación entre un lobo y una zorra, el loberno tiene el aspecto de un lobo pequeño con la piel rojiza y moteada. Es sordo, pero compensa ese defecto con sus agudos ojos, que poseen, además, una serie de poderes mágicos: causa terror, es capaz de fascinar con su mirada y ve a través de las paredes. En ocasiones saquea los gallineros, pero suele preferir desenterrar los cadáveres de los cementerios para devorarlos a placer.

FUE:	10/12	**Altura:**	0,90 varas
AGI:	15/20	**Peso:**	80 libras
HAB:	0	**RR:**	0%
RES:	10/12	**IRR:**	135%
PER:	25/30		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Carecen.

Armas: Mordisco 60% (1D6+1D4), Mirada 45% (Especial).

Competencias: Sigilo 90%, Descubrir 95%, Rastrear 65%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Ojos de Loberno:** Los ojos del loberno son tan agudos que ven a muchísima distancia e incluso son capaces de ver a través de las paredes. Además, tienen otras propiedades mágicas que el loberno puede utilizar en caso de combate en lugar de atacar con sus colmillos. Si pasa la tirada de Mirada (es decir, si consigue cruzar su mirada con la de la víctima), puede elegir entre los dos siguientes poderes.
- **Pánico:** La víctima debe hacer una tirada de Templanza con un penalizador de -25%, ya que, si la falla, saldrá corriendo, presa del pánico durante 1D6 asaltos. Pasado ese tiempo tiene derecho a una nueva tirada de Templanza con el mismo penalizador y, si la falla, continuará, pero si tiene éxito podrá volver. Si es atacada, la víctima tiene reducidas a la mitad todas sus competencias de combate.
- **Fascinación:** La víctima debe tirar RR con un penalizador de -50% y, si falla, se quedará quieta como ida o dormida durante 1D10 asaltos. Si es atacada o alguien la sacude violentamente, reacciona como si despertara de un sueño, pero no servirá de nada gritarle.

Mostela

Procedencia: Catalunya.

Animalillo muy parecido a la comadreja, aunque algo más pequeño y de cabeza más grande, que también se alimenta de ratones de campo y de serpientes, así como de liebres, a las cuales caza introduciéndose en sus madrigueras. La *mostela* hembra carece de vagina, ante lo cual el macho la fecunda en la boca, y sus crías nacen a los pocos meses saliendo por las orejas de la madre, siendo consiguientemente muy diminutas, por lo que muchas mueren al ver la luz, aunque la *mostela* puede lamerlas con su saliva y hacerlas revivir de una manera asombrosa.

Es un animalillo muy codiciado por alquimistas y curanderos debido a sus múltiples propiedades, ya que se dice que con sus sesos se puede hacer un ungüento que cura la vista cansada o débil, que atando lonchas de su carne a las articulaciones reumáticas se alivia el dolor, que su grasa alivia el dolor de muelas, que comer su carne fortalece las encías, que con su sangre se fabrica un ungüento que combate la lepra y, también, que con el hueso del tobillo de una *mostela* se puede crear un talismán que impide que la mujer que lo lleve quede embarazada.

FUE:	5/7	**Altura:**	1 pie
AGI:	25/30	**Peso:**	10 onzas
HAB:	0	**RR:**	30%
RES:	10/12	**IRR:**	70%
PER:	15/20		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Carecen.

Armas: Mordisco 75% (1D3)

Competencias: Sigilo 95%, Esquivar 70%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Propiedades curativas:** Las propiedades indicadas anteriormente funcionan de verdad, siempre y cuando se utilicen correctamente los componentes obtenidos de la *mostela*, lo que puede requerir una tirada de Alquimia o Artesanía por parte del personaje.

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. 303) se enfrentara a una salamandra, ésta lo destruiría en tan sólo 1D3 asaltos, sin que el demonio pudiera defenderse.

Serpe Xigante

Procedencia: Galicia.

Llamado "*coca*" en Vigo, se trata de un monstruo enorme, emparentado con el *herensugue* vasco o con los retoños de Ganga Gramma. La mayor de ellas fue ahuyentada de Galicia por los discípulos de Santiago, pero se sabe que hay más en las profundidades del mundo subterráneo de los *mouros*, dispuestas a devorar a los que osen invadir sus dominios. Rehúyen el enfrentamiento directo, prefiriendo reptar por los túneles siguiendo a los intrusos y cayendo sobre ellos por sorpresa. Por suerte, es muy raro que salgan a la superficie.

FUE:	30/35	**Altura:**	5/10 varas
AGI:	15/20	**Peso:**	30.000/50.000 libras
HAB:	0	**RR:**	0%
RES:	30/35	**IRR:**	125%
PER:	5/10		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Escamas (2 puntos de Protección).

Armas: Envolver con los anillos 60% (3D6 PD por asalto).

Competencias: Sigilo 95%, Esquivar 70%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Ciega:** A pesar de que es ciega, una *serpe xigante* no tiene ningún penalizador por combatir en la oscuridad más completa.
- **Visión Aterradora:** Todo aquél que se encuentre con una *serpe xigante* deberá hacer una tirada de Templanza o, de lo contrario, huirá aterrorizado. Puede repetir la tirada cada dos asaltos.

Tantagora

Procedencia: Catalunya.

Extraña bestia con rostro de hombre, cuerpo de bestia salvaje, cola de escorpión, pechos y ojos de cabra. Toda ella es de color rojo sangre y tiene tres hileras de dientes en la boca. Se alimenta exclusivamente de carne, en especial de carne humana, si puede conseguirla. Según la tradición, este ser llegó de Asia, su lugar de origen, traído por los musulmanes, los cuales la usaban para dar caza a los cristianos. A medida que los condes-reyes ganaron terreno a los musulmanes, dichas bestias fueron siendo exterminadas y, en la época de *Aquelarre*, parece que han sido eliminadas por completo, aunque nadie puede decirlo a ciencia cierta.

FUE:	25/28	**Altura:**	1,30 varas
AGI:	30/35	**Peso:**	220 libras
HAB:	0	**RR:**	0%
RES:	30/35	**IRR:**	150%
PER:	18/25		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Pelaje (1 punto de Protección).

Armas: Garras 70% (1D8+2D6), Mordisco 50% (1D6+2D6) y Aguijón 60% (1D4+2D6+Veneno).

Competencias: Rastrear 80%, Saltar 90%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Aguijón venenoso:** El veneno de la *tantagora* produce la muerte en 2D10 horas, sin tirada de Resistencia posible, y el único antídoto que se conoce es frotar la herida con la sangre de la misma *tantagora* que la ha producido.

Tarasca

Procedencia: Sur de Castilla y Andalucía.

Serpiente gigante que tiene la facultad de invocar la tormenta, los vientos, la lluvia y el granizo. Su gran debilidad son las mujeres hermosas y, si alguna acierta a encontrar su madriguera, entrar en ella y mirar fijamente a la criatura a los ojos, la hará suya y desde entonces la tarasca

obedecerá sus órdenes como un perrillo. Se cuenta que Santa Marta domó de esta manera a una tarasca, pero también se han dado casos de brujas o mujeres malvadas que consiguieron de este modo un poderoso aliado.

FUE:	30/35	**Altura:**	10 varas
AGI:	5/10	**Peso:**	24.000/40.000 libras
HAB:	0	**RR:**	0%
RES:	30/35	**IRR:**	125%
PER:	5/10		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Escamas (1 punto de Protección).

Armas: Envolver 55% (3D6 PD por asalto).

Competencias: Sigilo 50%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Invocar a la tormenta:** En el exterior, la tarasca puede invocar una tormenta y 1D4 asaltos después de que esté en su apogeo, puede hacer que caiga sobre una víctima elegida previamente un rayo por asalto (tiene 35% de impactar y hace 5D6 PD).
- **Visión Aterradora:** Todo aquél que se encuentre con una tarasca deberá hacer una tirada de Templanza o huirá aterrorizado (en caso de pifiar, se quedará en el sitio petrificado por el miedo). Puede repetir la tirada cada dos asaltos.

Urco

Procedencia: Galicia.

Criatura con apariencia de perro negro que vive en el mar , del que sale de noche para rondar las casas de los hombres y en raras ocasiones destruir sus cosechas. Se le supone cierta relación con los *mariños* y hay quien dice que vive con ellos en sus ciudades submarinas.

El urco tiene la facultad de provocar la ceguera a aquella persona con la que cruce la mirada. Su aullido corta la leche de la vaca y altera a todos los animales en general. Y pese a ser aterrador, es buena cosa oírlo, ya que aquél que no oiga el aullido del urco morirá en menos de una semana.

FUE:	25/30	**Altura:**	1,50 varas
AGI:	20/25	**Peso:**	150 libras
HAB:	0	**RR:**	0%
RES:	10/12	**IRR:**	150%
PER:	10/15		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Carecen.

Armas: Mordisco 65% (1D6+2D6), Visión 35% (Especial).

Competencias: Correr 90%, Nadar 100%, Saltar 70%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Provocar ceguera:** Si la mirada de un urco se cruza con la de su víctima (o sea, si se pasa la tirada de Visión), ésta se volverá ciega en el acto, no recuperando/sin posibilidad de recuperar la vista a no ser que se le aplique el hechizo Expulsar Enfermedades. La visión del urco no tiene efecto a través de un espejo y solamente puede concentrarse y hacerla una vez cada dos asaltos, aunque puede morder normalmente.
- **Aullido:** El aullido del urco provoca en quien lo escucha que pierda automáticamente la Iniciativa y que todas sus tiradas se vean reducidas en un -50% durante 1D6 asaltos, aunque la víctima tiene derecho a una tirada de Templanza con un penalizador de -50% para evitar los efectos. Los aliados del urco no se ven afectados por su aullido.

Víbora

Procedencia: Castilla.

Esta criatura parecida a la serpiente debe su nombre a que pare por la fuerza (*vi pare*) pues sus costumbres sexuales son, cuanto menos, curiosas: para copular el macho introduce la cabeza en la boca de la hembra y escupe el semen en su interior. En ese momento, la hembra cierra la boca y corta de cuajo la cabeza del macho, que se traga con gran deleite. Pero ella misma también está sentenciada a muerte, ya que sus crías, cuando llegue el momento del parto, se abrirán paso a dentelladas a través de las entrañas de la madre.

Algunos audaces la buscan para cazarla a pesar del peligro mortal que ello implica, pues con su veneno puede hacerse un antídoto para cualquier otro tipo de veneno, excepto para el del terrible áspid. En algunos casos, sin embargo, simplemente la buscan para quedarse con el veneno tal cual.

FUE:	1	**Altura:**	Media vara.
AGI:	15/20	**Peso:**	4 libras.
HAB:	0	**RR:**	50%
RES:	5	**IRR:**	50%
PER:	18/20		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Carecen.

Armas: Mordedura 75% (1+Veneno).

Competencias: Sigilo 80%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Mordedura venenosa:** La víctima de la mordedura de una víbora cae en el acto en un estado febril y debe hacer una tirada de Resistencia x3. Si falla, perderá 1D3+1 PV cada hora durante 2D6 horas. Si tiene éxito, sólo perderá 1 PV por hora durante 1D6 horas. Si la víctima llega a 0 PV, morirá, pero si logra sobrevivir, recuperará 1 PV por cada día de reposo absoluto. Durante el estado febril en el que se encuentra, la víctima tendrá un penalizador a todas sus tiradas igual a los PV perdidos hasta ese momento multiplicados x10. Si se recoge el veneno de la víbora, se mantendrá fresco durante 1D6 horas, aunque si es tratado de forma alquímica (con una tirada de Alquimia), sus propiedades se mantendrán durante 1D6 días.

Otras Criaturas

POR último, aquí se recoge toda aquella criatura irracional que esté incluida en los demás apartados. Al tratarse de un grupo tan heterodoxo, sus capacidades, características y procedencias son tan diversas como ellos mismos.

Camuñas

Procedencia: Andalucía.

Llamado también "Tío Camuñas", es una criatura malvada y solitaria que surge de la oscuridad para raptar niños a los que devora sin dejar rastros ni señales de su paso, solamente los llantos y los gritos de sus víctimas, que cesan de repente. Esta capacidad suya de materializarse en los rincones oscuros hace que algunos lo identifiquen como un pariente de las sombras (pág. 304), y bien puede ser, pues a diferencia de otros seres irracionales, al Camuñas sí que le afectan los rituales de fe.

El Camuñas tiene la facultad de adoptar a los ojos de sus oponentes su peor pesadilla, la visión que para ellos sea más terrorífica. La mejor manera de derrotarlo es enfrentarlo en compañía, ya que ante dos o más enemigos no sabrá qué apariencia tomar. Cuando no anda "de caza", el Camuñas tiene el aspecto de un mendigo o vagabundo, la mayor parte de las veces sucio y enfermo, de mirada furtiva y rencorosa.

FUE:	20/25	**Altura:**	Variable
AGI:	10/15	**Peso:**	Variable
HAB:	15/20	**RR:**	0%
RES:	15/20	**IRR:**	110/150%
PER:	5/10		
COM:	0		
CUL:	1/5		

Protección: Es inmune al daño físico, pero no al mágico ni a los rituales de fe.

Armas: Carece.

Competencias: Pelea 45%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

- **Salir de las Sombras:** El Camuñas surge siempre del rincón más oscuro de la estancia o de la zona más negra si está en el exterior. No podrá utilizar este poder en una estancia que haya sido objeto del ritual de Sacralización o los hechizos de Sueño Reparador o Refugio del Hechicero.
- **Provocar Terror:** El Camuñas parece durante un instante un ser humano y, al segundo siguiente, se ha convertido en la peor pesadilla de su oponente, que deberá hacer una tirada de Templanza (con un penalizador igual a la puntuación en IRR que tenga el Camuñas por encima de 100). Si tiene éxito, el Camuñas se irá, pero si falla, intentará atrapar a su víctima usando su poder de paralizar. Si se enfrenta a dos o más enemigos, no sabrá qué apariencia adoptar y, tras una leve vacilación, huirá.
- **Paralizar:** Cuando el Camuñas ataca, hace una tirada de Pelea y, si tiene éxito, la víctima perderá 1D6 puntos de AGI. Cuando llegue a 0, quedará paralizada y el Camuñas podrá arrastrarla hacia la oscuridad, donde desaparecerá para siempre. Estos ataques no se pueden parar, sólo esquivarlos. Si consigue escapar del Camuñas, el personaje recuperará esos puntos de AGI tras descansar durante al menos doce horas.

Cermeños

Procedencia: Andalucía.

Llamados también "*lanillas*", son diablillos familiares de características similares a los diablillos gallegos, los *mamur* vascos y los enemiguillos de Castilla. Los cermeños suelen adoptar la forma de escarabajos o ratoncitos y, al igual que sus "primos" de otras comarcas, se sirven de la magia para servir a su amo, que gracias a ellos realiza grandes prodigios. Se ignora si estos seres son producto de las alquimias de un brujo o de las calderas del Infierno, pero lo cierto es que el demonio y los magos goéticos poderosos suelen entregarlos a sus acólitos para que les sirvan. Cada cermeño conoce un solo hechizo, que puede lanzar normalmente si su dueño se lo pide, mientras que no reciba una contraorden por parte de alguna entidad infernal.

FUE:	1	**Altura:**	0,30 pies
AGI:	15/20	**Peso:**	Diez onzas
HAB:	0	**RR:**	0%
RES:	1/3	**IRR:**	110%
PER:	10/15		
COM:	0		
CUL:	1/5		

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Sigilo 95%, Esquivar 90%.

Hechizos: Cada cermeño puede conocer un solo hechizo de hasta *vis quinta*.

Poderes Especiales:

- **Cesión:** Los efectos del hechizo los recibe el dueño del cermeño como si lo hubiera lanzado él mismo, aunque para ello debe llevar a la criatura encima.

Criaturas de la Tempestad

Procedencia: Euskadi.

La criatura vasca de la tempestad más conocida es Aidegazto ("rayo"), pero hay otros muchos: Odei ("trueno"), Ortzia, Eate, Egata, Ereeta, Orots y Mikelats —que es hijo de Mari, la Dama de Amboto—. Se trata de genios

invisibles similares a los silfos que forman y dirigen las tormentas, las grandes riadas y los vendavales. Pueden adoptar forma humana, pero la que prefieren con diferencia es la de una gran nube negra y tormentosa, donde a veces se adivinan los rasgos de un rostro colérico que, cuando habla, lo hace con voz grave y atronadora.

Todas estas criaturas tienen características similares.

FUE:	35/40	**Altura:**	Variable
AGI:	30/35	**Peso:**	Variable
HAB:	20/25	**RR:**	0%
RES:	15/20	**IRR:**	125/150%
PER:	30/35		
COM:	0		
CUL:	15/20		

Protección: Inmunidad a todo tipo de armas que no sean mágicas.

Armas: Carecen.

Competencias: Descubrir 85%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Rayos:** Pueden lanzar un rayo contra un enemigo, con un 75% de impactar y 3D6 PD.
- **Tormentas:** Pueden invocar un fuerte temporal con vendaval, granizo y lluvia.
- **Nieblas:** Pueden conjurar una espesa niebla, que siempre se formará sobre el mar y se deslizará lentamente hacia la tierra (en concreto, a una velocidad de 3 varas por asalto). Algunos aseguran que esta niebla propaga la peste.

Djinns / Ifrits

Procedencia: Todo el mundo islámico, incluyendo el reino de Granada.

Los *djinns* son también conocidos como *jinas*, genios o *yinns*, y el mismo profeta dio fe de su existencia al afirmar que había venido al mundo a predicar no solamente a los hombres, sino también a los *djinns*, e incluso distinguió tres tipos: los que tienen apariencia monstruosa, los que manipulan las fuerzas de la naturaleza y los que se asemejan a los hombres. De todos modos, prohibió los sacrificios que solían hacerse para aplacar a los *djinns*, lo que consideró idolatría. Se dice que algunos de ellos se alimentan sólo de olores y hay quien busca atraerlos y atarlos a su servicio derramando perfumes (consulta el hechizo Invocar a un *Djinn*, pág. 206).

Que los *djinns* estén sujetos a la ley divina no quiere decir que sientan afecto hacia los hombres, antes al contrario, pues muchos de ellos les guardan rencor por ser los dueños de la Tierra y los favoritos de Allah. Así que, aunque no pueden dañarlos, igualmente buscarán su perdición, muchas veces con falsos consejos o con verdades a medias.

Por otro lado, también tenemos a los *ifrits*, los espíritus malvados que abjurarán de Allah y que son tan semejantes a los *djinns* que el único modo de distinguirlos es invocar ante su presencia el nombre de Allah: si se trata de un *djinn*, el ser se alejará sin hacer daño, pero si es un *ifrit*, atacará rabioso.

Los *djinns* y los *ifrits* comparten las mismas características y poderes.

FUE:	20/25	**Altura:**	3 varas
AGI:	25/30	**Peso:**	500 libras
HAB:	20/25	**RR:**	0%
RES:	30/35	**IRR:**	175%
PER:	15/20		
COM:	15/20		
CUL:	15/20		

Protección: Carecen.

Armas: Pueden utilizar cualquier arma al 99%.

Competencias: Todos los conocimientos al 99%, Dar Risotadas 99%, Elocuencia 75%, Teología (Islámica) 80%.

Hechizos: Un *djinn* o *ifrit* conoce siempre al menos 2D6 hechizos, entre los que se incluyen siempre Alas del Maligno y Sangre de Dragón. Los *djinns*, sin embargo, no pueden usar los hechizos de magia negra (exceptuando, claro está, el de Alas del Maligno).

Poderes Especiales:

- **Cambiar de Aspecto:** Un *djinn* puede cambiar de aspecto a voluntad, adoptando cualquier forma que desee, siempre que sea de un ser vivo que haya visto antes. Eso incluye adoptar la apariencia de los maridos para seducir a las mujeres casadas, pasatiempo al que muchos *djinns* son aficionados.
- **Convertirse en Humo:** Los *djinns* están hechos de fuego y, por lo tanto, pueden transformarse en humo. Bajo esa forma son invulnerables a cualquier tipo de daño físico (aunque les sigue afectando el daño mágico o de fuentes divinas). Como contrapartida, no pueden atacar a nadie ni física ni mágicamente (pues no tienen voz para lanzar sus hechizos).
- **Conceder Deseos:** Para demostrar la inferioridad de los *djinns* frente a los hombres, el siempre sabio Allah les otorgó el poder de hacer realidad las peticiones de los humanos. No es voluntario, sino que están obligados a conceder, por lo menos, un deseo a todo aquél que pronuncie ante ellos la procesión de fe islámica. Sin embargo, los *djinns* son astutos y, ya que odian prestar tales servicios, gustan de conceder los deseos de manera literal, para así provocar la perdición de los humanos que tanto desprecian.

Encantades

Procedencia: Norte de Girona.

Se llamaba así a las muchachas que, en las riberas del río Freser —situado entre Ripoll y Ribes— realizaban el ritual de las *Set Fonts*, consistente en beber del agua de las siete fuentes que se encuentran entre Coma de Vaca y el Pont del Camí Ral, cerca de Capdevànol, aunque el agua de la última fuente debía ser hervida con hojas de encina, la cual a su vez debía haber sido tocada por un rayo. De realizarse correctamente el ritual la muchacha se convertía en una encantada y gozaba de una gran hermosura, seducción y poderes mágicos, aunque tenía un año para encontrar marido y casarse, ya que si no era bendecida por el sacramento del Matrimonio en dicho tiempo, adoptaría para el resto de su vida una fealdad repugnante. Por el contrario, si

se casan, mantendrán su recién adquirida belleza hasta la muerte, siempre y cuando lo hagan por amor, ya que si simplemente se casan por interés, al finalizar el año perderán poderes y hermosura, quedándose como estaban antes de realizar el ritual.

Las *encantades* poseen las características físicas de un ser humano normal, excepto su Aspecto, que es siempre de 25 puntos.

RR: 0%
IRR: 100%

Protección: La que puedan llevar normalmente, si lo desean.

Armas: Las armas que usen normalmente.

Competencias: Las competencias permanecen sin cambios, excepto Seducción que sube a 95%.

Hechizos: Polvos de Seducción, Medalla de Virilidad, Atadura de Eunuco, Dominación, Filtro Amoroso, Incienso de Cópula, Fidelidad, Virtud de Doncella y Deseo Carnal. Una encantada no necesita componentes para lanzar sus hechizos.

Poderes Especiales:

Carecen.

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. 186).

FUE: 10/15
AGI: 25/30
HAB: 5/10
RES: 15/20
PER: 20/25
COM: 5/10
CUL: 5/10

Altura: 1,25/1,40 varas
Peso: 70/90 libras
RR: 0%
IRR: 100/125%

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.

Herensuge

Procedencia: Euskadi.

Llamado también "*erensuge*", "*iraunsugue*" o "*edensugue*", es una especie de dragón de siete cabezas, cada una de ellas incrustada en el pecho. Malévolo e inteligente, puede devorar rebaños enteros de ovejas, a las que atrae con su aliento. No desdeña tampoco la carne humana, que al parecer considera un bocado excelente. Así que de cuando en cuando deja su madriguera para aterrorizar a los seres humanos, volando sobre poblados y caseríos, dedicándose a destruirlo todo con su aliento flamígero. En ocasiones, se alía con entes poderosos, como el Gaueko o la Dama de Amboto , para obtener comida a cambio de combatir a su servicio.

Por suerte no quedan muchas de estas criaturas en todo el País Vasco, aunque la ignorancia popular señala como madriguera de un *herensuge* cada cueva o sima profunda.

FUE: 45/50
AGI: 10/15
HAB: 0
RES: 45/50
PER: 10/15
COM: 1/5
CUL: 25/30

Altura: 12 varas de longitud
Peso: 20.000 libras
RR: 0%
IRR: 100%

Protección: Piel escamosa (12 puntos de Protección).

Armas: Mordisco 50% (1D6+4D6), Garras 45% (1D8+4D6) y Cola 35% (4D6).

Competencias: Conocimiento Mágico 85%, Conocimiento Animal 90%, Conocimiento Vegetal 90%, Leyendas 110%, Rastrear 80%, Escuchar 75%, Descubrir 60%.

Hechizos: Todos.

Poderes Especiales:

- **Aliento de Dragón:** Puede exhalar un chorro de fuego por cualquiera de sus cabezas, pero sólo por una de ellas cada asalto. El cono de fuego tiene 1,5 varas de radio y 6 varas de longitud, produciendo 2D6 PD.
- **Vuelo:** El *herensuge* puede volar con sus alas.
- **Visión Aterradora:** Todo aquél que se encuentre con un *herensuge* deberá hacer una tirada de Templanza o huirá aterrorizado (si pifia, se quedará petrificado en el sitio debido al miedo). Puede repetir la tirada cada dos asaltos.

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.

Inguma

Procedencia: Euskadi.

Genios maléficos menores que aprovechan la noche, cuando todos duermen, para apretar la garganta de la víctima, dificultándole la respiración e incluso llegando a matarla. Su apariencia es maliciosa, siendo su cara lo único que puede decirse que tenga una forma casi física. Suele trabajar a las órdenes de algún ente vasco o de un mago que lo haya recibido de manos de dicho ente o de Silcharde. Se le acusa de producir sonambulismo, así como enfermedades cuyas causas se desconocen, y de inducir en la mente de las personas terribles pesadillas. Se dice que la mejor defensa que existe contra el *inguma* es salir corriendo hasta perderlo de vista.

FUE:	10/15	**Altura:**	1,80 varas
AGI:	15/20	**Peso:**	No posee
HAB:	10/15	**RR:**	0%
RES:	15/20	**IRR:**	150%
PER:	10/15		
COM:	0		
CUL:	10/15		

Protección: Invulnerable a todo tipo de daño físico, ya que sólo puede ser dañado con magia.

Armas: Carece.

Competencias: Esquivar 75%, Conocimiento Mágico 85%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

- **Asfixia:** El *inguma* puede asfixiar a tantas personas como quiera siempre que la suma de la RES de todas ellas no sea superior a (1D8x10)+20 puntos (tirada que realizará siempre antes de usar el poder), teniendo en cuenta que todas sus víctimas deben estar en un radio de seis varas. Una vez activado el poder no podrá usarlo de nuevo hasta que sus víctimas mueran o las deje voluntariamente. Las personas asfixiadas tienen derecho a una tirada de RR: si la pasan, no se verán afectadas y podrán alejarse del área de influencia del *inguma*. Los que fallen comenzarán a ser asfixiados (consulta las reglas de asfixia en la pág. 102), aunque pueden tirar Resistencia x5 cada asalto para poder alejarse del *inguma*, pero deberán tener éxito en al menos dos de esas tiradas.
- **Sonambulismo:** El *inguma* puede hacer que una vez por noche una persona dormida se levante y ande por donde la criatura quiera (e incluso puede hacer que se caiga por unas escaleras, pozo o similar), aunque su víctima tiene derecho a una tirada de RR para evitarlo. Si la saca, el *inguma* no podrá volver a intentarlo con ella hasta la noche siguiente. No hay límite de distancia para el uso del poder, pero el *inguma* debe haber visto cara a cara a su víctima.
- **Pesadillas:** Por medio de este poder el *inguma* provoca pesadillas en los durmientes. Cada noche que la víctima tenga pesadillas deberá hacer una tirada de RR: si la falla, perderá 1 punto de Resistencia, y cuando llegue a 0, se volverá loca. Además, tras la quinta noche de pesadillas, se hayan perdido puntos o no, la víctima comenzará a tener un penalizador de -5% en todas sus tiradas por cada noche de pesadillas posterior (se pierdan puntos o no). Los puntos de Resistencia perdidos se pueden recuperar a razón de uno por cada jornada de reposo absoluto.

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 Gaueko, por un adorador suyo o por un brujo que haya utilizado el hechizo Maldición del *Lobisome*, transformándole 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.

Lumia

Procedencia: Galicia.

Esta criatura es el fruto de la relación entre *mouros* y humanos. Aparentan ser mujeres bellísimas y, al igual que las *mouras* encantadas, se las puede encontrar en castros, mámoas o cuevas peinando sus largos cabellos. Dicen estar encantadas y excitan la avaricia del que se acerque a ellas describiéndole la riqueza del tesoro que guarda, cuando no despierta su lujuria prometiéndole intensos placeres si la libera. Sin embargo, a diferencia de las *mouras*, todo ello es solamente un engaño para atraer a los incautos, pues las lumias son en realidad grandes serpientes con cabeza de mujer, que con el poder de disimular su apariencia devoran a los que confiadamente se les acercan.

FUE:	20/25	**Altura:**	2/4 varas
AGI:	5/10	**Peso:**	2.000 libras
HAB:	0	**RR:**	0%
RES:	25/30	**IRR:**	125%
PER:	10/15		
COM:	15/20		
CUL:	10/15		

Protección: Escamas (1 punto de Protección).

Armas: Envolver con los anillos 60% (2D6 PD por asalto).

Competencias: Sigilo 45%, Elocuencia 75%, Seducción 85%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Cambiar el aspecto:** Una lumia tendrá el aspecto de una mujer bellísima (Aspecto 29) a no ser que sea herida, ataque o duerma. También es posible verla bajo su verdadero aspecto si se obtiene un resultado crítico en una tirada de RR. No obstante, un personaje observador podrá fijarse en que la lumia no cogerá jamás ningún objeto que se le dé, ya que carece de brazos y los que se ven son solamente una ilusión.

Mabula

Procedencia: Galicia y zona cantábrica.

Esta criatura mágica mora, sobre todo, en los bosques y adopta la apariencia de una vieja repugnante de día, mientras que por la noche es una bellísima doncella. Si un hombre, o mujer, la sorprende bañándose por la noche y se casa antes de tres días, será feliz toda su vida, pero habrá de tener cuidado, ya que si la mabula se ve descubierta maldecirá al hombre, convirtiéndole en un animal del bosque, y a la mujer, la transformará en una mabula como a ella.

Las mabulas pueden ser desencantadas si alguien las quiere bajo su aspecto más repugnante, ya que en ese caso se quedan hermosas para siempre.

FUE:	5/10	**Altura:**	1,65 varas
AGI:	10/15	**Peso:**	112 libras
HAB:	15/20	**RR:**	30%
RES:	10/15	**IRR:**	70%
PER:	15/20		
COM:	10/15		
CUL:	15/20		

Protección: Es invulnerable a todo daño físico, aunque la magia le afecta de la manera normal.

Armas: Carecen.

Competencias: Conocimiento Mágico 95%, Conocimiento de Plantas 65%, Leyendas 95%.

Hechizos: Una mabula puede conocer cualquier hechizo hasta *vis prima*, siempre que no sean de invocación.

Poderes Especiales:

- **Transformación:** Vieja repugnante (Aspecto 1) de día, joven y hermosa (Aspecto 26) de noche.

Marmajor

Procedencia: Catalunya, aunque el marmajor del que se tienen más referencias vive en las cuevas del Salitre, bajo la montaña de Montserrat, cerca de la localidad de Collbató.

Gigante de un solo ojo que vive en cuevas y subterráneos, siempre en soledad, saliendo solamente de su escondrijo para devorar ganado o a algún viajero extraviado, aunque su plato predilecto son los niños sin bautizar, tanto es así que algunas personas sin escrúpulos los han utilizado para cazarlo vivo con la esperanza de poder usarlo para su servicio, lo que no ha sido nunca posible, ya que el marmajor muere en cautividad, siempre y cuando no haya conseguido antes liberarse de sus ataduras para destruir a quienes lo habían capturado. Algunos estudiosos han creído ver en el marmajor descendientes de las infernales bebrices (pág. 292), algunas de los cuales habrían quedado aisladas en la Tierra.

FUE:	28/30	**Altura:**	3 varas
AGI:	10/15	**Peso:**	500 libras
HAB:	2/3	**RR:**	0%
RES:	25/30	**IRR:**	150%
PER:	10/15		
COM:	1		
CUL:	1		

Protección: Pelaje (2 puntos de Protección).

Armas: Garrote 40% (1D6+3D6)

Competencias: Rastrear 40%, Descubrir 60%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Visión Aterradora:** Cualquier personaje que vea a un marmajor deberá hacer una tirada de Templanza: si la falla, intentará alejarse lo más posible de la criatura.

Mujeres Serpiente

Procedencia: Norte de África, Arabia y reino de Granada.

Seres híbridos con apariencia de mujer de cintura para arriba y cola de serpiente el resto del cuerpo. Sobre su origen hay diferentes teorías: unos opinan que son vástagos demoníacos de Aza Dahaka, y otros, que son las últimas descendientes de una raza más antigua que el hombre. Sea como fuere, son raras de ver, aunque se dice que la reina maga Yamilka, que vive en la ciudad perdida de Al-Iskandiar, tiene a un grupo esclavizado para su servicio personal. Muchos toman esto como simples cuentos de bazar, pero la verdad solamente Allah la sabe.

FUE:	15/20	**Altura:**	1,75 varas
AGI:	15/20	**Peso:**	240 libras
HAB:	5/10	**RR:**	0%
RES:	20/25	**IRR:**	150%
PER:	10/15		
COM:	15/20		
CUL:	20/25		

Protección: Escamas (1 punto de Protección, pero sólo en la cola).

Armas: Arco Corto 45% (1D6+1).

Competencias: Conocimiento Mágico 90%, Sigilo 45%, Elocuencia 70%, Seducción 60%.

Hechizos: Bálsamo de Curación, Expulsar Enfermedades, Piedra de Sanación.

Poderes Especiales:

- **Curación:** Las mujeres serpientes son excelentes curanderas y dominan técnicas médicas ignoradas por los hombres. Se dice que pueden curar cualquier tipo de enfermedad o dolencia e incluso que son capaces de devolver la vida a los muertos, aunque esto último no está demostrado.

Morota

Procedencia: Catalunya, aunque recibe diferentes nombres en determinadas regiones: en el Berguedá se le conoce como "*esgarrapadones*", en el Lluçanes "*malaire*" y en el Ripollés "*morota*" o "*maragassa*".

Se trata de un ser de apariencia humana aunque de fuerza gigantesca, que adopta indistintamente la apariencia de un hombre o de una mujer de gran belleza para seducir o tomar por la fuerza a sus víctimas, que suelen ser religiosos o personas de vida honrada y casta. Y todo aquél que sucumbe a los encantos de un morota (de grado o a la fuerza) sufrirá a los pocos días una horrible infección en su sexo, el cual exudará un apestoso olor que identificará al enfermo como una víctima del morota. Se piensa que, en realidad, el morota no es más que un avatar de Masabakes, la diablesa de la lujuria, o un experimento salido de sus manos.

FUE:	21/25	**Altura:**	1,75 varas
AGI:	10/12	**Peso:**	120 libras
HAB:	16/12	**RR:**	0%
RES:	20/25	**IRR:**	175%
PER:	10/15		
COM:	15/20		
CUL:	5/10		

Protección: Carecen.

Armas: Pelea 90% (1D3+1D6).

Competencias: Elocuencia 75%, Seducción 90%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Enfermedad del morota:** Como se ha dicho anteriormente, todo aquél que sucumba ante un morota comenzará a exudar desde su sexo un olor nauseabundo. La única manera de curarse es recibiendo los efectos combinados de un hechizo de Expulsión, más otro de Expulsar Enfermedad, o un ritual de Exorcismo junto al de Alivio de Enfermedades.

Renubero

Procedencia: Castilla.

Los renuberos son seres maléficos emparentados con los silfos que viven entre las nubes y que se dedican a amasar el pedrisco para destruir los campos. A veces, cuando las tormentas son muy fuertes, caen a tierra por un descuido, por torpeza o, como aseguran algunos, porque los ángeles los empujan. Sea como fuere, los renuberos caídos adoptan en tierra la apariencia de hombres hoscos y contrahechos que viven una existencia desgraciada y miserable. Siempre están dispuestos a hacer el mal con la esperanza de que, en premio a sus malas acciones, las fuerzas infernales vuelvan a colocarlos entre las nubes.

FUE:	12/15	**Altura:**	1,70 varas
AGI:	5/10	**Peso:**	120 libras
HAB:	5/10	**RR:**	0%
RES:	10/15	**IRR:**	125%
PER:	20		
COM:	5		
CUL:	15/20		

Protección: Carecen.

Armas: Cayado 40% (1D4+1).

Competencias: Alquimia 75%, Astrología 95%.

Hechizos: Un renubero sólo puede aprender y utilizar hechizos de magia negra.

Poderes Especiales:

Carecen.

Sacamantecas

Procedencia: Montes de Málaga.

Criatura maléfica que habita en los montes de Málaga con apariencia de hombre de gran tamaño con el pelo oscuro y ralo y una barba cuidada y recortada. Es bastante peludo, pero no feo, y tiene una mirada dulce y azul. Viste con sencillez, pero sus ropas suelen estar más o menos limpias. Tiene una voz muy hermosa y profunda, con la que canta bellas canciones de amor mientras pasea por las montañas. Con ella atrae a niñas y jovencitas, a las que atrapa para violarlas, asesinarlas, descuartizarlas y devorarles los sesos (las mantecas), y no necesariamente por ese orden. Tampoco hace ascos a los niños si logra atraer a alguno.

Hay quien dice que en verdad se trata de adeptos del Demonio o gentes maldecidas que necesitan devorar sesos humanos para seguir viviendo. También se dice que es muy fuerte, con grandes manos, brazos musculosos, espaldas anchas y pecho recio. Nadie nunca les ha oído hablar, sólo cantar, y nadie sabe a ciencia cierta si la atracción que provoca su canto es mágica o no, pero lo que sí se tiene por seguro es que cualquier niña que haya oído al sacamantecas y no haya sido detenida a tiempo ha corrido tras él.

FUE:	20/25	**Altura:**	1,80 varas
AGI:	15/20	**Peso:**	180 libras
HAB:	10/15	**RR:**	10%
RES:	25/30	**IRR:**	90%
PER:	15/20		
COM:	20		
CUL:	5/10		

Protección: Ropas Gruesas (1 punto de Protección).

Armas: Estrangular 65% (1D3+2D6+Especial), Cuchillo 30% (1D6).

Competencias: Cantar 95%, Elocuencia 75%, Sigilo 90%, Esquivar 50%, Descubrir 60%, Rastrear 40%, Tormento 50%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Canto:** A la manera de otras criaturas, el canto del sacamantecas tiene la propiedad de hechizar a su víctima, atrayéndola hacia donde esté él. Su víctima tiene derecho a una tirada de RR y si falla, a no ser que sea detenida por sus compañeros, avanzará hacia el sacamantecas y no reaccionará hasta que éste empiece a estrangularla.
- **Estrangular:** El sacamantecas nunca usará otras armas que no sean sus manos para matar (el cuchillo es para descuartizar). Si quiere usarla en combate con un enemigo que no haya venido voluntariamente hasta él (con su canto), deberá primero hacer un movimiento de melé. Si lo consigue, rodeará con sus manos el cuello de su presa haciendo cada asalto el daño de estrangulamiento, sin tener que volver a tirar para atacar. Su víctima, si no se desmaya, puede hacer una tirada de Pelea para zafarse o utilizar un arma de tamaño pequeño, con la que tendrá un +50% por encontrarse en melé.

Seír

Procedencia: Toda la Península.

Su nombre, que quiere decir literalmente "cubierto de pelo", se utiliza en el *Pentateuco* y en otros textos rabínicos, para denominar a unos seres demoníacos velludos, con la cabeza y las piernas de chivo y los brazos y el torso humanos, aunque muy peludos. Según las leyendas habitan en los edificios en ruinas, alejados y abandonados por los hombres. Sus apetitos lujuriosos son siempre voraces y son capaces de recorrer grandes distancias atraídos por el olor a hembra.

FUE:	20/25	**Altura:**	1,55 varas
AGI:	10/15	**Peso:**	120 libras
HAB:	5/10	**RR:**	0%
RES:	20/25	**IRR:**	150%
PER:	20		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Pelaje (1 punto de Protección).

Armas: Garras 45% (1D8+2D6).

Competencias: Escuchar 75%, Esquivar 90%, Descubrir 75%, Rastrear 95%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

Carecen.

Soliño

Procedencia: Galicia.

Si de mujeres normales y *mouros* nacen lumias, de *mouros* y *meigas* nacen *soliños*, criaturas de apariencia humana

perversas, crueles y llenas de odio y rencor hacia los hombres, con los que suelen convivir para mejor hacer el mal. Han heredado la fuerza física de sus padres y la habilidad de sus madres para la magia.

FUE:	20/25	**Altura:**	1,75 varas
AGI:	10/15	**Peso:**	140 libras
HAB:	10/15	**RR:**	0/5%
RES:	20/25	**IRR:**	95/100%
PER:	15/20		
COM:	5/10		
CUL:	10/15		

Protección: Pueden llevar cualquier tipo de armadura.

Armas: Pueden portar cualquier tipo de arma.

Competencias: Las habituales en la profesión que haya escogido.

Hechizos: Pueden conocer cualquier tipo de hechizo.

Poderes Especiales:

- **Aptitud Mágica:** Además de no necesitar componentes mágicos para lanzar hechizos, su perversidad natural les da un bonificador de +25% para activar hechizos de magia negra.

Sugaar

Procedencia: Euskadi.

Su nombre significa "culebro", es decir, serpiente macho, ya que se trata de serpientes gigantes que tienen la facultad de tomar apariencia humana mezclándose con las gentes para seducir a mujeres hermosas. El más famoso de los *sugaar* es Maju, que llegó a enamorar a la mismísima Dama de Amboto y ésta le dio la facultad de convertirse en ígneo, como ella, por lo que a veces se les puede ver atravesando los cielos como dos estelas de llamas, entregados a jugueteos amorosos (y provocando de paso una fuerte tormenta de lluvia y pedrisco). Otros dicen haberlos vistos juntos, ella echada lánguidamente y él peinándole, amoroso, su larga caballera rubia.

Los demás *sugaar* viven en regiones subterráneas de las que salen por simas y aberturas.

Como serpiente gigante:

FUE:	20/25	**Altura:**	3/5 varas
AGI:	5/10	**Peso:**	400 libras
HAB:	0	**RR:**	0%
RES:	25/30	**IRR:**	125%
PER:	15/20		
COM:	0		
CUL:	15/20		

Protección: Escamas (1 punto de Protección).

Armas: Envolver con sus anillos 60% (2D6 PD por asalto).

Competencias: Sigilo 80%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Adoptar aspecto humano:** Un *sugaar* puede convertirse en un humano, aunque no podrá mantener ese aspecto más de doce horas. Transcurrido ese tiempo ha de volver a adoptar la forma de una serpiente hasta que hayan pasado tantas horas como el tiempo que



transcurrió siendo humano. Bajo su aspecto humano, un *sugaar* sigue conservando su lengua bífida y sus ojos serán siempre verdes con un extraño tono amarillento.

Como humano:

FUE:	20/25	**Altura:**	1,75 varas
AGI:	5/10	**Peso:**	120 libras
HAB:	15/20	**RR:**	0%
RES:	25/30	**IRR:**	125%
PER:	15/20		
COM:	20/22		
CUL:	15/20		

Protección: Pueden llevar cualquier armadura humana.

Armas: Pueden manejar cualquier arma humana.

Competencias: Sigilo 80%, Elocuencia 75%, Seducción 95%.

Hechizos: Carecen.

Tartalo

Procedencia: Euskadi.

Criatura de un solo ojo y costumbres antropófagas, llamado también "*torto*" o "*anxo*". Se dice de él que secuestra a los jóvenes que se ponen a su alcance, devorándolos. Según creencia popular, el *tartalo* más poderoso de todos vive en la cueva de Muskia, en el término de Ataún, pero pueden encontrarse congéneres suyos en otros lugares de la tierra *euskaldun*.

FUE:	40/45	**Altura:**	3/4 varas
AGI:	10/15	**Peso:**	400/600 libras
HAB:	5/10	**RR:**	0%
RES:	30/35	**IRR:**	110%
PER:	10/15		
COM:	1/5		
CUL:	10/15		

Protección: Piel Gruesa (2 puntos de Protección).

Armas: Garrote 75% (1D6+5D6).

Competencias: Esquivar 75%, Leyendas 45%, Lanzar 100%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- **Visión Aterradora:** Cualquier personaje que vea a un *tartalo* deberá hacer una tirada de Templanza: si falla, intentará huir lo más lejos posible de la criatura, si es que puede.

Tronante

Procedencia: Galicia.

Llamado así porque provoca los truenos, también recibe los nombres de "*nubeiro*" (por su relación con las nubes), "*legromante*" (por ser brujo) o "*escolar*" (por ser sabio). Se trata de una criatura pequeña y rechoncha, negruzca, peluda y muy fea, que "hiere las nubes" con unos zuecos de madera y unas tenazas de hierro que siempre lleva consigo. Así provoca el ruido de los truenos y de paso, también la lluvia, estropeando las cosechas de la buena gente. Al igual que el renubero castellano, puede caerse de las nubes gracias a los rezos piadosos, pero a diferencia de sus parientes, sabe volver a las nubes, ya que sólo tiene que hacer una *polvoriña* juntando polvo del camino y orinando sobre él: se forma así un remolino por el que vuelve al cielo. Ya que sabe este secreto gusta de bajar a veces a la tierra para satisfacer su lujuria o simplemente para hacer maldades. Para estas "visitas" adopta la forma de un hombre bastante alto, pero de repugnante fealdad. En ocasiones, los tronantes se asocian con hombres y mujeres malvados a los que revelan el secreto de hacer la polvoriña, para que también puedan subir al cielo y dirigir las nubes.

FUE:	10/15	**Altura:**	1,20 varas
AGI:	5/10	**Peso:**	160 libras
HAB:	10/15	**RR:**	0%
RES:	10/15	**IRR:**	150%
PER:	15/20		
COM:	5/10		
CUL:	15/20		

Protección: Carecen.

Armas: Tenazas 40% (1D6+1D4+Especial).

Competencias: Alquimia 75%, Conocimiento Mágico 50%, Leyendas 70%.

Hechizos: Sólo pueden usar hechizos de magia negra.

Poderes Especiales:

- **Tenazas:** Las heridas producidas por las tenazas de un tronante solamente sanarán si se mojan en agua bendita, y ni siquiera los hechizos de Piedra de Sanación o Bálsamo de Curación servirán.
- **Zuecos:** Los zuecos de un tronante tienen el poder de llevar a su portador de un extremo a otro del horizonte de una sola zancada. Es decir, con ellos se puede ir de un solo paso hasta donde alcance la vista, aunque para conseguirlo el portador deberá hacer una tirada de IRR con un penalizador de -50%, tirada en la que no se puede usar Suerte: si falla, su cuerpo se desgarrará en dos, quedando la mitad en el lugar en que partió y la otra mitad en algún punto intermedio, con un zueco en cada lugar. Estos zuecos pierden sus poderes completamente si pisan tierra sagrada, o si su portador reza o nombra a Dios, la Virgen o los santos.

Vidalot

Procedencia: Catalunya.

Esta criatura, fruto de la relación sexual entre un feram y una mujer, tiene un aspecto totalmente humano, excepto por el hecho de que posee dos caras, una de hombre en la parte anterior y otra de mujer en la parte posterior. Normalmente carecen de sexo, pero en ocasiones nace alguno hermafrodita, es decir, con los dos sexos. Su existencia está condicionada a lo que haga con ella su madre. Normalmente ésta intenta deshacerse de su hijo, ya que es la prueba de su pecado, y lo destruye al nacer o lo abandona en el bosque. Algunas, sin embargo, lo retienen junto a sí, y de esta forma el *vidalot* crece y se educa como un ser humano normal, ocultando su deformidad con una capucha o dejándose crecer la cabellera.

En caso de que sea abandonado y sobreviva se convierte en un ser salvaje, resentido y hostil, que mostrará siempre una especial animadversión contra la raza humana.

Algunos estudiosos de las ciencias ocultas relacionan este monstruo con los andróginos, mientras que otros llegan a atribuir su paternidad al demonio Guland, el de los numerosos rostros.

FUE: 23/25
AGI: 10/15
HAB: 10/15
RES: 18/23
PER: 15/25
COM: 1/20
CUL: 1/20

Altura: 1,90 varas
Peso: 150 libras
RR: 0%
IRR: 195%

Protección: Un *vidalot* civilizado puede llevar cualquier tipo de armadura, pero uno salvaje no llevará.

Armas: Un *vidalot* civilizado puede manejar cualquier tipo de arma, pero uno salvaje sólo pelea o garrote.

Competencias: Según el oficio que ejerza.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

- **Ojos en la espalda:** Un *vidalot* que lleve la cara posterior descubierta no será sorprendido jamás por la espalda, debido al par de ojos extra de su otra cara.
- **Reconocimiento paterno:** Si un *vidalot* se encuentra al feram que lo engendró, lo reconocerá en el acto, y si éste le exige que le enseñe todo lo que sabe sobre la magia, el feram estará obligado a satisfacerle.

Animalia

ADEMÁS 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 busques 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
AGI: 20/25
RES: 15/20
PER: 25/30

RR: 50%
IRR: 50%
Templanza: 50%

Protección: Plumaje (1 punto de Protección).

Armas: Picotazo 65% (1D6+1D4) y Garras 50% (1D6).

Competencias: Volar 65%, Descubrir 75%.

Buitre

FUE: 10/15
AGI: 15/20
RES: 15/20
PER: 10/15

RR: 50%
IRR: 50%
Templanza: 50%

Protección: Plumaje (1 punto de Protección).

Armas: Picotazo 45% (1D6).

Competencias: Volar 45%.

Carnero / Oveja

FUE: 15/20
AGI: 15/20
RES: 10/15
PER: 5/10

RR: 50%
IRR: 50%
Templanza: 50%

Protección: Lana (1 punto de Protección).

Armas: Embestida 50% (1D4+1D6).

Competencias: Balar 45%, Saltar 30%.

Cerdo

FUE: 20/25
AGI: 2/5
RES: 20/25
PER: 2/5

RR: 50%
IRR: 50%
Templanza: 50%

Protección: Carece.

Armas: Mordisco 45% (1D4+1D6).

Competencias: Rastrear 15%.

Caballo

FUE: 30/35
AGI: 30/35
RES: 40/45
PER: 10/15

RR: 50%
IRR: 50%
Templanza: 50%

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
AGI: 30/35
RES: 15/20
PER: 25/30

RR: 50%
IRR: 50%
Templanza: 50%

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%.

Macho Cabrío / 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%.

Tres Años Después

El viejo soldado de la guardia miró con ojo crítico al grupo de cuatro viajeros que cruzó las puertas de Pontevedra al atardecer. Uno era, sin duda, un señor y un guerrero que, aunque lucía jubón acolchado, bien cerca tenía la loriga de malla, sujeta en la grupa del caballo. Con todo, uno de los jóvenes de la milicia le cerró el paso, haciendo que el viejo pusiera los ojos en blanco.

—¡Hay que pagar derecho de paso para entrar en la ciudad!

—No si se es noble —le contestó el señor con voz queda—. Lope de Navarrete es mi nombre y éllos son mi séquito —y sin decir más azuzó el caballo, de modo que el muchacho tuvo que apartarse de un salto para no ser arrollado.

—¡Pero qué se habrá creído!...

—Déjalo estar, zagal. Estando en las puertas verás pasar a muchas gentes y pronto reconocerás a quién debes sangrar y quién es mejor dejar en paz... y éstos son de los últimos.

—¡Creo que no es ni siquiera noble! ¡No llevaba espada al cinto!

—No, llevaba un *saif* moro. Es más ligero que nuestros aceros, pero mata igual o mejor.

—¿Y los que lo acompañaban? ¡Uno a todas luces era un judío, el otro parecía un hombre de armas portando bien visible una ballesta, que es arma maldita por Dios, y el tercero era mancebo tan hermoso que parecía mujer!

—Y quizá lo fuera... —gruñó el viejo.

—¡Pero una mujer vistiendo de hombre es gran ofensa a los ojos de Dios! —protestó el joven.

—Mira. Hace como diez años pasó por estas mismas puertas un grupo parecido. Aquella misma noche entraron en la judería y fueron al cementerio, al Campa dos Xueus. No se les volvió a ver. Se dijo que buscaban el Sello de Salomón para Fabrique, uno de los hermanos de Pedro el Cruel. Eran de la misma pasta que éstos... hazme caso. No te cruces en su camino. No vayas a tu propio funeral.

* * *

Ignotus miró a su alrededor. ¿Así que esto es el Infierno?, pensó. Porque no puede ser el Cielo, con mi vida. No daba tanto miedo. Sonrió amargo entre los colmillos. Había visto en la Tierra sitios mucho peores.

Una alegre tos a su espalda le sacó de sus reflexiones.

—Así que..., aquí es donde termina mi historia —dijo, ahora algo asustado.

—No —rió Bileto—. Tu historia permanecerá por siempre.



Liber IV: Medievalia

Pars XI: Chronicae



Donde se habla del devenir de los grandes et los pequenyos reinos de la vieja Iberia, de sus fastuosas cortes, sus doctos reyes y sus constantes y viejas rencillas.

EL mundo en el que transcurren las aventuras de *Aquelarre* es el de los reinos peninsulares de los siglos XIV y XV, dos siglos en los que tienen lugar diversos conflictos y hechos de gran trascendencia para la historia de dichos reinos y para los de sus habitantes, un tiempo en el que la guerra es una realidad cotidiana, el hambre llega en forma de sequía para los campos, la enfermedad aparece de mano de la peste negra y la Muerte es una invitada a comer en todas las casas.

Corona de Castilla

LA llegada del siglo XIII encuentra a la corona de Castilla envuelta en la anarquía y el desgobierno, pues los nobles y el rey de Aragón intentan por todos los medios influir o, mejor aún, derribar al todavía niño Fernando IV, al que su madre, la regente María de Molina, tiene que defender a capa y espada, consiguiendo finalmente que sea declarado rey en 1301, lo que no acaba ni mucho menos con la caótica situación del reino, pues tiene el nuevo rey que seguir haciendo frente a levantamientos nobiliarios y a las pretensiones aragonesas hasta el mismo día de su muerte en 1312, cuando se halla en Jaén preparando la toma de Algeciras. Y según cuenta la leyenda, su muerte fue provocada por una maldición lanzada un mes antes por los hermanos Carvajales, enemigos del monarca que éste había ordenado ajusticiar encerrándolos en una jaula para, a continuación, despeñarlos por un precipicio, aunque antes emplazaron al rey a una muerte segura en poco tiempo. Debido a esa leyenda, Fernando IV sería recordado como El Emplazado.

Sea como fuere, la muerte del monarca deja el trono castellano en manos de su hijo, Alfonso XI, que cuenta tan sólo con un añito de edad, por lo que María de Molina, su abuela, se arremanga las sayas y se convierte de nuevo en regente, aunque acompañada esta vez de la esposa y de los hermanos del rey fallecido —todo quedaba en familia—, hasta que en 1325, con quince años, Alfonso XI es declarado mayor de edad y asume sus tareas como rey de Castilla, dedicándose desde entonces a darle fuerte y flojo a tanto noble levantisco, que entre ajusticiamientos, asesinatos y emboscadas, los deja bastante mal parados, ganándose el sobrenombre de El Justiciero entre sus seguidores —los nobles posiblemente le llamarían cosas peores—. También invierte dinero y esfuerzos en proseguir la guerra contra Granada que había empezado su padre, venciendo a los moros en la batalla del Salado (1340) y conquistando Algeciras (1344), claro que no contento el buen hombre, que creía que estaba en racha, prosigue el avance hasta Gibraltar, donde en 1350 se le acaba la suerte; y es que un año antes, en el puerto de Barcelona, había desembarcado una nueva enfermedad, la peste negra, que rápidamente se extendió por la Península, y se llevó consigo, entre varios millones de personas, al propio rey —al que, por cierto, enterraron en dos partes: el cuerpo fue llevado a Sevilla y los intestinos se quedaron en Jaén: misterios de la historia, oiga—. Pero lo que nadie puede negarle al buen Alfonso XI es que supo divertirse, pues además de los dos hijos legítimos que tiene con su esposa, María de Portugal, tenemos que mencionar a los diez hijos, diez, que le dio su amante, Leonor de Guzmán, lo que traerá cola, como ahora mismo veremos.

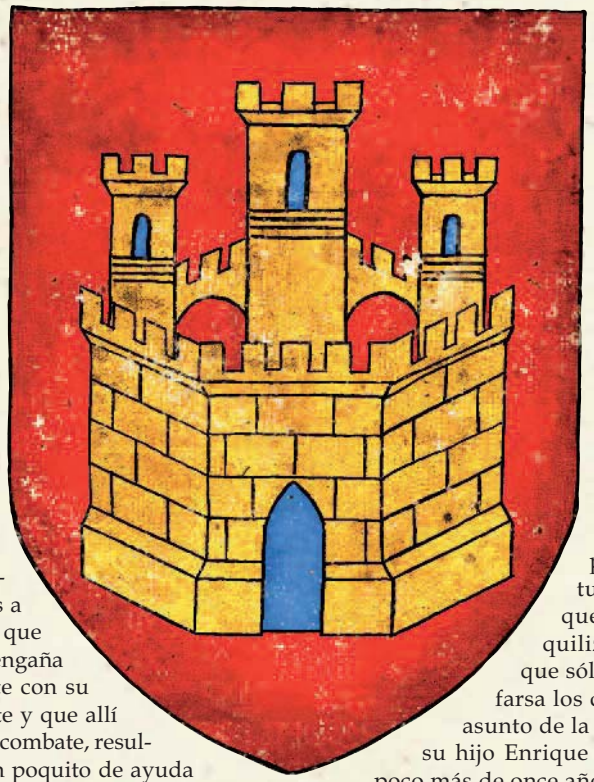
Y es que, claro, muerto el rey le sucede su legítimo hijo, Pedro I, quien convierte en consejero principal a su ayo, el portugués Juan Alfonso de Alburquerque, que ni corto ni perezoso le dice al nuevo rey que está tardando ya en quitar de en medio a la amante de su padre —que tras ser torturada es ejecutada al año siguiente— y, de paso, mandar encerrar a tanto hermanastro como tiene, que a éstos se les da la mano y luego te piden un reino, a no ser claro que se sometan con las mayores pruebas de arrepentimiento, lo que hacen casi todos ellos (aunque de poco les sirve: en los años siguientes serían ejecutados). Otra de las ideas del ayo del rey es que Pedro se case con la hija del rey francés, Blanca de Borbón, a la que dos días después abandona para volver a los brazos de su amante, María de Padilla —ya lo dice el refrán: de tal palo…—, aunque tampoco le dura mucho, pues en cuanto el rey consigue que se anule su matrimonio con la francesa, abandonóa a su amante y se vuelve a casar con Juana de Castro. Poquito a poco, el muchacho, que no cuenta aún con veinte años, se va ganando el sobrenombre de El Cruel.

Ante tan despótico gobierno, muchos son los que se niegan a seguir siendo gobernados por Pedro I y, desde 1353, se va sucediendo una rebelión nobiliaria tras otra, encabezadas por Enrique de Trastámara, uno de los hermanastros del rey, hasta que finalmente estalla la guerra civil en Castilla y, a pesar de que Enrique recibe la ayuda bajo cuerda del rey de Aragón, Pedro IV, nada puede contra el rey castellano, que tras vencer a los sublevados inicia una sangrienta represión contra los nobles vencidos. Enrique de Trastámara hace mutis y se oculta en Aragón, metiendo en el fregado

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

castellano a Pedro IV, así que El Cruel, con la excusa de que un barco aragonés había atacado a dos naves genovesas en Sanlúcar ante sus propios ojos, le declara la guerra a Aragón en 1356, la llamada Guerra de los Dos Pedros. El conflicto dura más de una década y al principio las cosas se le ponen de dulce al castellano: logra vencer en Nájera (1360) a las tropas aragonesas que controla su hermanastro y obliga al rey aragonés a firmar la paz (1363). Pero Pedro I sigue en sus trece y está dispuesto a continuar la guerra si el rey de Aragón no le entrega en bandeja a su hermanastro, a lo que el otro Pedro le dice que nones y que si quiere caldo, que no se preocupe, que tendrá dos tazas. Así que el de Aragón paga de su bolsillo a una banda de mercenarios, las Compañías Blancas del francés Beltrán Duguesclin, pone al de Trastámara al mando y le deja vía libre para continuar la guerra en Castilla: esta vez Enrique está imparable y consigue incluso hacer huir a El Cruel y declararse rey de Castilla en 1366, aunque poco le dura la alegría, pues al año siguiente es derrotado por Pedro I en Nájera (sí, sí, el mismo sitio de antes), que aprende rápido pues también ha solicitado ayuda exterior, en su caso la del inglés Eduardo de Woodstock, conocido como *El Príncipe Negro*. Pero Enrique de Trastámara no se achanta fácilmente, pues continúa la guerra, conquista Toledo, y justo cuando su hermano marcha sobre él, consigue derrotarle finalmente en Montiel, en cuyo castillo se refugia el rey derrotado. Llegados a este punto, algunos aseguran que unos días después, Duguesclin engaña a Pedro I para que se entreviste con su hermanastro en la tienda de éste y que allí ambos hermanos se enzarzan en combate, resultando vencedor Enrique, con un poquito de ayuda del francés que dice aquello de "ni quito ni pongo rey, pero ayudo a mi señor"; otros historiadores dicen que la cosa no fue así, que Pedro I fue sencillamente decapitado en el castillo de Montiel. Sea como fuere, el resultado es el mismo: en 1369 la Casa de Borgoña desaparece en un charco de sangre y llega al trono la Casa de los Trastámara.



El antiguo hermanastro, convertido ahora en el rey Enrique II, se gana pronto el sobrenombre de El de las Mercedes, pues agradecido —e inteligente— como pocos, repartió "mercedes" y prebendas a diestro y siniestro, especialmente a los nobles que habían apoyado su causa desde el principio, que en Castilla ser noble y levantisco es una sola cosa, y los enemigos, cuantos más cerca de uno, mejor. Aunque poco le duraría al primer Trastámara el trono, pues diez años después de arrebatárselo a puñaladas a su hermanastro, muere en Santo Domingo de la Calzada, dejando como sucesor a su hijo, Juan I, cuyos primeros años de reinado son una balsa de aceite, al menos hasta el fatídico año de 1383, cuando las cosas se le tuercen —por avaricioso, que todo hay que decirlo—. Y es que ese año muere Fernando I de Portugal sin dejar descendencia, y como resulta que, cosas de la vida y la política, Juan I está casado con la hija del portugués, piensa para sí mismo "ésta es la mía" y se presenta como candidato al trono del reino vecino. Pero los portugueses —que no pueden tragar a los castellanos— le dicen que se peine y que se quede en casa, que allí estorba, lo que no sienta muy bien a Juan I, que como ve que por las buenas no le dan ni agua, decide que lo hará por las malas y monta una enorme expedición militar, orgullo de su época y de su rey. Pero lo que no se espera Juan I es que cuando los portugueses los intercepten en Aljubarrota (1385), le den al ejército castellano las suyas y la del pulpo, sufriendo tal derrota que se dice que sus cadáveres llegaron a interrumpir el curso de un río cercano, e incluso que el propio rey había escapado de la muerte por los pelos.

Los siguientes cinco años, Juan I, que vuelve de Aljubarrota quebrantado de salud y de espíritu —no fue para menos—, los pasa intentando sanear un poco el reino, cansado ya de tanta guerra y tanta historia, y en ésas está cuando en el otoño de 1390, en Alcalá de Henares, mientras monta en un caballo que le habían regalado unos caballeros cristianos venidos de África, se cae de la montura con tan mala fortuna que muere en el acto —para que tus jugadores se quejen luego de las pifias en *Cabalgar*—, aunque el astuto cardenal don Pedro Tenorio, que se encontraba junto a él, tranquiliza a todo el mundo asegurando que sólo está herido, y consigue con esa farsa los días que necesita para arreglar el asunto de la sucesión de Juan I, que pasaría a su hijo Enrique III, quien contaba por entonces poco más de once años.

En 1393, con catorce años, Enrique III es declarado mayor de edad e inicia su reinado teniendo que soportar de nuevo las veleidades revoltosas de la nobleza castellana, que no calla ni debajo del agua, así que tras confiscar algunas tierras, derrotar a un par de duques y mandar corregidores —representantes del rey— a muchas de las ciudades del reino, la cosa parece calmarse de nuevo (por ahora, como veremos más tarde). También ve como el odio hacia los judíos crece por momentos: como ejemplo, los saqueos de aljamas que tienen lugar por buena parte del territorio castellano en 1391, que obligan a Enrique III a dictar leyes en su contra, obligándoles desde entonces a llevar una señal que los distinga de los buenos (y un pelín antisemitas) cristianos. Por último, decide que también había llegado el momento de acabar con los granadinos, que estaba durando demasiado la Reconquista que iniciaron sus antepasados, y cuando los de Granada rompen la tregua en 1406 para atacar el reino de Murcia, Enrique III comienza a preparar su

campaña: por desgracia, el hombre propone y Dios dispone, ya que el día de Navidad de ese mismo año, el rey de Castilla muere en Toledo. Para no variar de costumbre, deja como heredero a su hijo, Juan II, que tiene por entonces poco más de un año, por lo que vuelve a constituirse una regencia, esta vez encomendada a la esposa del rey fallecido, Catalina de Lancaster, y a su hermano, el infante don Fernando.

Así que mientras el niño rey crece en la corte al cuidado de su madre y regente, su tío, el infante, decide continuar con los planes conquistadores de su hermano y ataca Granada, tomando la ciudad de Antequera en 1410 y ganándose el sobrenombre de Fernando de Antequera. Y si fuera por él, hubiera seguido adelante, que ganas no le faltaban, pero fue nombrado en ese momento rey de Aragón con el nombre de Fernando I, como veremos más adelante, y los granadinos respiraron tranquilos, al menos durante unas décadas más. Pocos años después, muere la madre del rey, Catalina de Lancaster, y Juan II se queda por tanto sin regentes, lo que obliga a que sea declarado mayor de edad en 1419.

Es en ese momento cuando hace acto de presencia don Álvaro de Luna, el principal consejero y compañero del joven Juan II, quienes llegan a ser tan amigos que la superstición popular asegura que todo se debe a un hechizo. Y esa amistad se convertirá en veneración cuando en 1420 los primos del rey, los infantes de Aragón (hijos por tanto de Fernando de Antequera), llevan a cabo el llamado golpe de Tordesillas y apresan al rey en Talavera de la Reina, de donde será rescatado por don Álvaro. Juan II lo premiará con el cargo de condestable de Castilla y el de maestre de Santiago, pero desde ese mismo momento, los infantes de Aragón se convertirán en enemigos jurados del consejero, y se sucederán constantes destierros y regresos a la corte de don Álvaro hasta que, finalmente, en 1445, los infantes de Aragón son derrotados en la batalla de Olmedo. Claro que poco le duraría la tranquilidad al condestable, pues cinco años después, la esposa de Juan II, Isabel de Portugal, que no puede ver ni mucho ni poco al favorito del rey, consigue con sus mañas e intrigas lo que no habían conseguido los infantes en todo ese tiempo: le arranca una orden de prisión a su esposo y tres años después, en 1453, don Álvaro de Luna es decapitado en la plaza mayor de Valladolid. Al año siguiente le acompañaba su amigo, Juan II, que muere en la misma ciudad renegando de su condición de rey: "Naciera yo hijo de un labrador, que no rey de Castilla".

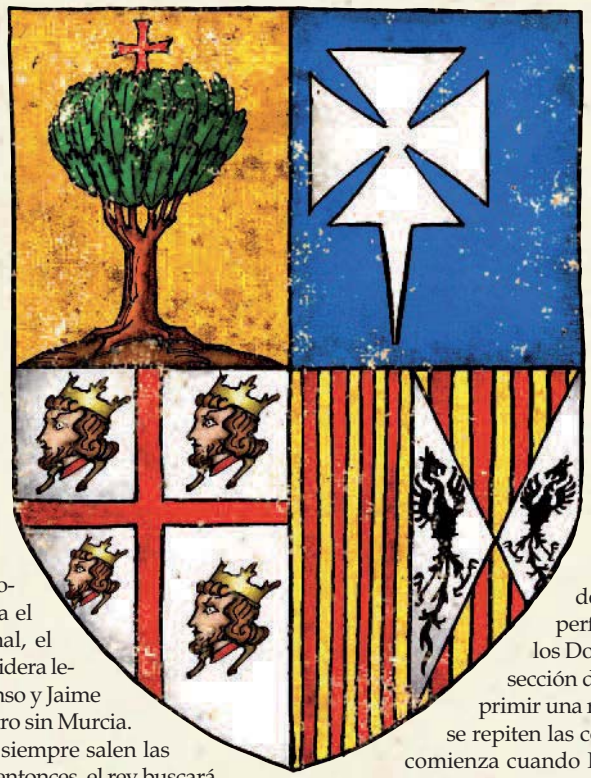
Le sucede en el trono su hijo, Enrique IV, que llega en un momento especialmente delicado, pues los nobles vuelven a hacer de las suyas —¿recuerdan que se lo dije?— y el rey es ninguneado allá donde va, pues él mismo, cuando era todavía heredero al trono, se había aliado con ellos en varias ocasiones contra su padre, y ahora todos lo toman por el pito de un sereno, aunque también contribuye la fama de pichafloja que se había ganado tras anular su primer matrimonio por no haberse consumado y que le hace ganarse el sobrenombre de El Impotente. En 1455 contrae segundas nupcias con Juana de Portugal y años después nace una niña, Juana, pero como nadie se cree que El Impotente haya plantado la semillita, se rumorea que la niña es en realidad hija de uno de los favoritos del rey, Beltrán de la Cueva, y pasa a ser conocida como Juana la Beltraneja. Los nobles, que aprovechan el momento para hacer leña del árbol caído, dicen que no aceptan a la niña como heredera, pues aseguran no creerse que tenga sangre del rey, y Enrique IV, que está ya un pelín cansado de tanto revoltoso, dice en principio que vale, que bueno, que acepta a su hermana Isabel como heredera al trono, pero luego, tras meditarlo, se arma de valor y les dice a los nobles que hasta aquí hemos llegado, que el trono es suyo y se lo da a quien le da la, nunca mejor dicho, real gana. Los nobles sueltan aquello de "Uy, lo que nos ha dicho", y reunidos en Ávila en 1465 disfrazan a un monigote como si fuera el rey, lo juzgan culpable de ser amigo de los granadinos, homosexual, pacífico y no ser el padre de La Beltraneja (lo dejaron fino al hombre) y tras tirarlo de una patada al grito de "¡A tierra, puto!", deciden por su cuenta y riesgo que Enrique IV ya no es rey de Castilla.

La llamada "Farsa de Ávila" termina desbordando el vaso de la paciencia del rey, que pensando aquello de "ahora se van a enterar éstos de lo que es un rey con un par", se lanza a por los nobles espada en mano y los vence en Olmedo (1467), aunque poco le duró el pronto a Enrique IV, pues al año siguiente termina aceptando parte de las reclamaciones de los nobles y reconoce finalmente a su hermana Isabel como heredera, y así se mantuvo hasta la muerte del rey en 1474. Ese mismo año, Isabel I, que se había casado años antes con el infante don Fernando de Aragón, es proclamada reina de Castilla, aunque no sin sobresaltos, pues La Beltraneja, a los que algunos ven todavía como la verdadera heredera de Enrique IV, está comprometida con Alfonso V de Portugal, y este rey, al que le hace tilín eso de pillar un buen cacho de Castilla como dote matrimonial, les dice a Isabel y a Fernando que no ve muy claro esto de la sucesión del rey fallecido y que, para aclarar el asunto, piensa enviar algunos ejércitos a parlamentar con ellos: no llegarían muy lejos, pues tras ser derrotados en Toro (1476) y en Albuera (1479), los portugueses vuelven a casa con el rabo entre las piernas y Juana la Beltraneja ingresa en un convento, quitándose de en medio para siempre.

A partir de entonces, Isabel I, ayudada por su esposo, Fernando (que será siempre rey de Aragón y nunca de Castilla, ojito a eso), dedica los años siguientes a adecentar un poco el reino: negocia con los nobles castellanos para acabar ya con tanta revuelta, crea la Santa Hermandad —una mezcla de Guardia Civil y policía rural en el Medievo— para solucionar el problema del bandidaje en los caminos y solicita autorización para nombrar inquisidores dependientes de la corona para limpiar un poco el reino de conversos, consiguiendo en 1482 que se cree el Consejo de la Inquisición. Ese mismo año, tomando como excusa que un grupo de caballeros fronterizos de Granada ocupan Alhama, los reyes deciden terminar de una vez por todas con la dichosa Reconquista, y aprovechando las guerras internas que tienen lugar en el reino nazarí entre Abul Hassan (el Muley Hacén de las crónicas cristianas) y su hijo Boabdil, van poco a poco, lentos pero seguros, comiéndose fichas del tablero granadino: en 1487 cae Málaga, dos años después se rinde Almería y en 1491, capitulaba la capital, Granada. El 2 de enero de 1492, los reyes entran en la ciudad por una puerta y Boabdil sale por la de atrás, llevándose consigo la corona de un reino desaparecido. En ese mismo momento, además, Isabel y Fernando decretan la expulsión de los judíos de los reinos de Castilla y Aragón, al tiempo que un ambicioso navegante genovés descubría un nuevo continente. La Edad Media, pues, moría en una playa de las Bahamas.

Corona de Aragón

Ya desde muy temprano, la Corona de Aragón estará metida de lleno en varias guerras. Por un lado la que libra el rey, Jaime II, con su hermano Fadrique, pues el primero había pactado su retirada de Sicilia con los franceses y con el Papa, pero su hermano había decidido que él no se iba, y al ver Jaime que la familia le iba a dejar en mal lugar, envía una flota para "convencer" al buen Fadrique de que tirara para casa. Al final se lleva el pequeñín el gato al agua y, tras firmar la Paz de Caltabellota (1302), Fadrique es coronado rey de Sicilia (lo que, por cierto, le vendría bien luego a los aragoneses, que a la postre se terminarían quedando más tarde con la isla). La otra guerra pilla más cerca, pues Jaime II aprovechando que la muerte en 1295 de Sancho IV de Castilla había dejado en el trono a un hijo de pocos años, Fernando IV, bajo la regencia de su madre, María de Molina, y ya que el niño es considerado ilegítimo —resulta que como el Papa no había autorizado la boda de Sancho con la de Molina, el matrimonio era de todo menos válido y los frutos del mismo tenían la misma "legitimidad" que un saco de patatas; cosas de la Edad Media, como pueden ver—, el rey de Aragón se alía con el infante Alfonso de la Cerda, tío del niño, y a cambio de apoyarle en sus intentos para derrocar al crío, el aragonés se anexiona el reino de Murcia. Claro que al final, el Papa dice que de acuerdo, que considera legítimo a Fernando IV, y su tío Alfonso y Jaime II se quedan, uno sin el trono y el otro sin Murcia. Es lo que tiene la política: que no siempre salen las cosas como uno quiere. A partir de entonces, el rey buscará una ampliación de su territorio en el Mediterráneo, incorporando en 1325 Cerdeña y Córcega a la corona aragonesa.



A la muerte de Jaime II en 1327 debía sucederlo su primogénito, Jaime, pero éste era más bien capillita y había tomado los hábitos unos años antes, con lo que el trono pasa al segundo hijo, Alfonso IV, con el que las cosas empiezan a torcerse un poquito más. Para empezar, el rey se chupa en 1333 el llamado *mal any primer* ("primer año malo"), una fuerte hambruna que se lleva por delante a muchos de sus vasallos; luego se mete en una guerra contra el reino de Granada e intenta tomar Almería, pero se vuelve a casa con las manos vacías (y algunos varapalos en batallas, claro); por último, en Cerdeña se levantan en armas contra los aragoneses (apoyados por Génova) y aunque se consigue una cierta paz y estabilidad, lo cierto es que los sardos no dejarán de liar la traca hasta bien entrado el siglo XV.

Pero como todo en esta vida tiene su final, por fin descansa el buen Alfonso en 1336 cuando fallece, y le sucede su hijo Pedro IV conocido como El Ceremonioso, pero no porque sea el hombre amigo de exageraciones y amaneramientos, sino porque le gusta la ceremonia y la pompa más que a un tonto un lápiz, y lo demuestra durante su reinado, cuando exalta como ninguno antes su papel como regente y gobernante de cara a sus súbditos y a los reinos vecinos. Está dispuesto a ampliar a costa de lo que sea el territorio aragonés, y lo primero que hace es fijarse en las Baleares, donde reina Jaime III, su cuñado —a lo mejor esto lo explica todo—. Así que, como quien no quiere la cosa, Pedro IV mete a Jaime en juicios y procesos que, por supuesto, gana en 1343, y éste debe cederle todos sus territorios; pero el cuñado no está por la labor, con lo que, se nos presenta El Ceremonioso en Mallorca con una flota y tras darle a Jaime hasta en el cielo del paladar, se lo lleva preso y se anexiona las Baleares. Cierto es que años después, en 1349, Jaime III consigue volver a Mallorca dispuesto a recuperar lo que es suyo, pero en la batalla de Llucmajor pierde definitivamente el reino y la vida.

En los años siguientes, Pedro IV de Aragón tendría menos quebraderos de cabeza, aunque no fue todo perfecto. Por un lado, está la Guerra de los Dos Pedros (que ya comentamos en la sección de Castilla) y, por otro, tiene que suprimir una revuelta nobiliaria (es curioso cómo se repiten las cosas una y otra vez, ¿verdad?) que comienza cuando Pedro dispone por decreto que su hija Constanza le suceda en el trono, quieran o no los nobles, y éstos, que otra cosa no, pero revoltosos eran un rato, forman la Unión y se sublevan en 1347. Finalmente, como, por un lado, son derrotados en Epila (1348) y, por otro, le nace un heredero varón al rey, los nobles vuelven a sus asuntos y aquí, como siempre, no ha pasado nada.

Tras casi cincuenta años al frente de Aragón, finalmente Pedro IV muere en Barcelona en 1387 y le sucede ese hijo varón del que hablamos antes, Juan I, que había nacido el pobre epiléptico perdido. Además, Juan es un hombre más amigo de lujos y pasatiempos que de leyes y gobiernos: el "amador de la gentileza" (como se le llamaba en ocasiones) protege la cultura y el buen gusto, crea los Juegos Florales de Barcelona, se rodea de poetas y literatos —como Bernat Metge o Jaume March—, y es adicto a las cacerías, ganándose pronto el sobrenombre de El Cazador. Precisamente en ésas está, abatiendo a un ciervo o a un jabalí, cuando en 1395 sufre

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

un terrible accidente que se lo lleva por delante (aunque las malas lenguas aseguran que fue cosa de encantamientos y maldiciones) y, aunque tuvo tiempo Juan I para pasárselo en grande, como hemos dicho antes, se le escapa un pequeño detalle: dejar descendencia masculina. Así que el siguiente en ocupar el trono de Aragón será su hermano, Martín I el Humano, al que pilla la noticia en Sicilia y entre que viene y no viene, está a un tris de quedarse sin corona. Claro que, a fin de cuentas, tampoco termina de solucionar nada, pues el reinado de El Viejo, como también es llamado, no es muy extenso, y a su muerte no le habían sobrevivido ninguno de sus hijos. Se inicia, por tanto, una época de luchas por la sucesión de la corona aragonesa.

En los siguientes dos años se presentan hasta seis candidaturas al trono pero, tras el Compromiso de Caspe de 1412, sale elegido Fernando de Antequera, regente y tío del rey de Castilla (del que hablamos en la sección anterior), ya que es mejor militar, más listo y, sobre todo, más rico, así que tras tomar el nombre de Fernando I de Aragón, inicia su reinado con problemas, como mandan los cánones medievales. Y es que la designación del de Antequera sienta como una patada en sus partes a los catalanes, que deseaban que hubiera salido escogido su candidato, por lo que buena parte del breve reinado de Fernando se le va tratando de convencerlos al tiempo que se defiende de sus ataques. Cuatro años después de llegar al trono, el primer rey aragonés de la casa de Trastámara muere de una enfermedad en Igualada.

Le sucede su hijo Alfonso V que, la verdad sea dicha, pasa poco tiempo en casa, pues pasa parte del reinado combatiendo en Italia contra los franceses para quedarse con el reino de Nápoles. Al final, tras casi treinta años de combates y treguas, lo consigue en 1443, y se establece allí hasta su muerte como otro príncipe más de la Italia renacentista: que si artistas por aquí, que si sabios por allá... y, en medio, Alfonso de mecenas para todos ellos. Claro que también es cierto que el poco tiempo que pasa en la Península lo aprovecha de forma sabia, principalmente ayudando en Castilla a sus hermanos, los infantes de Aragón, en su lucha contra don Álvaro de Luna, lo que está a punto de costar una guerra entre los dos reinos si no fuese por María de Aragón, esposa del rey castellano y hermana del aragonés, que poco antes de que los dos se liaran a tortas en Jadraque en 1430, pone a los dos gobernantes en su sitio y los manda de vuelta a casa.

Muerto Alfonso V en 1458 —en Nápoles, como no—, llega al trono su hermano Juan II que, por cierto, también es rey de los navarros desde 1425 debido a su matrimonio con la reina Blanca de Navarra, aunque hacía ya algunos años que había fallecido —muerte que, por cierto, provocará un grave enfrentamiento entre padre e hijo del que hablaremos en el apartado correspondiente al hablar del reino de Navarra—. Durante su reinado, Juan se las tiene que ver con una guerra civil y una masiva revuelta del campesinado, ambas en territorio catalán, conflicto con el que tendrá que bregar durante muchos años, hasta que finalmente, endeudado con las franceses hasta las cejas, ciego y con más de setenta años a la espalda, consigue entrar triunfante en Barcelona en 1472: cualquiera hubiera pensado que tras contienda tan larga, Juan haría correr ríos de sangre en Cataluña, pero no es así. Hastiado de tanta guerra y tanta lucha, renuncia a la venganza y perdona a sus enemigos. Cinco años después muere en esa misma ciudad: su hija Leonor se queda con Navarra y Aragón pasa a manos de su hijo, Fernando II, que por entonces ya es consorte de la reina de Castilla, Isabel I.

El reinado de Fernando y de Isabel se confunde en ocasiones y se recuerda principalmente por los grandes hechos castellanos de la época: conquista de Granada, expulsión de los judíos y descubrimiento de América, entre otras cosas. Y es cierto que en todos ellos, mucho tuvo que ver el consorte, pero también es cierto que Fernando II siguió velando por su propio reino, solucionando el problema que soportaban los payeses de remensa catalanes —campesinos que vivían en régimen de semiesclavitud— y expandiendo y reforzando sus dominios mediterráneos. También alcanzó notoria importancia tras la muerte de su esposa y tuvo mucho que decir y que hacer en la coronación de su nieto Carlos I como emperador, pero ésa es una historia que deberá ser contada en otro lugar.

Reino de Granada

Si como hemos visto antes, la política castellana y aragonesa de los siglos XIV y XV parece cuanto menos trepidante, prepárate ahora, pues lo que ocurre en estos años en Granada te va a dejar sin habla.

La llegada del siglo XIV encuentra a los granadinos en guerra con Castilla, pues unos años antes les había arrebatado Tarifa, pero en cuanto el rey castellano tiene un poco de tiempo libre, pues asuntos internos le reclaman, se lanza a la ofensiva y conquista Gibraltar en 1309. Y suerte tiene el rey Nasr de que no sigue más allá, pues le alcanza la muerte preparando una nueva campaña. Se suceden entonces unos años de relativa calma en la frontera, rota de cuando en cuando por las bravatas

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 ibn-Alí (Boabdil)	1482 – 1483
Abul Hassán Alí (Muley Hacén)	1483 – 1485
Abu Abd Allah Muhammad XII (el Zagal)	1485 – 1486
Abu Abd Allah Muhammad XI ibn-Alí (Boabdil)	1486 – 1492

del príncipe Pedro, hermano del rey castellano, que se acaban en el mismo momento en que, envalentonado, decide atacar Granada, donde le espera un nutrido ejército que le pregunta que a dónde va con tanta prisa; como era de esperar morirá durante la batalla (1319) y aunque Alfonso XI, su sobrino y por entonces rey de Castilla, manda un ejército para vengar tamaña afrenta y vence a los granadinos, poco se notará en la frontera.

En 1332 llega al trono granadino Yusuf I y, aunque firma la paz con el castellano, una vez pasados los cuatro años de tregua estipulados en el tratado, reanuda la guerra. Sin embargo, como no quiere pillarse los dedos, recurre al viejo truco de llamar a los primos del otro lado del mar (táctica que permitió siglos atrás la llegada de almohades y almorávides), aunque en esta ocasión se trata de los benimerines liderados por Abul Hassán. Junto a ellos, Yusuf I emprende el sitio de Tarifa, pero Alfonso XI, que también ha echado mano de los libros de historia, decide proyectar una cruzada al estilo de las Navas de Tolosa y, tras recibir el apoyo de Portugal y de Aragón, ataca a los granadinos en Tarifa, derrotándolos en la batalla del Salado (1340): tras la contienda, los reyes nazaríes le decían adiós al Estrecho. En los años siguientes, Granada sigue perdiendo ciudad tras ciudad, hasta que el castellano muere en Gibraltar a consecuencia de la peste, lo que tranquiliza un poco a Yusuf, aunque no le duraría mucho el descanso, pues en 1354 es asesinado mientras ora en una mezquita, enfermedad ésta del asesinato muy extendida entre los reyes granadinos.

Le sucede en el trono su primogénito, Muhammad V, con quien empieza una etapa de cierta inestabilidad, especialmente en lo referente a reinar, pues cuatro años después de suceder a su padre, su hermano Isma´il lo echa del trono y se convierte en rey con el nombre de Isma´il II. Pero como después de todo es buena persona, decide no matar a Muhammad y con desterrarlo a África le basta (gran error, por cierto, como veremos). Al año siguiente, el primo de Isma´il II, Muhammad, llamado el Bermejo por el color de su pelo, dice que a ese juego también quiere jugar él y, sin más contemplaciones, lo expulsa del trono. Pero la cosa no acaba aquí ni mucho menos pues, dos años después, el Bermejo viaja a Castilla para negociar con el nuevo rey, Pedro I, y en éstas que el rey lo mata, primero porque le apetece —¿o es que te creías que lo de El Cruel era sólo un mote?— y segundo porque, además, quería volver a poner en el trono nazarí al bueno de Muhammad V, que vuelve de África para encargarse del reino.

El resto de su reinado, Muhammad lo dedica a no meterse en problemas con los castellanos y a embellecer la Alhambra. Morirá en 1391 y será sucedido por Yusuf II, un rey que, además de favorecer las artes y las ciencias, desea sobre todo mantener en paz su reino, aunque no le dura mucho la corona, pues ese mismo año es envenenado, muchos dicen que por un agente del reino de los benimerines de Fez. Lo cierto es que le tenía que suceder su hijo Yusuf, pero otro de sus hijos, Muhammad VII, se rebela y, espada en mano, quita de en medio a su hermano y se hace con el trono. Luego, viendo como está el percal dentro de la familia, decide cortar por lo sano y lo primero que hace es mandar encarcelar al derrocado Yusuf en Salobreña, por si se le ocurren ideas raras sobre venganzas y cosas por el estilo. El resto de su reinado lo dedicó a aguijonearle un poco las fronteras a Castilla y a Aragón, a lo mosca cojonera, sobre todo por la zona de Jaén y Murcia.

En 1407 , Muhammad VII es llamado al Paraíso y su hermano Yusuf es liberado del castillo de Salobreña. Como compensación por los dieciséis años de cautiverio, en los que se dedicó a escribir poesías, a cual más triste, se le entrega el reino, tomando el nombre de Yusuf III. Por encima de todo, tratará de pacificar la frontera de Granada, pero los castellanos, liderados

por el regente, el infante Fernando (el que luego sería Fernando I de Aragón), le arrebatan Antequera; a cambio Yusuf III —que no quería problemas, pero cuando le tocaban las narices contestaba— vuelve a conquistar Gibraltar. Finalmente muere en 1417 y es sucedido por su hijo, Muhammad VIII, llamado El Pequeño más que nada porque tenía por entonces sólo ocho años de edad.

Aprovechando la corta edad del rey, la familia noble de los Abencerrajes —llamados en árabe Ibn-Sarray—, le arrebatan el trono y se lo entregan a un nieto de Muhammad V, llamado Muhammad IX y apodado El Zurdo. Pero como el tiempo pasa por todos, cuando el niño crece y cumple los dieciocho, en 1427, le da por pedir lo que es suyo, así que, en pocas palabras, le pega la patada a El Zurdo y vuelve al trono, aunque como, en el fondo, El Pequeño es buena persona y además se quiere ganar las simpatías de los Abencerrajes, olvida su traición y los perdona. Craso error, pues dos años después y ayudados por Juan II de Castilla, los Abencerrajes vuelven a la carga y tras volver a poner a El Zurdo en el trono, encierran a Muhammad VIII en la misma prisión que su padre, en Salobreña, donde morirá asesinado dos años después. Como se suele decir: de bueno, tonto, y de tonto, gilipollas.



Claro que las cosas tampoco les van a ir mejor a los Abencerrajes y a su rey de paja, pues la ayuda prestada por Juan II no les va a salir precisamente barata, ya que el rey castellano se da cuenta de lo revueltas que bajan las aguas en Granada y decide sacar tajada: un ejército castellano liderado por don Álvaro de Luna saquea en 1431 la vega granadina y se establece junto a la capital, cerca de la puerta de Elvira. Los nazaríes salen a su encuentro y tiene lugar la batalla de la Higueruela, donde son derrotados y aun así, tienen suerte de no perder todo el reino, pues los castellanos se retiran ya que asuntos más importantes les reclaman en Castilla. Aunque antes de irse, Juan II aprovecha para quitar de en medio a El Zurdo y entronizar a Yusuf IV, un nieto de El Bermejo , que, además de liberar a todos los cautivos cristianos en cuanto llega al trono, se declara automáticamente vasallo de Castilla de por vida —al menos, era agradecido el hombre—, lo que no sienta especialmente bien en Granada, que ve como el reino se baja, figuradamente, los calzones ante Juan II. Y claro, en cuanto los ejércitos protectores del castellano abandonan el reino, regresa un pelín enfadado El Zurdo, manda degollar a Yusuf por bajuno y traidor, y recupera —por tercera vez, señores— el trono nazarí.

Pero no se crean que las cosas mejoran: al contrario, ahora es cuando empiezan las verdaderas luchas por el poder. Para empezar, en 1445, El Zurdo es depuesto por Muhammad X llamado El Cojo, que antes de que termine el año es a su vez depuesto por Yusuf V, que al año siguiente lo vuelve a perder a manos de El Cojo. Espero que me hayan seguido hasta aquí, porque ahora viene el más difícil todavía, ya que un año después, en 1447, El Zurdo vuelve al candelero, recuperando el trono por cuarta vez. La verdad es que si no estuviera escrito en las crónicas, no habría quien se lo creyera. Pero al menos, tras muchos intentos, El Zurdo consigue traer un periodo de estabilidad al reino nazarí, pues morirá en el poder en 1454.

Tras la muerte de Muhammad IX y el breve reinado de Muhammad XI, que dura poco más de un año, llega al trono Sa´id al-Mustain ibn-Alí, conocido entre los cristianos como Sad Ciriza, que tiene que ver como Enrique IV de Castilla le conquista Illora, Huéscar y Loja, y aunque finalmente firman una tregua, más de un noble castellano se pasa el tratado por el arco del triunfo y argumentando que lo hacen por ejercitarse y, de paso, pillar botín, asaltan de cuando en cuando la frontera nazarí, como le ocurre al duque de Medina Sidonia, que entre bromas y veras, le arrebatan Gibraltar en 1462, aunque la verdad es que en Granada casi ni se enteran, pues coincide con el regreso del anteriormente depuesto Yusuf V que le arrebata la corona a Sad Ciriza, quien, por cierto, era su hermano (sí, sí, lo sé: esta familia no tiene remedio). No durará mucho en sus manos, pues a finales del año siguiente, Yusuf V muere, aunque antes expulsa de Granada a los Abencerrajes, que huyen a Málaga (al menos los que no han sido asesinados).

Tras la muerte de su hermano, Sad Ciriza recupera el trono, pero tampoco conseguiría retenerlo demasiado, pues es llamado por Allah en 1464 y sucedido por su hijo Abul Hassán Alí, que los cristianos llamarán Muley Hacén. Decidido a limpiar el reino y fortalecerlo, manda asesinar en 1469 a los Abencerrajes que aún quedan en Málaga y, en 1481, le dice a Castilla que a partir de ahora las parias —los impuestos— las paguen sus santas madres pues "han muerto ya los reyes de Granada que pagaban tributo; también han muerto los reyes de Castilla que los recibían. En las cecas donde antaño se acuñaba la moneda de las parias, se forjan hierros para impedir que se sigan pagando". Hay que reconocer que otra cosa no, pero que tenerlos bien puestos los tenía, pues soltarle semejante bravata a Isabel y a Fernando se las trae, y como no podía ser de otra forma, los reyes de Castilla y Aragón lanzan varios exabruptos y el propio Fernando el Católico suelta aquello de "desgranaré uno por uno los granos de esa Granada".

Comienza la última guerra de Granada y en el peor momento posible, pues al año siguiente de la respuesta torera de Muley Hacén a los Reyes Cristianos , su hijo Abu Abd Allah Muhammad ibn-Alí —o, mejor aún, Boabdil para los cristianos y para nosotros— le arrebata el trono a su padre ayudado por Aixa,

su madre. Muley Hacén se ve obligado a huir a Málaga, mientras Castilla va preparando su ofensiva final, realizando los primeros ataques en 1484, en una de cuyas batallas consigue apresar al mismo Boabdil, con lo que Muley Hacén vuelve a Granada como rey.

Al año siguiente, mientras los cristianos van conquistando ciudad tras ciudad (primero Ronda, luego Loja), Muley Hassán, gravemente enfermo, declara como sucesor a su hermano, Abu Abd Allah el Zagal. Tras morir, según cuenta la leyenda, es enterrado en la cima más alta del reino por orden de su compañera, Zoraya —llamada al nacer Isabel de Solís, pues era cristiana—: desde entonces, el monte pasa a llamarse Mulhacén en su recuerdo. Mientras tanto, El Zagal continúa la guerra contra Castilla, pero en 1486 regresa a Granada su sobrino Boabdil, y El Zagal tiene que huir, pasando a combatir en el bando cristiano (está visto que le podía más el odio por Boabdil que por los castellanos), que poco a poco va reduciendo la extensión del reino nazarí hasta que, en 1491, Boabdil termina por capitular ante los Reyes Cristianos, que entran en Granada el 2 de enero de 1492.

Boabdil, último rey nazarí, se exilia primero en Almería para pasar más tarde a África, donde morirá. Terminaba con él la historia del último reino musulmán de la Península.

Reino de Navarra

La historia del reino de Navarra transcurrirá a lo largo de los siglos XIV y XV a la sombra de sus tres reinos vecinos: Castilla, Aragón y Francia, que buscan anexionarse a toda costa el pequeño reino, lo que casi se consigue a finales del siglo XIII, cuando Juana I se casa con el rey francés Felipe IV el Hermoso: a partir de ese momento, la historia de Navarra queda unida a la de Francia. Su reinado se caracterizó por importar de tierras francas una costumbre muy extendida por entonces en el reino vecino, la de perseguir al judío, y Juana I impuso alguna que otra ley al pueblo hebraico que habitaba Navarra.

Cuando muere en 1305, le sucede en el trono navarro el mayor de sus tres hijos, Luis I (tranquilo, que luego hablaremos de sus hermanos), el que pocos años después también sería coronado como Luis X de Francia. Con su primera mujer, Margarita de Borgoña, tiene una hija, Juana, aunque la cosa no va a más ya que sus cuñadas le van con el chisme a Luis de que Margarita le está adornando con unos hermosos cuernos su real cabeza y que su hija Juana es en realidad de otro hombre —que malas que son las cuñadas, ¿verdad?—. El rey reacciona un pelín mal al oír esos comentarios y ordena de inmediato el estrangulamiento de la adúltera, ganándose desde entonces el apelativo de El Turbulento (lo cierto es que lo único que le salvó de nombres aún peores es que era el rey). Por suerte, su hija Juana siguió siendo considerada legítima, pero como Luis aún no había conseguido tener descendencia masculina, lo que en Francia se lleva muy a rajatabla, vuelve a casarse, esta vez con Clemencia de Hungría, que pronto se queda embarazada, aunque Luis no acudiría al parto, pues muere envenenado en 1316. Cinco meses después de su muerte, Clemencia trae al mundo al hijo de Luis, Juan, que es declarado rey desde el mismo momento de nacer, aunque no es que lo disfrutara mucho el pobre, pues muere pocos días después de ser alumbrado, pasando a la historia como Juan el Póstumo, tejiéndose alrededor de su corta vida multitud de leyendas, como la que aseguraba que el bebé había sido asesinado por su tío o la que defendía que había sido cambiado por el hijo de un labriego al nacer, con quien vivió muchos años sin llegar a saber cuál era su verdadero linaje.

Pero vamos a lo que vamos. Llegados a este punto quizás podíamos pensar que el trono debía pasar a manos de la única hija legítima de Luis, Juana, pero eso es pensar demasiado, sobre todo si tenemos en cuenta que aún siguen vivos dos hijos de Juana I de Navarra y, por tanto, hermanos del rey fallecido. Así que dicho y hecho: la corona pasa ahora a manos de Felipe II de Navarra y V de Francia, apodado El Largo, que años después, en 1322, fallece tras larga y penosa enfermedad sin haber dejado tampoco descendencia, por lo que le toca el turno ahora al último hijo vivo de Juana I, Carlos I de Navarra y IV de Francia. Pero tampoco tenemos suerte, pues muere en 1328 sin heredero varón y, con él, desaparece la dinastía de los Capetos. Así que mientras en Francia comienza un nuevo linaje, Navarra se separa del reino francés, pues por fin la hija de Luis I es coronada como Juana II de Navarra.

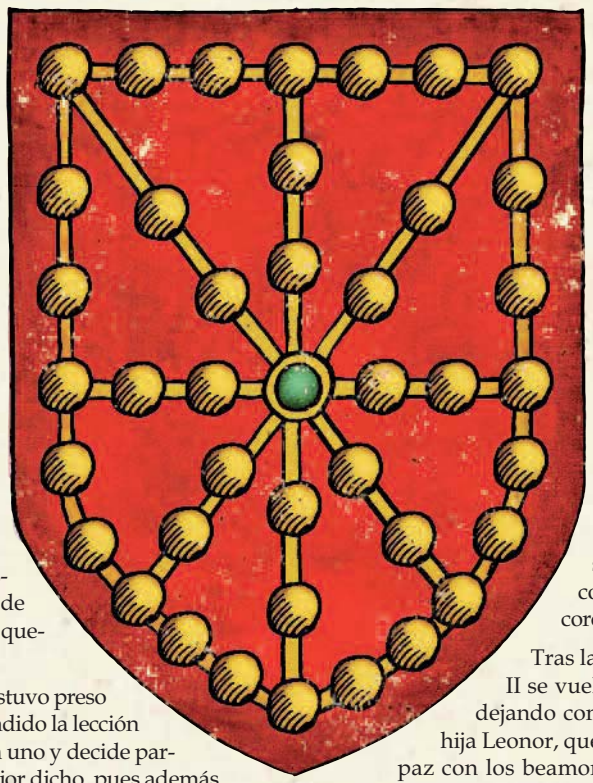
La nueva reina, acompañada por su marido Felipe de Evreux, se vuelca por entero en el gobierno navarro, ampliando el Fuero Navarro, favoreciendo a la burguesía urbana y fortaleciendo el poder de la justicia dentro del reino. Claro que, para no perder la costumbre que exportó su abuela, permite que fray Pedro de

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

Ollogoven anime varios saqueos a juderías y aljamas, para que una vez apagados los incendios y enterrados los cadáveres, la reina imponga leves castigos a los culpables y se embolse la indemnización que se les debía a los judíos supervivientes. Además, por si se les ocurre protestar, ordena que la aljama de Pamplona sea cercada por un muro: como ven, los nazis no inventaron nada.

En 1349, Juana II pasa a mejor vida y le deja el reino a su hijo Carlos II, al que los franceses le pusieron de sobrenombre El Malo, más que nada porque desde que llega al poder intenta por todos los medios meter su cuchara en todos los platos: se alía con Inglaterra en contra de Francia, intenta recuperar Champaña y durante la Guerra de los Dos Pedros y la guerra civil castellana, confabula un día con un bando y al día siguiente con el otro. Al final, lo único que consigue es que todos se enemisten con Navarra, hasta tal punto que su hijo llega a ser tomado como rehén por los franceses y Enrique II de Castilla se le presenta un buen día ante las puertas de Pamplona acompañado de un nutrido ejército y le saca a Carlos quince plazas navarras, "por las molestias ocasionadas", lo que acaba de raíz con tanta veleidad del rey navarro —y es que un sopapo a tiempo…—. Muere en 1387, y tal y como ordena en su testamento, el médico judío Samuel Trigo embalsama su cuerpo no sin antes extraerle el corazón y los intestinos: el cuerpo fue enterrado en Pamplona, las entrañas en Roncesvalles y el corazón en la iglesia de Ujúe. Está claro que, hasta muerto, quería estar en misa y repicando.



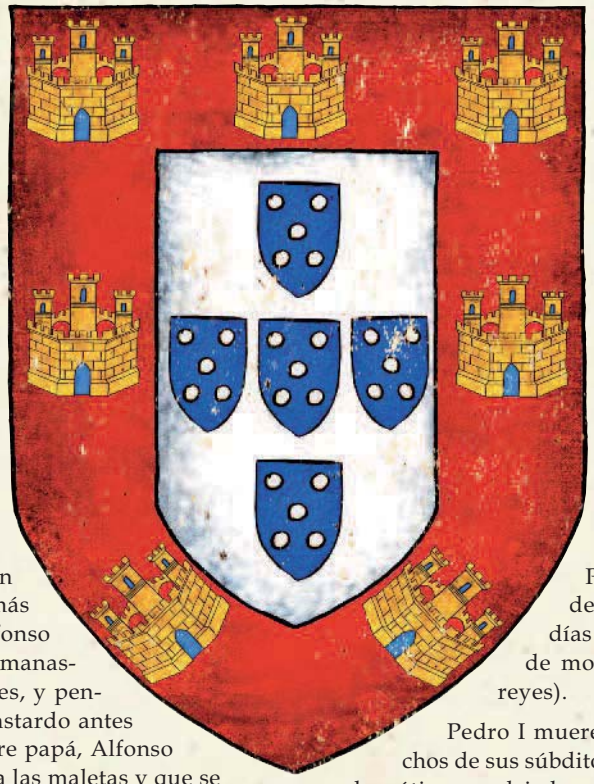
Le sucede su hijo Carlos III, el que estuvo preso en Francia, que parece que ha aprendido la lección de no meterse donde no le llaman a uno y decide parlamentar con todo Cristo;nunca mejor dicho, pues además de hacer las paces con Francia, Inglaterra, Castilla y Aragón, lo hace con el papado —hasta ese extremo de discordia había llegado su padre—, olvidándose de ampliar el reino a costa de varapalos, pues había quedado claro que no estaba Navarra en condiciones de guerrear con sus vecinos. Muere en 1425 dejándole el reino a su hija Blanca I, a la que no interesaban muchos estas cosas de gobernar y reinar, pues deja dichos asuntos en manos de su marido, el por entonces infante Juan de Aragón, con quien tiene un hijo, Carlos de Viana.

Blanca I de Navarra muere en 1441 y deja bien clarito en su testamento que Navarra pase a manos de su hijo Carlos, pero su marido, Juan, dice que no lleva las gafas de leer y que no entiende lo que dice ahí, que él seguirá siendo rey de Navarra y no hay más que hablar. Así que entre que su padre se ha pasado la sucesión por donde te dije y que, encima, se ha vuelto a casar con una tal Juana Enríquez a la que no puede ni ver —sentimiento mutuo, por cierto—, su hijo pilla un enfado de tres pares de narices y poco a poco el reino se va dividiendo en dos bandos: por un lado, los beamonteses, que apoyan a Carlos y, por otro, los agramonteses, que apoyan a su padre.Además, como no consiguen ponerse de acuerdo, en 1451 se arremangan las camisas y se lían a tortas en Aibar, donde Carlos de Viana es hecho prisionero por su papá. Al final, Juan —que será todo lo que queramos que sea, pero sigue siendo su padre— lo libera y una vez coronado como Juan II de Aragón tras la muerte de su hermano Alfonso V, nombra a Carlos gobernador de Cataluña. Pero lo que parecía final feliz se transforma de nuevo en tragicomedia pues, antes de que el de Viana llegue a Barcelona, su madrastra, Juana Enríquez, convence al padre de que Carlos está muy envalentonado y que puede ser peligroso tenerlo por ahí suelto, con lo que Juan II lo vuelve a encerrar, una medida que enfada hasta tal punto a los catalanes que en cuanto llega su hijo a la ciudad, lo reciben con todos los honores y lo declaran, por su cuenta y riesgo, heredero universal ya no sólo de la corona de Navarra sino también de la de Aragón. Claro que nadie contaba con que poco más de tres meses después de llegar a Barcelona, Carlos de Viana muere, casualmente, de una enfermedad, explicación ésta que no convence a los catalanes que, con la mosca detrás de la oreja, aseguran que menos enfermedades y más venenos es lo que hay por medio, y culpan de todo a Juana Enríquez y, de carambola, al propio Juan II, declarando la guerra al rey, al que le costará sangre, sudor y años detenerla finalmente, como ya comentamos al hablar de la corona de Aragón.

Tras la muerte de Carlos de Viana, Juan II se vuelca en sus problemas aragoneses, dejando como gobernadora de Navarra a su hija Leonor, que firma algún que otro acuerdo de paz con los beamonteses. Esto parece que no sentó muy bien a su padre, que creía que la hija le estaba ninguneando, así que también se enzarza en disputas con ella, llegando a mandar asesinar al principal consejero de Leonor, ni más ni menos que al obispo de Pamplona. Al final, las aguas vuelven a su cauce: Leonor es declarada gobernadora perpetua de Navarra y, tras la muerte de su padre en 1479, es designada como reina, lo que no le sirvió ya de mucho, pues quince días después de ser coronada, muere en Tudela, dejando el reino en manos de su nieto, Francisco I de Foix, que no llega ni a reinar pues hasta su muerte, cuatro años después, los asuntos del reino quedaron en manos de su madre, Magdalena de Francia, que continuó ejerciendo la regencia cuando su hija, Catalina de Foix —hermana de Francisco— se convirtió también en reina de Navarra, teniendo que sufrir un reinado que se vio constantemente amenazado por las maniobras francesas y aragonesas para anexionarse su territorio. Finalmente, Fernando II de Aragón invade Navarra y fuerza a las Cortes para que lo declaren rey. El pequeño reino perdía ya para siempre su independencia.

Reino de Portugal

AL contrario que el resto de sus vecinos, Portugal comienza el siglo XIII sumida en la paz, ya que décadas antes habían terminado su particular Reconquista y el reino no poseía enemigos al otro lado de sus fronteras. Claro que estas cosas no suelen durar, como ahora veremos. Dionisio I dedica, por tanto, sus esfuerzos a fortalecer las instituciones del reino, a construir castillos, a fundar la marina portuguesa y a viajar por todo el territorio, lo que en un rey de su época era cosa bastante rara. Hasta le da tiempo a cultivar la escritura y dejar para la posteridad libros de caza y de poesía; incluso se anima a arrancarse de trovador, como si la corte fuera una boda gitana. Además, fue uno de los pocos reinos que protegió a los caballeros templarios cuando éstos fueron perseguidos por toda Europa y transformó la orden del Temple portuguesa en la orden de Cristo, a la que restituyó todas las posesiones templarias que poseían en el reino.



Cuando muere en 1325, el reino pasa a manos de Alfonso IV, su único hijo legítimo —bastardos tuvo algunos, que está visto que entre trova y trova…—, con quien se empieza a liar la traca nada más sentarse en el trono. Y es que Alfonso le tenía manía a uno de sus hermanastros, el ilegítimo Alfonso Sanches, y pensaba que su padre prefería al bastardo antes que a él, así que en cuanto muere papá, Alfonso IV le ordena al Sanches que haga las maletas y que se largue en el primer carromato que pase camino de Castilla, desde donde se dedicó a planear más de una vez quitarle el trono a su hermanastro, aunque ninguna de sus tentativas terminó de cuajar.

El segundo incidente lo tiene cuando su hija, María, que es esposa de Alfonso XI de Castilla, le viene con el cuento a papuchi de que su marido no le hace ni puñetero caso, con lo que le da otro arrebato al padre y le declara la guerra a Castilla, una contienda que durará cuatro años y que la terminará la misma que la empezó, su hija María, quien consigue que los dos reinos firmen un tratado de paz. En los últimos años de su reinado, Alfonso IV vuelve a liarla en Portugal —le llaman El Bravo por algo—, pero esta vez por culpa de su hijo Pedro, el heredero del reino, que a pesar de estar ya casado y más que casado, se había enamorado hasta las cachas de Inés de Castro, doncella de su madre, con quien no tuvo sólo los hijos que le vino en gana sino que cuando murió su legítima, Pedro se negó a casarse con otra que no fuera doña Inés, lo que colmó ya el vaso de la paciencia de su padre, quien ordenó que la de Castro fuera asesinada en 1355. La reacción de su hijo no se hizo esperar: se monta su propio ejército y le devasta al padre medio reino hasta que consigue reconciliarse con él, quizá por darle una alegría antes de su muerte, que acontece poco después, en 1357.

Lo que nadie se esperaba es que cuando el hijo se coronó como Pedro I de Portugal, montara la que montó: para empezar, anunció que se había casado en secreto años atrás con Inés y que, por tanto, la fallecida era reina de Portugal. Y no sólo eso, señores, que aún hay más, ya que encima mandó exhumar el cadáver de su amante, sentarlo a su lado en la sala del trono, coronarla y obligar a todos sus súbditos que pasaran, uno a uno, a besar su esquelética mano. Luego, como no podía ser menos, ordenó que los asesinos de Inés fueran ejecutados. Está claro que Pedro se ganó el sobrenombre de El Cruel a pulso y en pocos días (como ven, el apelativo estaba de moda en aquellos años entre los reyes).

Pedro I muere en 1367 —para alivio de muchos de sus súbditos, pues fue un reinado un tanto despótico— y deja la corona en manos de su hijo, Fernando I, apodado El Hermoso, aunque muchos lo llaman El Inconsciente pues se encarga, él solito, de llevar a Portugal a dos guerras seguidas contra Castilla, y no gana ninguna el buen hombre. La primera tiene lugar cuando Enrique de Trastámara mata a su hermanastro Pedro I de Castilla, momento que aprovecha el portugués para dejar caer que, bueno, que él desciende directa y legítimamente del rey Sancho IV, y que tiene más derecho a sentarse en el trono de Castilla que el bastardo de Trastámara. Y claro, si tenemos en cuenta que el susodicho bastardo se había pegado más de diez años de guerra civil contra su hermanastro para conseguir la corona, podemos entender por qué le dice al portugués que si quieres arroz, Catalina, y que se vaya a dar la tabarra a otro reino. Y tras dos intentonas de Fernando I de someter a Castilla mediante incursiones

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

militares fallidas, tiene que callarse la boca y aceptar la cuestión.

La segunda guerra tiene lugar cuando el duque de Lancaster, Juan de Gante, que acababa de invadir Galicia alegando que él también tiene más derecho al trono castellano que el bastardo que lo ocupa, convence al portugués para ir los dos de excursión hasta la corte del de Trastámara, que sin embargo los recibe mucho antes, en León, acompañado, eso sí, de un nutrido ejército, que utiliza para convencerlos a base de espada de que no hay nada que rascar en Castilla ni para uno ni para otro.

Al final, Fernando I muere en 1383 sin dejar herederos varones, lo que además de suponer el final de la dinastía portuguesa de los Borgoña, deja el reino en manos de su esposa, Leonor Téllez, que no es que fuera precisamente *Miss* Simpatía, pues los portugueses no podían ni verla, sobre todo porque era castellana y aseguraban que una vez en el poder entregaría la corona a Castilla, idea que, por cierto, no era del todo infundada, pues el rey castellano, Juan I, estaba casado con una hija del difunto Fernando I y, por tanto, la corona recaía sobre él, lo quisieran o no los portugueses. Pero lo cierto es no quisieron y, obstinados como pocos, buscaron una salida al problema sucesorio y, al final, declararon como heredero al trono a Juan I de Avis, hijo ilegítimo de Pedro I y hermanastro, por tanto, del difunto rey. Como ya dijimos en secciones anteriores, Juan I de Castilla se pilló un rebote padre, y se fue para la frontera portuguesa para darle a los que consideraba ya sus súbditos lecciones sobre política exterior, o al menos lo intentó, pues en Aljubarrota los portugueses le dieron a él otra lección que está a punto de costarle el reino y la vida. Al final tiene que pactar, y Juan I de Portugal se convierte en el primer monarca de la dinastía portuguesa de los Avis, pasando a la historia con los sobrenombres de El Grande y El de Buena Memoria, pues fue un periodo largo y próspero, en el que Portugal inicia su expansión marítima de mano de Enrique *el Navegante*, hijo del rey.

En 1433 muere Juan I víctima de la peste negra y le sucede su primogénito, Eduardo I de Portugal, que prosigue la política de su padre de pacificación interior y expansión exterior, ayudado por su hermano Enrique. Apasionado por la cultura, Eduardo dejará escritos varios tratados y obras poéticas y un intento de reformar la legislación portuguesa, tarea que deja inconclusa pues muere cinco años después de ser coronado, afectado por la misma enfermedad que su padre, la peste negra, y deja como heredero a su hijo mayor, Alfonso V, que cuenta por entonces seis años. Para gobernar durante la infancia del joven rey, las Cortes designan a Pedro de Coimbra, tío del niño y hermano del rey fallecido, que se crece como regente y empieza a emitir una serie de leyes y decretos que, al tiempo que fortalecen el reino, disminuyen el poder de los nobles, lo que disgusta a muchos de ellos. Para asegurar más aún su poder, Pedro se atreve incluso a casar a su hija con el joven Alfonso V —que era su primo hermano—, aunque no le serviría de mucho, pues una vez que éste es declarado mayor de edad en 1448, manda a la papelera de reciclaje todas las leyes emitidas por su tío (y a la vez, suegro) y le declara la guerra, acabando con él en Alfarrobeira.

En los años siguientes, Alfonso V amplía las posesiones portuguesas en Áfricay llega incluso a Tánger —lo que le permite ganarse el sobrenombre de El Africano—, y su control sobre el océano Atlántico. También se mete en los asuntos de Castilla, pues se había prometido con Juana la Beltraneja y al morir el padre de ésta, el rey de Portugal se nombra a sí mismo rey de Castilla y León, y se enfrenta a la heredera designada, Isabel I. Como ya vimos al hablar de Castilla, Isabel le quitará las ganas de nombrarse cosas tras la batalla de Toro, lo que tuvo que afectarle más de lo que creemos, pues muchos aseguran que después de aquello se convirtió en hombre taciturno y melancólico, hasta tal punto que llegó a abdicar en su hijo Juan para retirarse al monasterio de Sintra, donde moriría en 1481.

Juan II de Portugal fue llamado El Príncipe Perfecto —sobre todo posteriormente, por ciertos historiadores que vieron referencias de él en *El Príncipe* de Maquiavelo—, aunque no es un nombre que tuvieran a menudo los nobles portugueses en mente para referirse a él, pues los tuvo cogidos de sus partes desde el mismo momento en que llegó al trono, cuando inicia una serie de medidas para frenar su poder. En poco tiempo, las conspiraciones e intrigas se extienden por el reino, pero Juan II, lejos de achantarse por tanta hostilidad se define como "señor de señores y no sirviente de sirvientes" y corta por lo sano: al duque de Braganza lo manda ejecutar en Évora tras encontrarle cartas conspiratorias de la reina de Castilla, al duque de Viseu le hace tres cuartas de lo mismo y al obispo de Évora lo envenena en prisión. Y la verdad es que fue mano de santo, pues nadie más se atrevió a pensar en tocarle un pelo a El Príncipe Perfecto, que dedica el resto de su reinado a proseguir la expansión marítima de Portugal: llega al cabo de Buena Esperanza, busca la tierra del preste Juan y firma el Tratado de Tordesillas con Castilla para repartirse el Atlántico, una política que continuaría su sucesor, su primo y cuñado Manuel I, coronado en 1495.

Cronología

1301: Fernando IV de Castilla es declarado mayor de edad con sólo dieciséis años. Muhammad III se convierte en rey de Granada.
1302: Roger de Flor, al mando de un ejército almogávar, se ofrece como mercenario al emperador Andrónico de Constantinopla.
1304: Al morir Juana I de Navarra, la corona navarra pasa a manos de su hijo Luis X de Francia, que une ambos reinos.
1306: Guerra de Granada contra Marruecos: Muhammad III conquista Ceuta.
1307: Orden de persecución contra los templarios; a petición del rey de Francia, Jaime II de Aragón los persigue en su reino y se incauta de sus propiedades.
1308: Muere ahogado en Almuñécar Muhammad III, y le sucede Nasr I. Roger de Flor es asesinado en Constantinopla.
1309: Guerra de Castilla contra Granada: Fernando IV conquista Algeciras y Gibraltar. Nasr I pacta con el rey castellano y se convierte en su vasallo. El papa Clemente IV abandona Roma y se instala en Avignon.
1311: Los almogávares de Roger de Flor son traicionados por los bizantinos; los que consiguen sobrevivir saquean e incendian varias poblaciones, derrotan al ejército bizantino y conquistan los ducados de Atenas y Neopatria. Muere Fernando IV de Castilla; su sucesor, Alfonso XI tiene tan sólo un año de edad, así que asume la regencia su abuela, María de Molina.
1312: En el Concilio de Vienne, el papa Clemente V suprime la orden del Temple.
1313: Guerra civil en Granada; muere Nasr I de Granada derrocado por Isma´il I.
1315: Sitio granadino sobre Gibraltar. Ramón Llull muere apedreado en una anónima aldea de Túnez.
1316: El gobierno efectivo de Navarra pasa a manos de Juana II, hija de Luis X de Francia.
1317: Se funda la Orden Militar de Montesa.
1318: Jacques de Molay, gran maestre de la orden del Temple, es ejecutado en la hoguera.
1319: Batalla de la Vega de Granada; los infantes de Castilla, don Pedro y don Manuel, mueren al ser sorprendidos por un ejército nazarí.
1321: Muere la regente de Castilla, María de Molina.
1323: Una expedición catalanoaragonesa conquista Cerdeña.
1324: Muere Isma´il I de Granada y le sucede su hijo Muhammad IV.
1325: Alfonso XI es declarado mayor de edad con catorce años y asume su tarea como rey de Castilla. Lo primero que hace es mandar un ejército sobre Granada, venciendo a los musulmanes.
1326: Muere Dionisio I de Portugal y le sucede su hijo Alfonso IV el Bravo.
1327: Muere Jaime II de Aragón y le sucede su hijo Alfonso IV.
1328: Muere Carlos el Calvo, rey de Navarra y Francia, sin dejar descendencia: los navarros eligen como reina a Juana II, y rechazan, por tanto,como rey a Felipe de Valois.
1329: Revuelta en Cerdeña y guerra de Aragón contra Génova.
1330: El rey Muhammad IV solicita la ayuda de los berimerines de Marruecos, que sitian y conquistan Gibraltar.
1332: Muere asesinado Muhammad IV y es sucedido por su hermano menor Yusuf I.
1333: Grave sequía en Cataluña que trae consigo carestía y hambre.
1336: Muere Alfonso IV de Aragón y le sucede su hijo Pedro IV el Ceremonioso.
1339: Juana II es coronada finalmente como reina de Navarra.
1340: Guerra de Castilla, Navarra y Portugal contra Granada; tiene lugar la batalla del Salado, en la que Alfonso XI ocupa Tarifa.
1341: Alfonso XI de Castilla conquista Alcalá la Real.
1343: Pedro IV de Aragón secuestra y encarcela a su cuñado, Jaime III de Mallorca, y ocupa su reino.
1344: Castilla conquista Algeciras mientras que Aragón se anexiona el Rosellón y Cerdeña.
1345: El infante de Portugal, don Pedro, se casa en secreto con su amante, Inés de Castro. Poco después, su padre, el rey Alfonso, ordena asesinarla en Coimbra.
1347: Guerra civil en Aragón; Jaime de Aragón, hermano del rey Pedro IV, organiza a la nobleza en contra de su hermano, pero el rey les vence.
1348: Batalla de Llucmajor; Jaime III de Mallorca intenta recuperar su reino pero es vencido y muere en la batalla, con lo que Aragón se incorpora su reino. La peste bubónica llega a la Península y entra por Barcelona.
1349: Alfonso XI de Castilla muere víctima de la peste durante el asedio a Gibraltar. Muere también Juana II de Navarra y le sucede su hijo Carlos II el Malo.
1350: Es coronado rey de Castilla Pedro I el Cruel.
1351: Leonor de Guzmán, amante del fallecido Alfonso XI de Castilla, es detenida por orden de Pedro I y ajusticiada en Sevilla.
1352: Pedro I conoce a María de Padilla y se casa en secreto con ella, a pesar de estar prometido con Blanca de Borbón, hija del rey de Francia.
1353: Pedro I de Castilla se casa con Blanca de Borbón, pero a los tres días la abandona en el castillo de Arévalo para seguir viviendo con su amante, María de Padilla.
1354: Pedro I de Castilla es detenido por sus hermanos bastardos, que lo encarcelan en Toro pero, tras escapar, reúne un ejército y derrota a sus hermanos, a los que manda ejecutar. Sólo consigue escapar Enrique de Trastámara, que huye a Aragón. Yusuf I de Granada es asesinado y le sucede su hijo Muhammad V.
1356: Guerra entre Castilla y Aragón. Muere Alfonso IV de Portugal, y le sucede su hijo Pedro I, que obliga a la nobleza a prestar homenaje y a besar la mano al cadáver de su amante, Inés de Castro.
1357: Tregua entre Castilla y Aragón.
1358: Guerra civil en Granada; Muhammad V es desterrado y le sucede su hermano Isma´il II. Se reanuda la guerra entre Castilla y Aragón.
1359: Isma´il II es derrocado por su primo, Muhammad VI el Bermejo.
1361: Paz de Ferrer; termina la guerra entre Castilla y Aragón. Pedro I de Castilla interviene en la guerra civil granadina y, tras asesinar a Muhammad VI el Bermejo, regresa al trono Muhammad V. Muere María de Padilla y a los pocos días, Pedro I ordena ejecutar por adúltera a su legítima esposa, Blanca de Borbón.
1362: Se reanuda la guerra entre Castilla y Aragón.
1363: Muere Fernando de Aragón y le sucede su hermano Pedro IV, quien se alía con Carlos II de Navarra contra Castilla.
1366: Guerra civil en Castilla; Enrique de Trastámara junto a las Compañías Blancas saquea Castilla y Pedro I huye a Portugal.
1367: Muere Pedro I de Portugal y le sucede su hijo Fernando I. Pedro I de Castilla regresa a su reino con un ejército, haciendo huir al de Trastámara.
1368: Apoyado por Aragón, Enrique de Trastámara regresa a Castilla y pone cerco a Toledo.

1369: Batalla de Montiel; Pedro I de Castilla se enfrenta a su hermanastro, Enrique de Trastámara, que vence y consigue asesinar al rey, pasando a convertirse en Enrique II de Castilla.
1373: Muhammad V firma un pacto de paz con Enrique II de Castilla.
1377: Pedro IV anexiona la corona de Aragón, el reino de Sicilia y los ducados de Atenas y Neopatria.
1378: Cisma de Aviñón;se eligen a dos papas, Urbano VI y Clemente VII, que se excomulgan mutuamente.
1379: Muere Enrique II de Castilla y sube al trono su hijo, Juan I.
1383: Muere Fernando I de Portugal sin dejar descendencia, excepto su hija Beatriz, casada con Juan I de Castilla, que alega derechos sobre el trono. Los portugueses lo rechazan y proclaman rey al Maestre de Avis, también llamado Juan I.
1384: Batalla de Aljubarrota; Juan I de Portugal derrota a los castellanos.
1387: El duque de Lancaster alega derechos sobre el trono castellano e invade Galicia, pero termina pactando con Juan I de Castilla. Muere Pedro IV de Aragón y sube al trono su hijo Juan I. También muere Carlos II de Navarra y le sucedesu hijo Carlos III.
1390: Muere Juan I de Castilla y le sucede su hijo de once años, Enrique III, quedando como regente Pedro Tenorio, arzobispo de Toledo. Muere Muhammad Vy es sucedido por su hijo Yusuf II.
1391: Muere envenenado Yusuf II y le sucede su hijo Muhammad VII. Persecución antijudía en toda Andalucía, Castilla y Aragón.
1393: Se reconoce la mayoría de edad de Enrique III de Castilla.
1395: Muere Juan I de Aragón y le sucede su hijo, Martín el Humano.
1400: La flota castellana destruye Tetuán, nido de piratas africanos.
1402: Los caballeros normandos Juan de Bethencourt y Gadifer de la Salle conquistan las Canarias por encargo de la corona de Castilla.
1406: Muere Enrique III de Castilla y le sucede su hijo Juan II, que tiene apenas dos años, con lo que es nombrado regente el infante Fernando.
1407: Muere Muhammad VII y le sucede su hermano Yusuf III.
1409: Concilio de Pisa; se destituye a los papas de Avignon y Roma y se termina con el Cisma de Occidente.
1410: Muere Martín I de Aragón sin dejar descendencia. Guerra de Castilla contra Granada: el infante Fernando conquista Antequera y añade a su nombre el de la ciudad.
1412: Compromiso de Caspe; Fernando de Antequera, regente de Castilla, se convierte en Fernando I de Aragón.
1416: Muere Fernando I de Aragón y le sucede su hijo Alfonso V el Magnánimo.
1417: Muere Yusuf III y le sucede Muhammad VIII.
1418: Juan II de Castilla es declarado mayor de edad y comienza a dirigir el reino.
1420: Revuelta de Tordesillas; Juan II de Castilla es secuestrado por don Enrique, infante de Aragón, aunque es liberado por don Álvaro de Luna, que se convierte en su hombre de confianza.
1425: Muere Carlos III de Navarra y es sucedido por su hija, Blanca de Navarra, que reina conjuntamente con su marido, Juan I, hermano de Alfonso V de Aragón.
1431: Batalla de la Higueruela;debido a las disputas internas en Granada, Juan II de Castilla ataca Granada y saquea la Vega granadina, entronizando a Yusuf IV.
1432: Muere degollado Yusuf IV y le sucede Muhammad IX el Zurdo.
1433: Muere Juan I de Portugal y le sucede su hijo Eduardo I.
1435: Batalla de Ponza; Alfonso V de Aragón y Juan I de Navarra intentan apoderarse de Nápoles, pero son derrotados y hechos prisioneros.
1436: Tras pagar un fuerte rescate, Alfonso V de Aragón y Juan I de Navarra son liberados.
1441: Guerra civil en Navarra: tras la muerte de Blanca de Navarra le sucede su hijo Carlos de Viana pero su padre, Juan I, no acepta la situación y estalla la guerra entre los beamonteses (seguidores del príncipe) y los agramonteses (partidarios del rey Juan).
1442: Nápoles cae en manos de la corona de Aragón.
1445: Batalla de Olmedo; Álvaro de Luna vence a las tropas navarras y aragonesas.
1451: Batalla de Aibar; Carlos de Viana es derrotado y capturado, siendo desheredado por su padre.
1453: Víctima de una conjura, es decapitado en Valladolid Álvaro de Luna.
1454: Muere Juan II de Castilla y es sucedido por su hijo Enrique IV.
1457: Tregua entre Castilla y Granada.
1458: Muere Alfonso V de Aragón y es declarado rey su hermano Juan II, rey de Navarra, que todavía prosigue su lucha contra Carlos de Viana.
1461: Sublevaciones en Sicilia, Valencia y Aragón por la encarcelación de Carlos de Viana por parte de su padre. Presionado, el rey no tiene más remedio que reconciliarse con su hijo, proclamándolo heredero. Poco después, Carlos de Viana muere de manera misteriosa en Barcelona.
1462: A pesar de la tregua, varios nobles castellanos atacan Granada; el duque de Medina Sidonia conquista Gibraltar.
1464: Llega al trono granadino Abul Hassán (llamado Muley Hacén por los cristianos).
1468: Presionado por los nobles, Enrique IV de Castilla declara como su heredera a su hermana Isabel, desheredando a su hijo, Juana la Beltraneja.
1469: Matrimonio de Isabel de Castilla con Fernando de Aragón.
1474: Muere Enrique IV de Castilla y le sucede, como había estipulado, su hermana, Isabel I.
1475: Alfonso V de Portugal invade Castilla para defender los derechos sobre el trono de Juana la Beltraneja. Se crea la Santa Hermandad, cuerpo encargado de proteger las principales vías del reino.
1478: Se crea la Inquisición española.
1479: Muere Juan II de Aragón y I de Navarra, sucediéndole en Aragón su hijo, Fernando el Católico, y en Navarra su hija Leonor. Isabel I de Castilla vence definitivamente a Portugal; Juana la Beltraneja es obligada a ingresar en un convento.
1481: Muere Alfonso V de Portugal y le sucede su hijo Juan II. Granada reanuda la guerra contra Castilla.
1482: Boabdil le arrebata el trono a su padre, Abul Hassán, que huye a Málaga.
1483: Fray Tomás de Torquemada es nombrado inquisidor general de Castilla y Aragón. Los castellanos vencen a los granadinos y apresan a Boabdil, con lo que Abul Hassán vuelve al trono granadino.
1485: El inquisidor de Aragón, Pedro de Arbúes, es asesinado en La Seo de Zaragoza por orden de judíos conversos; en respuesta al suceso, Torquemada ordena el exterminio de familias enteras de conversos. Muere Abul Hassán y deja el trono en manos de su hermano el Zagal.
1486: Boabdil regresa a Granada y le arrebata el trono a su tío, El Zagal. Los castellanos conquistan Loja.
1487: Los castellanos conquistan Málaga.
1489: La ciudad de Almería se entrega a las tropas castellanas.
1492: Boabdil entrega el reino de Granada a Castilla. Se ordena la conversión o expulsión de todos los judíos de los reinos de Aragón y Castilla. Cristóbal Colón descubre un nuevo continente.
1495: Muere Juan II de Portugal y le sucede Manuel I.
1498: Muere fray Tomás de Torquemada; Diego de Deza le sucede en el cargo de Inquisidor General de Castilla (pocos años después, también será nombrado en Aragón).
1499: Sublevación morisca en el Albaicín granadino.
1500: Nace en Gante, Carlos, futuro rey y emperador de España.

Pars XII: 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.

La 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) está 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 por 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 espacio 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 Caballeros

El origen del caballero feudal

A medio camino entre el *equites* romano y los jinetes que formaban el séquito de los caudillos bárbaros, entre el guerrero profesional y el unido por lazos de parentesco o fidelidad a un señor feudal, el caballero medieval tal y como lo conocemos surge en torno al siglo XI, cuando a raíz de la primera cruzada nace la idea de una vinculación entre el guerrero y una causa santa. La idea, como excusa, no era nueva, que ya se ha dicho en el apartado anterior que Dios dispuso tres tipos de hombres: los que rezan, los que defienden y los que trabajan. Son Bernardo de Claraval (el predicador de la segunda cruzada) y Ramón Llull los que santifican el papel del caballero guerrero, defensor de la fe y de la obra de Dios: "Faltó en el mundo la caridad, la lealtad, la justicia y la verdad; comenzó la enemistad, la deslealtad, la injusticia y la falsedad, y por eso en el pueblo de Dios hubo error y turbación; el mundo se vio colmado de menosprecio de la justicia al disminuir la caridad y para que ésta volviese a brillar fue necesario que recuperase su honra por el temor: Por esto todo el pueblo se dividió en millares de hombres, y de cada mil de ellos fue elegido uno, que fuera el más amable, el más sabio, el más leal, más fuerte, de más noble ánimo, de mejor trato y crianza entre todos los demás (…). Se buscó también entre las bestias la más bella, la más rápida y que mayor trabajos aguantara, y que conviniera más al servicio del hombre. Y porque el caballo es el bruto más noble y más apto para servirle, por ello fue escogido, y dado a aquel hombre que entre mil fue escogido, y éste es el motivo por el que aquel hombre se llama caballero".

De igual modo las armas del caballero son mitificadas: la espada, en forma de cruz, significa que así como Cristo venció en la cruz, el caballero debe destruir a los enemigos de la cruz con la espada, símbolo de la justicia. Y eso se aplica tanto a los infieles como a los malos cristianos, que no cumplen con los sagrados preceptos que dicta la Iglesia y cometen injusticias. La lanza, a su vez, significa la verdad, la rectitud, y su hierro simboliza la fuerza de esa verdad sobre la falsedad. El emblema que lleva pintado en el escudo indica que la verdad se muestra a todos y, por lo tanto, no tiene miedo del engaño, a su vez, el casco es símbolo de la vergüenza: así como la vergüenza impide al caballero inclinarse a hechos viles, el casco defiende la cabeza, la parte más noble del hombre.

Tratados de Caballería

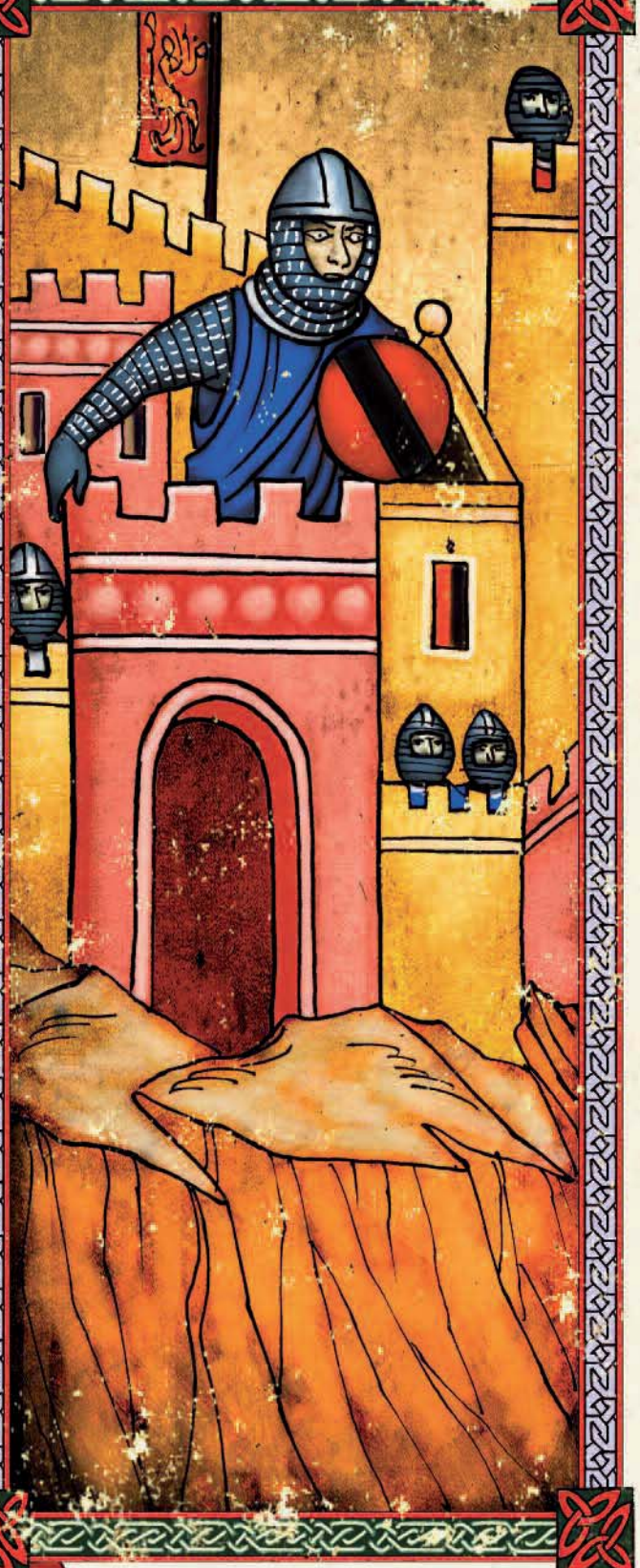
Estos nuevos soldados de Dios, para los que ser armado caballero equivale a recibir un sacramento como el del Bautismo, el Matrimonio o la Comunión, han de vivir una vida reglamentada cuyos ritos y normas aparecen en los llamados *Tratados de Caballería*. Por citar sólo los de origen hispano, está el *Libro 21 de la Segunda Partida de Alfonso X*, el *Llibre qui es de l´Ordre de cavallería* de Ramón Llull o el *Libro del Cavallero et del Escudero* y el *Libro de las armas*, ambos del infante Don Juan Manuel.

La formación del Caballero

No todo el mundo, ya se ha visto, puede ser caballero. Primero se ha de haber nacido noble, es decir, elegido por Dios, y como ello no basta, al igual que en la parábola del sembrador hay que usar los dones dados por el Señor y hacerlos fructificar: el aspirante a caballero ha de servir primero como escudero de otro caballero, que no puede ser pariente cercano, para que no sea criado con favoritismos. Con él se ejercitará en las armas y aprenderá a servir, a cuidar de las armas y de las monturas, que son acciones nobles para un guerrero de Dios. Sólo cuando el señor al que sirve considere que ya está preparado tendrá lugar la ceremonia de ordenación del futuro caballero: éste deberá realizar rigurosa confesión de todos sus pecados, recibir la Eucaristía con mucha devoción y pasar toda la noche solo en la Iglesia, velando armas y meditando sobre la vida a la que está a punto de entregarse. A la mañana siguiente, durante la misa, el aspirante se ofrece como representante de Dios y como miembro de la orden de Caballería. El eclesiástico le da un sermón y tras reafirmarse en su deseo haciendo juras, un noble principal (mayor en rango que al que pertenece el padre del nuevo caballero) le ciñe espada y espuelas, le besa y le da un golpe en el hombro o —menos comúnmente en España— en la cara. Los reyes, que no tienen a nadie superior en rango y valía, se hacen nombrar caballeros por los mismos santos, como hizo Alfonso XI de Castilla, que se fue a Santiago de Compostela para que el propio Santo lo armara caballero (de cómo le ciñó la espada la imagen, es algo sobre lo que prefiero no indagar). Terminada la ceremonia el recién nombrado caballero cabalga entre la muchedumbre que ha acudido a la fiesta, que bien sabe que tendrá lugar a continuación y que le lanzan muchos vivas y no pocas bendiciones, pues todo el mundo es generoso cuando va a comer gratis, El lector avisado se dará cuenta ya de que es muy similar a la ceremonia del Matrimonio, lo único que en lugar de enmaridarse con moza se hace con la espada, que no sé yo qué es mejor…

La realidad del Caballero Medieval

En teoría, aparte de defender la fe cristiana y las leyes de Dios, los caballeros han de contribuir a la gobernación de la tierra, desempeñar misiones y oficios para el rey, mantener y defender a su señor feudal, hacer cumplir la justicia, ejercitarse con



las armas, defender a las viudas, huérfanos y demás desamparados, tener castillo y caballos para guardar caminos y defender a los labradores, perseguir y dar muerte a los traidores y a los ladrones, etc. En la práctica, el caballero medieval es un noble segundón que, no habiendo heredado de su padre más que el nombre, las armas y el caballo (o el derecho a portarlos), trata desesperadamente de hacerse notar ante algún poderoso que le conceda el gobierno de algún castillo o fortaleza o, al menos, que lo acoja a su servicio, para poder comer y dormir caliente. Para ello, muestra un valor casi suicida en combates y batallas, en cabalgadas de castigo o saqueo contra el infiel o en las justas, de las que ahora hablaremos. Los que lo consiguen, obtienen feudo, castillo, soldados, reconocimientos y prebendas. Los más, por el contrario, terminan muertos o tullidos, acogidos a la caridad de algún familiar o en algún convento. Incluso los hay que, en lugar de arriesgar el pellejo en batalla, se contentan con lances más fingidos que peligrosos y, con la excusa del tan sobado "amor cortés" y de ofrendar sus hazañas a alguna dama, miran de seducirla para reparar el virgo roto con el matrimonio, quedándose así, con el maridaje, con las propiedades de su suegro. A las mujeres plebeyas o a las que uno encuentra durante un saqueo o tras una batalla, se las viola sin demasiadas contemplaciones. La mujer es como un campo de batalla, su seducción (de grado o a la fuerza) es una lucha y el placer del sexo es la victoria. Ya se dice que todo vale, en la guerra y en el amor, aunque me temo que no se aplique exactamente en este sentido…

Justas, Lides, Juicios de Dios, Luchadores Profesionales y Peleas a *Ultrança*

Aparte de la guerra o de servir fielmente a un señor feudal con el que realice un pacto de vasallaje, un caballero puede alcanzar fama en los torneos, justando contra otros caballeros consagrados o —las más de las veces— contra otros que, como él, desean destacar. Existen varios tipos de justas, las que se realizan por simple ocio o entrenamiento (de las que ya hablaremos) y otras más serias y mortales:

- Los rieptos, que han de hacerse bajo la autorización real, en la que se acusa a un caballero o señor feudal de traidor o alevoso (es decir, mal caballero) y éste solicita defenderse de tal acusación contra su honra mediante tal ordalía. Los motivos pueden ser tan nimios como el robo de ganado o la apropiación indebida de unos prados sobre los que los dos señores feudales creen tener derechos o, incluso, pueden haber originado el conflicto vasallos villanos de ambos. La razón poco importa una vez la palabra alevoso ha sido pronunciada. En el riepto, el demandado (o su paladín) ha de luchar durante tres días, a razón de varios combates diarios. Si al cabo de ellos no ha sido vencido, es declarado inocente. También es declarado no culpable si ha muerto en combate, pues es señal de que ha muerto defendiendo su verdad. En cambio, se le impide salir del campo salvo que se le muera el caballo, se le rompa el arma, parte del equipo o circunstancia similar. Y entre esas circunstancias no cuentan sus heridas. Si se declara culpable puede abandonar el campo, perdiendo su honor, mancha que tendrán que arrastrar sus descendientes. Si por el contrario gana (o muere), es el retador

el que es considerado mal caballero, por haber cometido injurias contra alguien honorable.

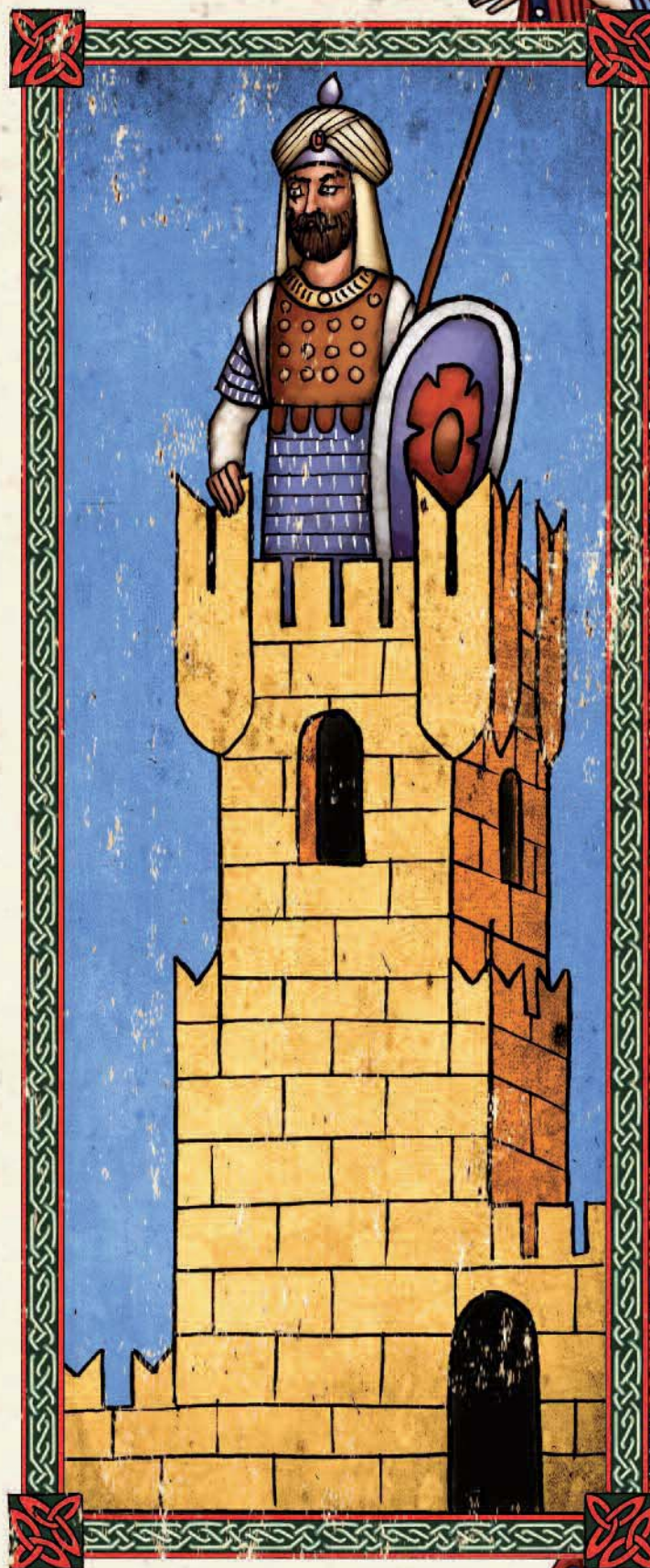
- La llamada lid de bastón y escudo está organizada por los concejos de los municipios y sirve para resolver casos de robo o adulterio, normalmente entre villanos. Una mujer adúltera o acusada de brujería ha de sostener un hierro ardiente durante el tiempo de un padrenuestro o andar con él en las manos nueve pasos lentos. Tras ello, se le venda la llaga con un lienzo limpio y se sella con cera caliente. Si a los tres días la herida no está infectada sino que muestra signos de curación, es que Dios la declara inocente. En caso contrario, se la quema —o al menos, eso dice el fuero municipal de Cuenca—. Con los hombres, el resultado es similar, salvo que se le rapa la cabeza al cero y se le expulsa de la ciudad (no se extrañen contra esta desigualdad entre hombres y mujeres, el adulterio femenino estuvo penado con cárcel hasta el año 1978 en nuestro país, mientras que el masculino, pues no). En caso de que a la mujer le salga un defensor (o que, en el caso del hombre, prefiera luchar a arriesgarse con el hierro ardiente), se enfrentan ambos contendientes (el acusador y el acusado, o defensor de la acusada) ante el consejo y el pueblo todo, armados con escudos y buenos garrotes, y sólo puede pedir que se detenga el combate, dando la razón al otro, el acusador, que no el acusado. El combate sólo termina con la rendición del acusador o con la muerte de uno de los dos. Un juicio especialmente sangriento, para regocijo de la plebe, amante de estos espectáculos. Otra ordalía villana muy al uso en pleitos menores es que ambos, acusador y acusado, alcen a la vez un cirio pascual encendido. Gana aquél que lo mantiene en alto más tiempo, pese a las quemaduras de la cera caliente, o siga encendido cuando el del contrario se apague.

  Tanto en los rieptos como en las lides se puede recurrir a un paladín que ocupe el lugar de uno de los contendientes: allí hacen su aparición los luchadores profesionales, hombres, ya fuere caballeros o soldados veteranos, que por dinero aceptan luchar en lugar del que le paga.

- También hay, y no por citarlas en último lugar son las menos importantes, que al inicio ya se las nombró, justas realizadas por simple deporte, o para probar la destreza de uno sobre la de otro. Por citar varios ejemplos ocurridos en la Península, la lucha que llevaron a cabo Pedro Maça contra Johan de Vilaragut, o la de Joanot Martorell (autor de la novela de caballerías *Tirant Lo Blanc*) contra su primo Johan de Desirós, que había deshonrado a la hermana del primero. En caso tan grave, fue pelea a *ultrança*: es decir, a muerte.

Los Caballeros Musulmanes

Lo más parecido es el *al-morabit*, el que vive en un ribat, una comunidad fortificada a medio camino entre castillo y oratorio, que ha jurado emprender la yihad de modo permanente contra el infiel enemigo de Allah. De hecho, son anteriores a las órdenes religiosas militares cristianas (de las que ya se hablará) y algunos blasfemos insinúan que fueron los cristianos quienes las copiaron de éstos. También están los *ghazis*, los paladines de Allah, que han jurado defender su fe contra el infiel cueste lo que les cueste.



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, recluidos 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, las 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 capitales y, por lo tanto, no pueden ser absueltos sin penitencia. Veamos cada uno de ellos por separado:

Lujuría

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 judíos 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 como 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.

Universidades y Estudiantes

El Origen de la Universidad: Las Escuelas Monacal y Catedralicia

A San Isidoro de Sevilla hay que echarle las culpas de este nido de pecadores llamado Universidad (o Estudio General). Él, muy justamente llamado "*El más Ilustre Pedagogo*", ideó el modelo básico de la enseñanza. Dedicada esencialmente a la formación de clérigos, gira en torno a un obispo o abad y está situada en un monasterio o catedral. A los escolares se les enseña primero a leer y a escribir y, a continuación, a aprenderse de memoria los salmos y los himnos litúrgicos. Sólo entonces pueden empezar el aprendizaje de las siete artes: Gramática, Retórica, Dialéctica, Aritmética, Geometría, Música y Astronomía. Al cumplir los dieciocho años se les interroga sobre su vocación: si desean seguir la carrera clerical continúan con el estudio de las Sagradas Escrituras, los dogmas, la moral, disciplinas eclesiásticas y el Derecho Canónico, como bien reza en sus libros *Sententiae* y *Etimologiae*. Los que renuncian a los votos se integran en el mundo laico, con una formación privilegiada que les permite ser desde escribanos (que no es poco) hasta cronistas y secretarios de señores y reyes. Las más afamadas escuelas monacales y catedralicias de la Península se encuentran en Toledo, Sigüenza, Burgo de Osma, Palencia, León, Santiago de Compostela, Calahorra, Ripoll, Vich, Montserrat y Tarragona.

La Universidad Medieval

Aunque las escuelas monacales y catedralicias coexisten durante toda la Edad Media con las universidades, la creación de éstas pronto se convierte en una necesidad: el ansia de saber, que apoyan los intelectuales citando nada menos que a San Agustín ("Si los filósofos paganos, sobre todo los platónicos, han formulado verdades útiles para nuestra fe, no solamente no hay que temer a esas verdades, sino que es preciso arrancarlas para nuestro uso a esos ilegítimos detentadores"), hace que las escuelas se queden pequeñas y haya que buscar, ya en el seno de las ciudades, recintos de enseñanza en condiciones para desempeñar la docencia a más de un puñado de estudiantes (aunque el dicho popular rece que el Diablo sólo enseña a siete estudiantes a la vez porque es imposible que mayor número de alumnos presten atención). A pesar de su carácter claramente urbanita, la enseñanza no pierde el amparo eclesiástico, ya que el matrimonio favorece tanto a los profesores y los estudiantes como a la Iglesia: los primeros, se rigen por la justicia eclesiástica (más amiga de penitencias que de patíbulos) y la segunda, porque sigue así monopolizando, de algún modo, la cultura. Y el que controla el saber, controla lo que se debe decir..., y lo que es mejor callar y olvidar. Y no digamos más, que ya está dicho todo.

Los estudiantes inician los estudios a los quince o dieciséis años (aunque es normal que asistan alumnos de mayor edad) y es obligatorio que hayan aprendido, bien por un preceptor privado bien por una escuela catedralicia o monacal, a leer y escribir. Los cursos son de once meses, de octubre a septiembre, y en las clases se usa un método de aprendizaje básicamente oral (recordemos que la imprenta no está inventada y, por lo tanto, un libro es un objeto de lujo extremadamente caro). Las clases están muy reglamentadas e imitan el método de las escuelas catedralicias. Se inician a las seis o las siete de la mañana, cuando el maestro lee un texto y lo comenta, muchas veces planteando un problema. A esta parte se la llama *Expositio* o *Quaestio*, y suele durar hasta las nueve. Luego lo discute con los alumnos, que han de tomar parte activa en el debate (*Disputatio*), hasta llegar entre todos a una conclusión (*Sententia*, *Conclusio*) a la que se suele llegar en un par de horas. Luego se procede a una nueva lectura y vuelta a empezar hasta la hora de la comida. Tras ella, una nueva lectura. Ni que decir tiene que los estudiantes han de memorizar lo aprendido, y la mejor manera es enzarzarse entre ellos en ardientes disputas sobre diferentes teorías, para mejor aprender a discurrir y retener los conocimientos.

En la Facultad de Artes se cursan los estudios que se dan en las escuelas catedralicias, ahora ya divididos en dos grandes grupos: el *Trivium* (Gramática, Dialéctica y Retórica) y *Quadrivium* (Aritmética, Geometría, Astronomía y Música). El dominio de estas asignaturas es obligatorio antes de pasar a las escuelas llamadas mayores (Medicina, Teología y Leyes). El tiempo de docencia no es el mismo para todas, sino que es, respectivamente, cuatro, cinco y seis años. Una vez pasado ese tiempo el estudiante puede optar al título de bachiller en la materia que ha elegido, para lo cual ha de lograr la aprobación de un profesor y del rector de la Universidad, convenciéndoles en una charla privada (auténtico examen oral, aunque en ocasiones ser hijo de fulano o mengano ayuda mucho, en especial si se lleva al examen una bolsa bien llena) de que ya dispone de los conocimientos necesarios. Luego, un día normal de clase, sube a la tribuna en lugar del profesor y da él la materia. Una vez lograda la aprobación, hay que pagar las tasas y celebrar un banquete con sus amigos: en Salamanca, por ejemplo, el banquete consistía en sacrificar un ternero, y con su sangre, ya bastante borrachos, el nuevo bachiller y sus compañeros escribían en las paredes el nombre del nuevo aprobado. Tal costumbre se sigue haciendo hoy en día, aunque, evidentemente, ya no con sangre de vaca.

Convertirse en Profesor

Lograr la *licentia ubique docendi* (más comúnmente, la licenciatura) que le permita dar clases ya es algo más complicado para el estudiante. Hija del Medievo, la Universidad está estructurada como un gremio más. Los maestros universitarios (*universitas magistrorum*) se reservan el derecho

de admisión de los postulantes, que han de alcanzar la maestría mediante una graduación. Hay que convencer al doctor más antiguo de la Universidad de que se es válido para que presente él mismo la candidatura del postulante. El día señalado se realiza una misa solemne dedicada al Espíritu Santo, tras la cual se reúnen los doctores de la facultad para elegir por sorteo la materia sobre la que se deberá examinar el candidato en cuestión. Éste tiene toda la noche para preparar su disertación y, al día siguiente, la expone durante dos horas ante el grupo de profesores. Éstos vuelven a reunirse y deciden, en votación secreta, si el candidato merece o no el grado de docente. En caso afirmativo no está aún cerrado el asunto, pues se abre una investigación para averiguar si ha habido soborno por parte del postulante, su familia o algún protector. Si todo sale bien, al candidato sólo le quedan por pagar las tasas correspondientes a todos estos trámites y realizar diferentes ceremonias más, a cual más solemne, al final de las mismas ya es profesor de pleno derecho. Ni que decir tiene que tanto gasto aleja de los magisterios a los menos pudientes, y que los profesores, al igual que los maestros gremiales, cuidan celosamente de que el número de maestros se mantenga dentro de unos límites razonables para eliminar un exceso de competencia.

Universidades en la Península Ibérica

La primera Universidad es la de Palencia, erigida en 1208 por Alfonso VIII de Castilla, a partir de la escuela catedralicia, y con la colaboración del obispo Tello Téllez. Diez años más tarde, en 1218, Alfonso IX de León funda Salamanca, también en estrecha vinculación a una preexistente escuela de la catedral. Posteriormente, hacia mediados de siglo, los reyes castellanos apoyan el desarrollo de Valladolid, en cuyo núcleo originario parece existir una escuela monacal. En Aragón es Jaime II quien erige Lérida, en 1279, y el rey don Dionís funda la Universidad de Lisboa en 1288, aunque posteriormente será trasladada a Coimbra (1308).

Privilegios, Usos y Abusos de los Estudiantes

Técnicamente, como ya se ha dicho, los estudiantes son clérigos, pero pocos se comportan como tales. Un estudiante siempre es, fue y será un estudiante. Amparados por la justicia eclesiástica en lugar de la seglar, desafían abiertamente las leyes de la ciudad y a sus representantes, los guardias, sabiéndose inmunes a la justicia de los hombres, que ellos siguen la de Dios. Juergas ruidosas, novatadas, reyertas que empiezan de palabra y acaban de obra, a veces hasta con armas en la mano entre bandos de estudiantes de distintas naciones o unidos por las circunstancias, son el pan nuestro de cada día en las ciudades universitarias. Eso sin contar con las bromas más o menos pesadas que se hacen entre ellos o a los pobres desgraciados que se tropiezan con ellos, sobre todo si van en cuadrilla y bebidos. No nos entretengamos en la suerte que puede correr una mujer, sobre todo si es hermosa y no va adecuadamente protegida, que al haber hecho sólo los votos menores, no es la castidad uno de los que han jurado. Poco importa que en las *Partidas* de Alfonso X el Sabio se especifique que "se eviten los bandos o peleas entre ellos o con los hombres de los lugares do fueren, se evite que causen daños a la población y que sea el esfuerzo dedicado a que permanezcan tranquilos en sus posadas para aprender y hacer vida honesta, y que no anden de noche armados trabajándose de pelear e de fazer otra locura o maldad".

Los Truhanes Goliardos

Los peores entre los estudiantes tienen nombre y se les llama goliardos. Son escolares que, con la excusa de su gran afán por el saber, no se conforman con las enseñanzas impartidas por una única universidad, sino que vagan por los caminos buscando a los mejores profesores, aunque estén en otra ciudad u otro país. Estos estudiantes-vagabundos, sin demasiadas prisas para acabar sus estudios, se ganan la vida como criados ocasionales de los poderosos, o como juglares, bufones o tahúres. Sus canciones, normalmente compuestas en latín y con melodías que recuerdan la música sacra, son críticas con la rígida sociedad feudal, ensalzando en cambio el juego, el vino y el sexo (que no el amor). Ya lo hemos dicho antes: eran estudiantes. Y hay cosas que nunca cambian.

Los Estudios entre los Musulmanes

En Granada la cultura también está en manos del clero. En las escuelas coránicas, situadas en las mezquitas, al modo de las escuelas catedralicias cristianas, se aprende a leer y a escribir, así como los preceptos del Corán y de la Sunna (la tradición). De estas escuelas surgen los ulemas (clérigos), los *qadi* (jueces) y los *katib* (escribas). Los poetas tienen una formación más ecléctica y deben aprender de forma autóctona o buscando a algún poeta de renombre que acceda a ser su mentor. Por lo que respecta a la Medicina, se da en los hospitales, donde los aprendices de *tabib* aprenden de manera tanto práctica como teórica, pues son lectura obligatoria los textos de Galeno e Hipócrates.

La *Madrása* Judía

En las juderías las escuelas se encuentran, como no podría ser de otro modo, cerca de la sinagoga. Aparte de leer y escribir, en las *bet ha-Midrash* se aprende el Talmud y la Torah. El primero es una recopilación de tradiciones antiguas y comentarios rabínicos, y el segundo es la Ley tal y como se recoge en los cinco primeros libros del Antiguo Testamento. Ni que decir tiene que los que estudian estas disciplinas pueden ejercer tanto como rabinos (religiosos) como *dayyanim* (jueces) o *soferim* (escribas).

Para los que quieren estudios de otro tipo está la Escuela Mayor, el equivalente a la Universidad cristiana, donde se imparten las disciplinas de Filosofía, Matemáticas, Física, Astronomía, Geografía, Cirugía y Medicina. Por cierto, el nivel es bastante más elevado que en el mundo cristiano…

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 episcopal, 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 enmaride con linaje superior, a cambio de que los dineros del padre saneen las apuradas deudas del suegro. A ésos 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 pertenezcan 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 deshonrosa, 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 insoportable) 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 oficio 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 vuesas 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. Cierto 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 traten 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 Francas

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 harto ya que rebasó 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 población, 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 esquilman, 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 *posequim* (recaudador de impuestos) y los *soferim* (escribas).

Comerciando en Intramuros lo que llega de Extramuros

Día de Mercado

Tiendas en la ciudad las hay, normalmente en la calle principal. Son casas corrientes, cuya planta baja ha sido habilitada como comercio, al igual que en los talleres de los artesanos gremios. Al igual que éstos, los viandantes ven lo que hay en el interior a través del amplio arco de las puertas, abiertas de par en par. Cosa buena, en un mundo donde ningún cartel serviría, ya que el común de las gentes ni sabe leer ni escribir. Estas tiendas a tiempo completo suelen ser escasas, ya que sirven para abastecer de objetos de lujo a los poderosos que pueden pagar los altos precios que por ellos se piden: piezas de lino finamente bordadas, pan blanco recién horneado, carne fresca, ni acecinada ni ahumada, y mil y una golosinas y caprichos más.

Las más de las gentes, para su abasto, van el día de la semana que toca mercado a comprar todo lo que necesitarán a lo largo de ésta. El mercado suele alzarse más allá de los arrabales, salvo que tenga la ciudad plaza lo bastante amplia para albergarlo, ya que allí se compra y se vende de todo: desde caballerías hasta comida guisada o para guisar, pasando por lanas, paños y telas, ropa ya confeccionada (poca y de humilde calidad, que bien que se sabe que a buen seguro será de muerto, que los ricos se hacen hacer las ropas a medida y los pobres se las hacen ellos mismos, o las heredan de sus padres). También se encuentran joyas, carne curada, ya fuere ahumada o salada; animales menores vivos (ovejas, carneros, aves de corral) para sacrificar y comer cuando corresponda; abarcas y demás calzado; aperos de labranza y herramientas diversas, armas, cecina de vaca o de castrón, vino, trigo, legumbres… Todo lo que en su día parió Dios se puede comprar, vender y la mayor parte de las veces intercambiar en día de mercado, en alegre mescolanza y gran bullicio.

La Feria

Si esto les parecía a vuesas mercedes un caos que ni la torre de Babel superara, no han imaginado nada, pues nada es comparable a la Feria. Ésta suele celebrarse una vez al año (aunque en algunas ciudades se hace dos veces al año, una en primavera y otra a principios del otoño), muchas veces coincidiendo con la festividad del santo patrón de la ciudad. Suele durar unos quince días y, en ellos, la ciudad cambia: durante estos días los comerciantes que lleguen están exentos del pago de portes (especie de impuesto o tributo que se paga por las mercancías al entrar en una ciudad, y que sí se paga en día de mercado), lo cual hace que lleguen comerciantes de otras ciudades y reinos cargados con sus mejores productos. La ciudad es invadida por ellos: los comerciantes no sólo ocupan el espacio normalmente ocupado durante el mercado, sino que se extienden también a las calles y plazas circundantes. Tanto es el bullicio, que en Barcelona el mismo rey evita estar en la ciudad esos días, ya que los mercaderes invaden la plaza que está ante su palacio.

Las ferias más importantes son las de Winchester y Stanford en Inglaterra; las de Brujas e Ypres en Flandes; las de Verona y Milán en Italia. En la Península destacan las de Beja, Evora y Penamacor, en Portugal; las de Vich y Gerona, en Cataluña; las de Valladolid, Sahún, Cuenca, Cáceres, Sevilla, Mérida, Burgos y Palencia en Castilla. Mención aparte merece la de Medina del Campo, cuyos soportales de la plaza mayor albergan una de las ferias más importantes de toda Europa, atrayendo comerciantes de países lejanos con las más exóticas mercaderías.

Una feria difiere de un mercado (aparte de en su volumen y en el exotismo de sus productos) en el aspecto: si en un mercado, como ha de ser para un día, muchas veces los puestos no tienen ni toldos ni tablas, sino que son poca cosa más que un manto sobre el que se expone la mercancía; en una feria, que ha de durar una semana o dos, son tiendas entoldadas, con buenas tablas con caballetes a modo de mesas donde se exponen las mercaderías de manera agradable para la vista. Se trata de que los puestos formen calles y de que las mercancías estén agrupadas según su género, a la manera de las calles gremiales, y no en abigarrada mescolanza como en los mercados.

Otro elemento en el que se diferencian las ferias de los mercados es que los comerciantes venden y compran, normalmente al por mayor, para irse luego a otra feria distante a vender lo más caro posible y comprar barato. Este tipo de tratos, entre gentes del oficio, se suelen cerrar el último día, aunque se van apalabrando a lo largo de toda la feria. Si sale una oferta mejor, el que primero fijó el precio tiene la opción de pujar al alza o retirarse.

A esto hay que añadir, que no podían faltar, los puestos de comida, los jugadores de ventaja o que no la necesitan para desplumar a incautos, los juglares que entretienen con sus chanzas a las gentes…, y las prostitutas que tratan de entremeterlos de otras maneras. No citaremos a los robabolsas, que ya los hay en el mercado, en la calle y en cualquier sitio donde haya más de tres personas juntas.

Leyes de Mercado y Feria

Al Concejo le interesa que haya comercio, faltaría más. Por eso, en días de mercado o feria no se impide la entrada en la población a ningún mercader, ni aunque hubiera restricciones a la entrada de viajeros (salvo en el caso de peligro de epidemia, por supuesto).

A un mercader jamás se le incautarán como prenda de pago sus animales de transporte y, en caso de que fueran robadas sus mercaderías, la justicia tiene la obligación de intervenir con la mayor diligencia. Caso de no atraparse al ladrón, o no poder éste restituir lo robado, el Concejo de la población o el señor del lugar tendrá que indemnizar al mercader.

El día de mercado, y sobre todo en tiempo de feria, el merino es prácticamente el dueño y señor de la ciudad, pues ha de mantener el orden en medio del caos y el tumulto de tanta compra y venta, y sobre todo entre tanta gente forastera que puede llegar a reunirse (especialmente en el caso de las ferias). Por ello, se alza la tienda del merino en el recinto,

como si fuera un comerciante más, y en verdad que lo es, aunque su negocio es la seguridad. Allí atiende los asuntos y problemas relacionados con los mercaderes, y el propio Concejo celebra en días de feria en dicha tienda sus reuniones.

Las leyes que el merino y sus alguaciles velan por que sean cumplidas son sencillas:

- En el recinto ferial está prohibido llevar armas, a no ser que se sea de nacimiento noble y el arma sea una espada (pero sí que se pueden llevar herramientas, desde hachas de cortar leña hasta mil y un tipos de cuchillo de mayor o menor tamaño. Por otro lado, no se pueden portar armas, pero sí adquirir las que los espaderos allí venden. Es decir, que no se puede entrar armado pero se puede salir cubierto de buen y afilado hierro hasta los dientes).
- En caso de cometerse un robo o asalto contra los comerciantes en la Feria, los culpables cogidos in fraganti, aparte del castigo normal que imponga la ley, se les desnudará y azotará cien veces. Luego, maniatados y desnudos, se les paseará por todo el recinto ferial antes de ser conducidos a los calabozos del Concejo, en espera de juicio.
- En estos días no se pueden tomar mercancías o bienes de un comerciante como prenda para el pago de una deuda.
- Los comerciantes, a su vez, deben cumplir dos preceptos: dar el peso justo y pagar los impuestos de la ciudad que se hayan estipulado de antemano. En caso de no cumplirlos sufrirán igualmente severos castigos.

Las Mercancías

¿Qué se vende en una feria? Todo lo que Dios puso sobre la Tierra… y alguna cosa más. En las ferias realmente importantes, como la de Medina del Campo, es fácil encontrarse hasta con sedas de excelente calidad procedentes de la lejana Katay de la que hablara Marco Polo. También hay, a través de los comerciantes musulmanes, especias procedentes del Asia Central y alumbre del Asia Menor usado para fijar los tintes; esclavos negros de la costa africana traídos por mercaderes portugueses. Más especias y esencias aromáticas llegan a la Península a través de los mercaderes granadinos (que comercian directamente con Egipto). Otros productos de lujo son paños y calzado procedentes de Francia, Flandes e Inglaterra.

Las llamadas "mercancías pobres", es decir, más comunes y por lo tanto menos caras, se obtienen de lugares mucho menos lejanos. En la Península las poblaciones costeras (en especial las de Galicia) abastecen de productos del mar al interior. Éstas, a su vez, proporcionan sal para elaborar los salazones, única manera de que el pescado aguante sin estropearse (como es el caso de la isla de Ibiza o de Villafáfila, en Zamora). Asimismo se comercia con el cerdo y sus productos (Pamplona), con vinos y pieles curtidas (las ciudades de Castilla).

Consilium Arbitro: Castellano Antiguo

Entre los distintos elementos de los que nos podemos servir para crear una ambientación adecuada durante la partida y ayudar a los jugadores a meterse en la piel de un hombre o una mujer medieval, disponemos de uno particularmente bueno: el lenguaje. De todos es sabido que las gentes del Medievo tenían una forma de expresarse algo diferente a la actual, pues el castellano, como idioma, aún estaba evolucionando del latín y enriqueciéndose con numerosos vocablos de origen vasco, visigodo, árabe y judío. Con un pequeño esfuerzo, podemos tratar de reproducir algunas de estas diferencias en los diálogos entre personajes durante una partida para darle a la escena un sabor genuinamente medieval. Bastará con que tengamos en cuenta algunas de sus peculiaridades:

- No existe el sonido fricativo velar sordo, es decir, el sonido *j* o *g* delante de *e, i*. Estas consonantes se pronuncian como la *y* consonántica de "yate". Ejemplo: "gente" se pronunciaría "yente".
- No existe el sonido interdental fricativo sordo, es decir, *z* o *c* delante de *e, i*. La *z* adquiere un sonido sibilante como el del inglés *zoom*, mientras que la *c* delante de *e, i* se pronuncia como la *s*. Ejemplo: "cicatriz" se pronunciaría "sicatriz".
- El sonido *ch*, representado por la *x*, se pronuncia como la *sh* inglesa. Ejemplo: "chamizo" se pronunciaría "shamizo" y se escribiría "xamizo".
- La *v* es labiodental, se pronuncia colocando los dientes sobre el labio inferior.
- A veces la *h* adquiere un sonido aspirado parecido al del inglés *he*, sobre todo a principio de palabra.
- Para los perfectos compuestos de los verbos que implican movimiento (ir, llegar, venir, etc.) se usaba el verbo "ser" como auxiliar, en lugar del verbo "haber". Por ejemplo, en vez de decir "las mujeres han llegado", se decía "las mujeres *son llegadas*". Adviértase, asimismo, que el participio concierta en género y número con el sujeto de la oración. No viene mal recordar en este ejemplo, además, que no se dice "mujer", sino "muyer", según las características fonéticas comentadas más arriba.
- Para los demás verbos se usaba la fórmula actual, con el verbo "haber" como auxiliar, pero en esta ocasión el participio concuerda en género y número con el objeto de la oración, no con el sujeto. Por ejemplo, en lugar de decir "Pedro ha comprado dos gallinas", se decía "Pedro *ha compradas* dos gallinas".
- En lugar del verbo "tener", se usa el verbo "haber": "Buena espada has" ("Tienes una buena espada").
- Los pronombres personales átonos (*me, te, se*, etc.) solían ponerse detrás de cualquier forma verbal: "Besóle la mano". "Parecesme buen mozo".
- El orden de las palabras es mucho más libre que en el castellano actual, aunque, como en latín, los verbos se solían poner al final de la frase: "A Granada con numeroso ejército el rey partió".
- El léxico era algo diferente. Se solían usar palabras como *assaz* ("bastante, muy"), *et* ("y"), etc.

Por supuesto, no es necesario hacer un uso exhaustivo de todas estas reglas para lograr un efecto satisfactorio. Las tienes ahí para ayudarte en caso de que lo necesites.

Por Caminos de Pan Clevar

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 aherrojado 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 gambesón 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 pedernal 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, y de ello pasaremos a hablar.

Rutas Marítimas y Puertos Comerciales

La Hansa: La Ruta Comercial del Norte de Europa

La Hansa es una organización comercial de ciudades alemanas que tienen puerto en el mar Báltico o junto a ríos navegables, como el Rhin, el Weser, el Elba y el Oder. Los principales puertos de la Hansa son Lübek, Colonia, Dortmund y Brunswick. La Hansa se organiza del mismo modo que un gremio, ya que no en vano son mercaderes todos los que la forman, creando incluso una milicia armada para defenderse (que, en ocasiones, llegó a realizar auténticas acciones de guerra, con flotas de cien barcos o más) y una amplia red de factorías (a veces auténticos fortines) donde abastecer los barcos, guarecerse y adquirir nuevas mercaderías. Las principales factorías de la Hansa fueron Novgorod (Rusia), Bergen (Noruega), Londres (Inglaterra) y Brujas (Flandes), aunque tenían depósitos en muchas otras ciudades y países (Finlandia, Suecia, Dinamarca). Gracias a ello los mercaderes de la Hansa hicieron circular por todo el Báltico, por Francia, Inglaterra, la costa atlántica de España, Portugal e incluso Marruecos la miel, la cera, el alquitrán y la pez de Rusia y Prusia; las pieles, madera y pescado salado de Escandinavia, los cereales de Prusia, los paños de Inglaterra, la sal de Francia y el vino de la región del Rhin.

Las Rutas Comerciales Italianas

A diferencia de los alemanes, los italianos, los otros grandes comerciantes del Medievo, no pudieron o no quisieron ponerse de acuerdo. Al contrario, las dos grandes ciudades comerciales, Génova y Venecia, están siempre en guerra mercantil entre ellas (y a veces no solamente mercantil).

Génova transporta sal a través de los Apeninos, alumbre de Oriente, coral y esclavos de Túnez, cera y pescado salado de Rumania, pieles exóticas de las estepas del noreste, mercurio de Castilla, corcho de Portugal, frutas y azúcar de Granada. Sus flotas comerciales viajan hasta el mar Egeo, Constantinopla (donde tienen barrio propio, para mejor hacer y deshacer negocios) y el mar Negro (donde comercian en los puertos de Caffa y La Tana con las caravanas procedentes de Persia, la India y la China). También hay barcos genoveses en el mar Caspio, donde llega la ruta de la seda, que a través de ellos entra en Europa. Son, además, (lo que no es poco) los grandes abastecedores de trigo de Europa.

Venecia, a su vez, se especializa directamente en productos de lujo: pimienta (de la que llegará a ejercer un auténtico monopolio), jengibre, canela, nuez moscada y todo tipo de condimentos, medicinas y esencias, aparte del algodón de excelente calidad producido en Oriente. Dispone de dos factorías permanentes, una en Beirut y otra en Alejandría.

El Comercio Catalán

Enemiga de Génova (que mercaderes que comparten mares no pueden ser amigos) y aliada sui géneris de Venecia (ya se sabe, el enemigo de tu enemigo…), Barcelona, pese a no tener un auténtico puerto hasta la segunda mitad del siglo XV, desarrolla todo un imperio comercial entre 1282 y 1348. Con un consulado-factoría permanente en Alejandría, con sus posesiones de Sicilia y Cerdeña como puertos seguros donde fondear en caso de necesidad, Barcelona se dedica a importar, sobre todo, materias primas para su industria textil: algodón, seda, colorantes, lana. También productos de lujo: concretamente especias, algodón, azúcar, alumbre y esclavos. Sus grandes enemigos comerciales, aparte de Génova, son Mallorca, Marsella y Valencia, que con mejor puerto le quitarán a Barcelona el predominio comercial catalán. A partir del siglo XV, se crea un nuevo eje comercial que desde las rutas italianas de Oriente hace escala en Valencia para continuar hacia Cartagena, Sevilla y Lisboa, intercambiando los productos orientales por caña de azúcar, la uva pasa, el arroz, la grana y el azafrán. Convertida en ciudad mercantil, bancaria y financiera, los mercaderes valencianos pronto abrirán factorías en Alicante, Murcia y Cartagena, intercambiando productos de lujo italianos y comerciando con Siria.

Los Puertos Comerciales Castellanos

Aunque los libros de historia dedican buena parte de sus páginas a describirnos el poderío naval de Aragón y Catalunya, Castilla tampoco se quedaba atrás. Aliada de Génova (volvemos a lo del enemigo de tu enemigo…), el comercio del reino de Castilla se estructura en torno a dos grandes ejes:

- El andaluz, formado por Sevilla y Cádiz, de cuyos puertos salen barcos rumbo a Ceuta, la Berbería e incluso las Canarias y el África negra, en busca de esclavos, en competencia con los mercaderes portugueses (lo que no les impide, sin embargo, comerciar con Lisboa, que al fin y al cabo, sólo son negocios…). La otra gran ruta andaluza costea la Península hasta Marsella, o bien hace cabotaje por la costa africana hasta Túnez para pasar luego a Sicilia y costear Italia por el Adriático hasta Venecia.
- El otro eje del comercio castellano es el Atlántico, que nace de las costas cantábricas (sobre todo Bilbao) para comerciar con Londres, La Rochela, Rouen o Amberes, donde enlaza con las rutas de la Hansa.

Los Barcos…

La nave mercante por excelencia es la coca, un barco redondo, panzudo, macizo y pesado, de alto bordo, más parecido a una cáscara de nuez que a otra cosa. Las cocas más grandes pueden medir hasta 35 varas de largo por 10 de ancho y 5 de alto, con dos o tres mástiles de 20 varas de altura con velas cuadradas. Hay cocas más pequeñas, por supuesto, de unas 20 varas de largo por 5 de ancho, y 3 varas de altura de borda. Según su tamaño pueden transportar de 150 a 400 toneladas de carga. Se bambolean más que una tusona vieja, y muy

avezado al mar tiene que ser quien en ellas viaje, si no quiere pasarse los primeros días de navegación vomitando todo el santo día por la borda. A veces llevan remos, pero es de natural que sólo los usen para determinadas maniobras, ya que el peso del barco impide desplazarse exclusivamente con ellas.

Si la coca es la nave mercante, la galera sigue siendo la nave de guerra por excelencia. Las hay de muchos tipos, desde pequeñas y ligeras (como fustas y galeotas) hasta las galeras propiamente dichas y las galeazas, que no son otra cosa que galeras de gran tamaño que en ocasiones se aprovechan para el comercio. Todas ellas llevan velas, pero confían más en la fuerza de sus remeros que en la del viento. Su borda, mucho más baja, también ayuda a tener tal confianza, que una panzuda coca muchas veces no se mueve más que a 4 leguas por hora, y es fácilmente alcanzable y abordable tras una corta persecución. Las fustas más pequeñas suelen ser de unas 12 varas de largo por apenas 2 de ancho. Las galeotas miden 20 ó 25 varas (en ocasiones más) y tienen dos o tres mástiles. La proporción de remos y remeros está en relación con su longitud. Las más grandes tienen una cubierta, y bodega para almacenar carga, aunque sea escasa, apenas 100 toneladas.

La galera propiamente dicha no se diferencia mucho de las que usaban griegos, fenicios y romanos en tiempos paganos. Mide de 35 a 50 varas de longitud, de 5 a 10 varas de ancho y una altura de borda de unas 3 varas. Según sus dimensiones es impulsada por 50/100 remos, amén de dos velas latinas, que no cuadradas. Puede transportar tropas o material hasta un máximo de unas 150 toneladas.

Mención aparte merece la galeaza, nave de origen florentino, que los venecianos convirtieron en nave de guerra en 1570 (aunque ésa, es otra historia, la de *La Última Galera del Rey*, y no vamos a mentarla aquí). Es aun mayor que la galera: tiene por lo menos 60 varas de longitud, 10 o más de ancho y 6 de altura de borda. Con tres mástiles y tres puentes, los remeros se encuentran bajo cubierta, a diferencia de las otras galeras. Nave mercantil, su enorme capacidad de carga puede exceder las 500 toneladas. Es más estable que la coca, pero tampoco mucho más rápida, por el gran peso que transporta.

Evidentemente un barco es una inversión cara, por lo que los propietarios suelen ser varios mercaderes, que se juntan en sociedades para hacer rutas concretas, formando flotas de 6 a 10 barcos, normalmente escoltados por un par de galeras para protegerlas de los piratas (o de barcos de naciones enemigas, o que simplemente "pasaban por allí"). Pero hay locos que invierten lo propio y lo ajeno en una coca pequeña, la cargan de mercancías y se van a la buena de Dios, rumbo a un puerto donde vender caro y comprar barato algo que haga falta en otro lugar. De todo hay en el mundo, hasta mercaderes aventureros, patrones y capitanes de sus barcos, que sólo necesitan reunir tripulación que les siga hacia la riqueza o la muerte.

...Y sus Marineros

El jefe indiscutido a bordo es el capitán o patrón, (ya que a veces, no todas, es propietario en su totalidad o en parte del barco) cuyas funciones no se limitan a dirigir la navegación, sino que incluyen la responsabilidad de toda la empresa mercantil. En caso de que el barco sea grande, o la carga valiosa, o haya más de un propietario, viaja en el barco un escriba, a sueldo de los propietarios del barco, que cumple funciones de administrador, llevando un cartulario (libro-registro) donde figuran los gastos e ingresos. Asimismo, controla la carga y descarga de las mercancías, anota los salarios pagados al personal y compra lo necesario para el abastecimiento del barco. Puede ser un auténtico incordio para el capitán y la marinería, pero necio será si lo es en demasía, que accidentes en el mar hay muchos y nadie dijo que un escriba tuviera que saber nadar para cumplir con su oficio. Que en espacio cerrado como es un barco, mejor es que todos se lleven bien.

La tripulación se divide en dos grupos: los serviciales (personal especializado como el cocinero, el calafate, etc.) y la marinería en sí, que además de ser experta en cosas de la mar es también ducha en cosas de la guerra, por si hay que echar mano de las armas para proteger la mercancía y la vida.

Los marineros no son siervos, sino gente libre, y por ello tiene derechos y deberes, que se pactan cuando son contratados para embarcar.

El marinero es reclutado en tierra, dándosele cierta cantidad por adelantado. A cambio, no puede abandonar la localidad hasta que embarque, estando a disposición del patrón del barco si éste lo necesita para tareas propias de su oficio, como ayudar a carenar el barco, transportar mercancías o realizar maniobras de amarre. En caso de que cuando llegue el momento de partir no pueda hacerlo, está obligado a devolverle al patrón la cantidad íntegra que se le adelantó, independientemente de las tareas que realizara en tierra. Una vez embarcado, no puede abandonar el barco durante el viaje, ni desembarcar ni dormir en tierra sin el permiso expreso del patrón. En caso de no cumplir esas normas es encarcelado, y debe pagar una fuerte multa para restituir el avance del salario y los costes de contratación del marinero que habrá de sustituirlo. Toda la tripulación está obligada a defender el barco en caso de ataque, debiendo traer sus propias armas. En caso de no poseerlas las facilita el capitán, descontándolas del sueldo. Ni que decir tiene que los marinos se quedan ya con ellas, aunque el concepto "arma" es muy extenso. En su mayoría, no son más que "herramientas" capaces de degollar a un tipo o destriparle, pero herramientas sin duda...

La comida a bordo consiste en un plato de guisado al mediodía, excepto los domingos, martes y jueves, en que se come carne. Se cena queso, tocino o pescado. Se da asimismo una jarra de vino (un pichel de cosa de medio litro) a cada miembro de la tripulación tres veces al día, que el agua se corrompe con facilidad, en especial en el mar, y no es cosa de tener a toda la tripulación con cagaleras...

Aparte de su salario, el marinero gana una paga suplementaria con la concesión de una pequeñísima parte del espacio de carga de la bodega, para transportar alguna mercancía. Normalmente se realizan estos pequeños transportes por cuenta de terceros, reservándose una cuarta parte de los beneficios obtenidos. A veces, claro está, es para llevar equipo propio, que es el de marinero un buen oficio para viajar, y una vez cumplido el contrato y desembarcado en otro puerto, bien que puede alejarse de la mar y seguir por tierra...

Los Campesinos, la Sal de la Tierra

Colonos, Vasallos, Siervos y Esclavos

Un dicho muy popular entre los nobles de la época asegura que un campesino en todo se asemeja a un buey, excepto en los cuernos, y por ellos puede diferenciarse uno del otro. Algo más serio (lo cual da más miedo) don Juan Manuel, en su *Libro de los Estados* argumenta que, al ser los campesinos muy "menguados de entendimiento" mal lo tienen para salvar su alma, que fácilmente caen en la tentación y hay que tratarlos como niños revoltosos: es decir, a golpe de vara. Y todo ello por su bien, bien claro que está.

Si ésa es la opinión de los nobles, la de los clérigos no es mucho mejor: en los textos eclesiásticos latinos se les da el nombre de *laboratores*, es decir, los que trabajan. Aunque ya hemos visto que hay artesanos y mercaderes, es el campesinado el que desarrolla la principal actividad laboral en un mundo básicamente agrario. Por lo tanto, normal es que sea el que en la práctica sostenga, mediante los tributos señoriales (los diezmos a la iglesia y los impuestos del rey), a toda la sociedad de la época. Que ya se ha dicho al principio que tres clases de hombres hay: los que rezan, los que defienden… y los que trabajan. No es ironía cuando en las Cortes de Briviesca, en 1387, se afirma que los ingresos de la hacienda real salen de "cuestas e sudores de labradores".

Según las *Partidas* de Alfonso X el Sabio los campesinos son aquéllos que "labran la tierra e fazen en ella aquellas cosas por que omes han de bivir e de mantenerse". Pero claro, es definición muy genérica que hay que matizar. Pues aunque todos trabajan la tierra, cierto es, muchos lo hacen, y no todos gozan y sufren de los mismos derechos y deberes:

- **Hacendados:** Campesinos ricos, que por azar, buena cabeza o unión matrimonial son dueños de propiedades considerables. Suelen formar el patriciado de los pueblos y aldeas, y ocupar los cargos de poder (como el de alcalde, merino o concejal). No trabajan ellos la tierra, no, que la tienen subarrendada a pecheros a su servicio.
- **Colonos libres:** Campesinos dueños de la tierra que trabajan, cuya extensión es bastante variable. Son gentes que en su día aceptaron (ellos o sus antepasados) irse a tierra frontera, a repoblarla, sin señor ni la madre que lo parió, sólo con un par de… bueyes y una villa o ciudad que repoblar (y en la que refugiarse en caso de saqueos fronterizos). En Cataluña se da un caso especial de estas gentes, los llamados *homes de paratge*, campesinos con derecho a fortificar con una torre de vigilancia y una cerca de piedra su caserío, y tener armas para defenderse del moro, o de quien corresponda, que todos los forasteros son buenos hasta que resultan no serlo tanto.
- **Quinteros:** Jornaleros especializados (a veces dueños de una yunta de bueyes o mulas) que viajan por los caminos ofreciéndose para trabajar los campos. La costumbre es que se contraten para todo un año, a cambio de techo, comida y algo de dinero o productos con los que luego puedan hacer trueque en el mercado.
- **Peones**: Jornaleros que se contratan a tiempo parcial, en especial en época de mayor actividad agrícola (como la siega o la cosecha).
- **Vasallos y pecheros:** La diferencia entre unos y otros es que los primeros están bajo la dependencia de un señor feudal, trabajando sus tierras y realizando determinados tipos de trabajos e impuestos para él. Los segundos trabajan igualmente tierras ajenas, pero son de plebeyos, por lo que no les deben ningún servicio extra.
- **Siervos de la Gleba (en tierras catalanas, *pagesos de remença*):** Campesinos adscritos a la tierra que trabajan, dominio de un señor feudal. No pueden salir de sus campos sin permiso, ni salir de los dominios del señor, bajo pena de muerte. En caso de que el señor vendiera sus tierras, los siervos serían vendidos con ellas, ya que se les considera parte de las mismas.

Los Pocos Derechos y los Muchos Deberes de Vasallos y Siervos

Tanto los campesinos vasallos como los siervos deben fidelidad y obediencia a su señor feudal, que a veces no es un noble militar, sino eclesiástico, que no son pocas las abadías que cuentan con vasallos para cultivar sus tierras. El señor feudal garantiza a sus campesinos protección frente a bandidos y soldados (extranjeros o de otro señor vecino). A cambio, cobra de ellos ciertos tributos, que son de dos tipos: en trabajo personal (que aunque varía de una zona a la vecina, suele ser de unos cuarenta días al año) y en especie (normalmente un tercio de la cosecha).

En el primer caso el vasallo debe trabajar (gratis) en lo que su señor le mande, desde hacer caminos hasta construirle una nueva torre a su castillo, pasando por hacer un puente, proporcionar tablas ya hechas para hacer una cerca o desbrozar un bosque. En el segundo, el del tributo económico, aparte del tercio ya mentado al señor, los campesinos deben entregar al representante eclesiástico de su zona un décimo de la cosecha restante (diezmo). Con el resto habrán de pasar el invierno y guardar semillas para plantar a la temporada siguiente. De ahí la picaresca de no pocos, por no decir casi todos, de crear silos ocultos donde sisarle al señor parte de la cosecha, y de ahí los afanes (a veces abusivos en demasía) por parte de los recaudadores de impuestos por averiguar el monto exacto de la cosecha del año, que para los campesinos siempre es mala y para los representantes del señor nunca lo es tanto.

Además, el señor feudal tiene toda una serie de derechos sobre sus vasallos y siervos:

- **Derecho de hacer justicia:** En el caso de miembros de la alta nobleza, pueden juzgar todo tipo de delitos que hayan cometido sus vasallos dentro de su territorio, teniendo la potestad de castigarlos con la muerte. Ya se ha dicho, pero no está de más repetirlo, que para que todos anden avisados suelen tener colocada, en sitio bien visible, una buena horca. Los miembros de la baja nobleza, por el contrario, no pueden juzgar delitos de sangre, por lo que tienen que enviar a los infractores ante el alto noble al cual le deban, a su vez, vasallaje. Los señores feudales dictan la ley según su sentido común, su capricho y su humor del momento, sin consultar ningún código escrito. Su derecho a hacer justicia incluye también a los forasteros que pasen por sus tierras, a no ser que sean nobles, eclesiásticos, o puedan demostrar que están al servicio de otro señor feudal con el que arreglar el asunto.
- **Derecho de la primera noche**: Los señores feudales (los nobles, que no los eclesiásticos) tienen la potestad de acostarse con la mujer de sus vasallos o siervos la noche de bodas, antes que el marido por supuesto. E inmediatamente después de la cópula obligan al marido a que ejerza su privilegio, para luego no tener que andar con pleitos de hijos bastardos. Si el marido no está por la labor, ya se encarga de hacer el trabajo alguno de sus soldados. Este derecho podía negociarse a cambio de un pago en especie, por lo que suele confundirse con el derecho de pernada.
- **Derecho de alojamiento:** El señor puede obligar a cualquiera de sus vasallos a que le aloje en su casa o a cualquiera que él le indique, aunque a raíz de ello el vasallo y su familia tengan que dormir al raso.
- **Derecho de reclutamiento:** En caso de guerra el señor feudal puede reclamar a un varón por familia para que vaya con él a la batalla, haciéndole dejar atrás familia y pertenencias.
- **Derecho de monopolio:** Molinos, hornos de hacer el pan e incluso, en ocasiones, herrerías son propiedad del señor feudal, y usarlos significa pagar un impuesto extra (en metálico o en especie). En el caso de los molinos, por ejemplo, el molinero aparta para el señor feudal una parte de la harina molida. No suele haber molineros flacos, y el que quiera entender, que entienda…
- **Derecho de pernada:** En caso de que un vasallo o siervo de la gleba críe un animal para el consumo de su carne (normalmente, un cerdo) el señor feudal tiene la potestad de quedarse con una de las piernas (jamones) del animal. El derecho de desfloramiento o de primera noche suele canjearse a menudo con la entrega de un jamón o alimentos equivalentes, por lo que con el tiempo los nombres acabaron confundiéndose. En tal caso el señor acostumbra a dar una zancada por encima de la moza, acostada en el suelo, dando así por concluido su derecho.

Los Cultivos Medievales

La cantidad de terreno que trabaja cada familia depende de dos factores: el tipo de cultivo que se utilice (que depende de las condiciones climáticas) y la potencia de trabajo de la familia. En tierras ricas y cálidas, bien provistas de agua, unas pocas huertas de pequeño tamaño producen abundante cosecha de fruta y verdura fresca. En zonas más áridas y frías las parcelas de terreno suelen ser más grandes, de un par de hectáreas, ya que se utiliza un sistema de barbecho. La tierra se divide en tres parcelas: en la primera se siembra trigo y centeno; en la segunda, alubias y guisantes, y la tercera se deja descansar. Al año siguiente se producirá una rotación de cultivos.

Ya se ha dicho que igualmente influye en el tamaño de una parcela arrendada a pecheros, vasallos o siervos la potencia de trabajo de la familia: es decir, el número de manos capaces de trabajar la tierra y disponer o no de animales de tiro (bueyes, mulas o caballos) que ayuden en las faenas de labranza. Una familia campesina típica tiene entre siete y doce miembros, ya que además del padre, la madre y los hijos pueden encontrarse también los abuelos supervivientes, los tíos o tías solteras, algún pariente más o menos cercano y uno o varios mozos que trabajen sólo por el alojamiento y la comida. Los vasallos tienen un problema añadido, y es que en los primeros días de cosecha el señor suele solicitarles unos días de corvea para que vayan a ayudar a los siervos de la gleba, los que cultivan sus tierras a cambio de casi nada. Una tormenta inoportuna puede destruirles el cultivo listo para ser recogido por haber tenido que anteponer antes los intereses de su señor.

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 hondean, 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 fémina 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 ruecas, 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 Maitines, ceremonia en la cual se cantan en el templo una quincena de salmos. Los hermanos están autorizados a acostarse de nuevo hasta las 3 de la madrugada, hora en la cual se rezan los Laudes, una serie de cantos de alabanza al Señor. Tras los Laudes, los monjes realizan sus abluciones en la fuente del claustro, dirigiéndose seguidamente a la sala capitular. Allí, el abad o el prior organizan el trabajo del día, asignando a los monjes diversas ocupaciones. Se trabaja entonces durante las horas *Prima* y *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 diferencias 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 espacio, 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 esteras, 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 hombres 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, Santángel, 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.

El Matrimonio y los Lazos de Parentesco

La Familia Cristiana

Tanto Alfonso X, como Ramón LLull y Pedro de Cuellar opinan que el Matrimonio es el más antiguo de los sacramentos, instituido por Dios en el Paraíso antes del Pecado Original. Su objetivo principal consiste en tener hijos, que en un principio debían remplazar los ángeles perdidos tras la rebelión de Lucifer. Tras la expulsión del Paraíso, sin embargo, el matrimonio cumple asimismo la función de poner remedio a la lujuria sembrada por el Diablo. Que ya que es natural que el hombre peque con mujer, por lo menos que lo haga con la legítima.

El matrimonio no puede llevarse a cabo si uno o ambos novios no son capaces de engendrar hijos. Así pues no están permitidos matrimonios con castrados, o con varones menores de catorce años o mujeres menores de doce. Tampoco pueden casarse los locos, ya que los contrayentes deben aceptar libremente el compromiso sacramental.

El matrimonio se negocia entre los padres o tutores de los contrayentes, o entre el tutor legal de la pareja y el interesado/a si éste/a ha alcanzado la estabilidad económica y tiene ya cierta edad, cosa bastante normal, ya que los hombres suelen casarse entrada ya la veintena, mientras que las mujeres muchas de ellas lo hacen a los doce. Ni que decir tiene que esta costumbre aumenta el número de viudas. Éstas, sin embargo, tienen que esperar un año antes de volverse a casar, so pena de perder la herencia que les correspondiera de su anterior marido.

La ceremonia matrimonial debe ser en ayunas, antes del mediodía y en público. El sacerdote bendice a los novios. Los testigos, durante la bendición, suspenden sobre las cabezas de los novios un velo. Luego se examina la genealogía, para evitar que los novios sean parientes y caer en el incesto. La jura matrimonial es muy sencilla: "Te tomo por esposo/a" o "con este anillo me caso con vos y con mi cuerpo os honro". El intercambio de anillos significa el intercambio de promesas. Los padres tienen derecho a desheredar a los hijos si se casan sin su autorización. Matrimonios hay, sobre todo entre nobles o poderosos, concertados por las familias desde que los novios eran niños, como muestra de amistad entre ambos linajes.

Las fiestas de boda suelen durar tres días: domingo, lunes y martes, más otro domingo que es el llamado "de la toma de boda". Los familiares e invitados traen como regalo la comida tradicional: gallinas, carne de carnero o vaca, cecina, pasteles, frutas, vino. La novia aporta su dote, la cantidad de la cual depende directamente del patrimonio familiar. Una mujer sin dote difícilmente logrará casarse, por lo cual numerosas muchachas pobres tienen que recurrir a la prostitución para reunirla. Se suele conceder permiso legal al marido para que disponga de dicha dote, pero la propietaria y administradora de la misma sigue siendo la mujer, por lo que en caso de que el matrimonio se anule puede recuperarla.

Según las *Partidas* de Alfonso X, se anula el matrimonio si la mujer practica adulterio con otro hombre. Sin embargo, si el marido comete a su vez adulterio, ambos pecados se contrarrestan el uno al otro, quedando la cosa en nada, que tan pecador es él como ella.

Según los Fueros Castellanos, el hombre tiene derecho a matar a su mujer si la sorprende in fraganti con otro hombre, siempre que mate al mismo tiempo al amante. El derecho de venganza del marido sólo se reconoce en caso de que se ejerza sobre ambos. Matar sólo a uno de ellos se considera un asesinato. Si el marido no denuncia a su mujer (por ser consentidor o por estar ausente), puede hacerlo cualquiera de la familia, siempre que sea varón: padre, hermano o tío carnal, ya que su deshonra mancha todo su linaje. La "culpable" puede librarse de la pena (que suele ser la muerte, o entrar de por vida en un monasterio de clausura si es noble) si el delito se cometió hace cinco años o más, y ha mantenido conducta casta desde entonces. También, y es cosa curiosa, si demuestra que se ha visto obligada a cometer adulterio por su marido, que ejercía de alcahuete. En tal caso, la pena de muerte le corresponderá a él, no a ella.

La mujer jamás puede negarse a hacer el amor con su marido, a no ser que éste quiera poseerla en otra postura que no sea la habitual. Se considera especialmente pecaminosa la postura del sodomita, y sobre todo si se hace a una mujer, ya que se considera tal acto una burla a Dios, y por lo tanto un halago al Diablo. Los sodomitas suelen ser quemados vivos, tras haber sido castrados antes. Se salvan los que han sido violados (por razones obvias) y los menores de 14 años si fueron "pasivos" y no activos (y no me hagan explicarlo con más detalle), por entenderse que andaban confusos y no sabían lo que les hacían.

La anulación del matrimonio se puede llevar a cabo si el hombre acusa a su mujer de brujería, o si se demuestra que ha forzado a la mujer a "realizar actos contra natura" (como los descritos arriba, y con las consecuencias que ello conlleva). También puede llevarse a cabo si el matrimonio no se ha consumado, sea porque ambos han decidido vivir castamente, sin hacer uso del derecho matrimonial, sea porque él tiene "una hombría demasiado grande" o ella es "demasiado estrecha", con lo que la consumación es imposible. Sin embargo, si la mujer o el hombre deciden casarse nuevamente, el excónyuge y su nueva pareja han de mostrar las partes pudendas ante el mismo tribunal de eclesiásticos que concedió la anulación: si el tamaño del miembro de la pareja es similar al del anterior cónyuge no sólo se prohíbe la boda sino que se anula la anulación, volviendo el anterior matrimonio a unirse con todas las de la ley, sin posibilidad de apelación.

La estructura familiar no se limita al núcleo matrimonial (esposos e hijos) sino que abarca a parientes cercanos solteros, los padres o abuelos, viudas, jóvenes huérfanos, sobrinos y hasta algún pariente lejano o algún hijo bastardo del marido. Entre los plebeyos, son más manos para trabajar. Entre los nobles,

un grupo de personas fieles en las que depositar su confianza. De uno u otro modo, son tiempos en los que un grupo familiar extenso es buena cosa. Ni que decir tiene que todos los integrantes de la familia están bajo el dominio del cabeza de la misma, y le deben obediencia y lealtad.

Salvo en caso de familias muy ricas y poderosas, todos sus miembros suelen vivir bajo el mismo techo e incluso, a veces, compartir la misma cama. Como ello puede atraer al Diablo de la lujuria y provocar incestos actos contra natura, la Iglesia insiste en que no haya tanta amalgama en la cama. Pero lo que dicen los clérigos es una cosa y lo que mandan el frío y la situación económica de la familia es otra.

Si a pesar de ello las hijas salen putas, es el padre el responsable, si no a los ojos de los hombres sí ante Dios, pues era su obligación enseñarlas a ser castas y modestas.

La esperanza de vida ronda los 30 años, situándose la longevidad media entre 30 y 40 años para las mujeres y 45 años para los hombres. La mayoría de los fallecimientos femeninos se producen entre los 18 y 29 años debido a fiebres puerperales o a partos difíciles. La natalidad también es muy alta, pero las familias sólo tienen (por término medio) tres o cuatro hijos que alcancen la edad adulta.

Barraganas y Bastardos

La barragana no es una prostituta, sino mujer amancebada o concubina, es decir, una mujer que vive con un hombre sin estar casada, quizá porque él está en otra tierra y tras abandonar a su mujer no quiere caer en el pecado de la bigamia, castigado con la muerte, y prefiere el de la lujuria; o simplemente porque es la mujer de clase social bajuna y no le apetece al noble ensuciar sus blasones uniéndose legalmente a ella. Con todo, las barraganas tienen ciertos derechos: a diferencia de las mujeres públicas, si son violadas, pueden denunciarlo y al afrentador se le aplica el mismo castigo que si se acuesta con una criada de otro a la fuerza: debe pagarle una multa a su amo y señor. Luego, él ya decidirá cómo compensar a la barragana o a la criada.

Ni que decir tiene que los hijos nacidos fuera del matrimonio son bastardos. Serlo no es cosa baladí, que al ser producto del pecado, se considera que están llenos de vicios. Según Eximenis, los bastardos son incapaces para cualquier acto legítimo y, por lo tanto, no deben hacerse eclesiásticos ni ocupar cargos de importancia. Entre sus muchos vicios los más notorios son tres: el orgullo (pues se creen iguales a los hijos legítimos, cuando no lo son), la mentira (pues ante tanto desprecio niegan su condición y la ocultan) y la lujuria, que siendo hijos del pecado original a él vuelven siempre que pueden… Ya se sabe, del polvo venimos y al polvo volvemos, y al polvo nos vamos siempre que podemos…

Según las *Partidas* de Alfonso X el Sabio los hijos ilegítimos se clasifican como sigue:

- **Naturales:** Bastardos reconocidos, hijos de una barragana o concubina, y cuya paternidad ha sido admitida por el hombre.
- **Fornecinos:** Hijos del adulterio, o de una relación incestuosa entre parientes. También se conocen con este nombre a los hijos de las monjas.
- **Espúreos:** Hijos de una concubina, cuya paternidad no ha sido admitida por el supuesto padre.
- **Manzeres:** Hijos de prostitutas.
- **Notos:** Hijos del adulterio, pero criados por el marido cornudo como si fueran hijos suyos.

La Asabiyya Musulmana

Entre los musulmanes, un hombre puede tener legalmente hasta cuatro mujeres, aparte de las concubinas. El matrimonio es legal a partir de que la mujer entra en la pubertad, y se acuerda entre el futuro marido (o el padre de éste) y el padre o tutor legal de la joven. Está permitido el matrimonio de un musulmán con una *dhimmi* (infiel), pero no lo contrario.

El marido es el jefe absoluto de la familia, ya que por el hecho de ser hombre es un ser superior. Sus mujeres oficiales deben permanecer recluidas en la casa y, si salen, cubrirse la cara con un velo. Por el contrario, las concubinas no pueden cubrirse con velo, y en general gozan de más libertad que las esposas.

Cuando nace un bebé le colocan en el cuello amuletos para que los espíritus maléficos no le hagan daño, hasta que en el séptimo día de su vida se le da nombre y entra a formar parte de la comunidad. Los niños permanecen con sus mujeres hasta los siete años, edad en la que son circuncidados, momento en el que pasan a estar bajo la tutela directa de su padre. Escapará a la autoridad paterna cuando se case, momento en el cual fundará a su vez una nueva familia. Respecto a las niñas, permanecen con las otras mujeres hasta que contraen matrimonio, y dependen, entonces, de su marido.

Una mujer casada sólo puede mostrar su rostro a su marido, parientes cercanos (padres, hijos) y a otras mujeres. Está sometida por completo a la autoridad de su hombre y sólo puede salir a la calle acompañada por él, o por un siervo o esclavo si va al mercado, o con otras mujeres si va a los baños públicos o a la mezquita, a rezar en el sitio reservado a las hembras. Entre tanta arena, una de cal: puede solicitar el divorcio si demuestra que su marido la trata mal o la ignora, prefiriendo la compañía de concubinas u otras esposas. Que si bien es cierto que el Islam acepta hasta cuatro esposas legítimas, cierto es que hay que ser capaz de atender sus necesidades en el tálamo a las cuatro, no a la vez ni la misma noche, pero sí de manera regular, salvo que anden ya muy ancianas para tal menester.

La *Mishpajá* Judía

Para los hebreos, el matrimonio es una de las instituciones más importantes, hasta el punto de que los hombres y mujeres solteros reciben el mote de *plag gufa* (literalmente, "la mitad de un cuerpo"). El matrimonio suele ser monógamo, por tradición más que por ley. De hecho, los que toman concubina o una segunda mujer son considerados pecadores por la comunidad. Y recordemos que, para los judíos, la comunidad lo es todo. También está mal visto que una pareja no tenga hijos. Lo ideal es tener por lo menos dos, y que sean niño y niña. Ya que no se puede hacer proselitismo de su fe, ni casarse con no judíos, es una manera de mantener el número y evitar la extinción del Pueblo Elegido.

No se considera incesto el matrimonio entre tío y sobrina ni entre primos hermanos, aunque sus lazos sean de primera sangre. Sí que están prohibidas, en cambio, las uniones entre hermanos, entre el hijo y su madre, o con la viuda del padre. Tampoco pueden casarse nieto con abuela, ni abuelo con viuda de nieto. Las mismas prohibiciones se dan en caso de intercambiar los sexos en los mismos casos (hija y padre, hijastra y viudo de la madre, etc.). Los matrimonios mixtos, con gentes de otra religión, están prohibidos, como se ha dicho poco antes. El fruto de esa unión, si lo hay, se considera a los ojos de la comunidad judía manzer (bastardo), igual que si fuera un hijo nacido fuera del matrimonio.

El *kiduchin* (boda) es en sí una ceremonia muy sencilla: en presencia de dos testigos ambos novios se intercambian unos anillos y pronuncian votos de amor solemnes. Pero tras ello, la novia vuelve a casa de sus padres: legalmente está casada, pero su marido debe comprarla con el *ketubbah* (contrato nupcial), que se negocia con el padre de la muchacha. En ese documento se especifican por escrito los deberes de ambos cónyuges, se especifica que ambos están de acuerdo en su unión, que no es forzada ni obligada, y se fija la cantidad que el marido ha de pagar a la mujer en caso de que se divorcie de ella. Esa misma cantidad habrá de pagarla la familia del esposo caso de quedar la mujer viuda.

Este documento se lee en la ceremonia nupcial, la definitiva. Para que sea válida ha de haber presentes no menos de diez testigos varones.

El marido puede repudiar a su mujer (sin pagar el *ketubbah*) si ésta muestra una conducta lasciva (no llevar la cabeza cubierta en público, dejar las ventanas abiertas para que los transeúntes puedan verla desde la calle, dejarse cortejar por otros hombres o simplemente coquetear con ellos) o si abjura de la Verdadera Fe. En cualquiera de los dos casos no pagará el *ketubbah*. Puede divorciarse de ella si no le da hijos o no le satisface, por encontrarla "perezosa y descuidada". Una mujer judía, repudiada o divorciada, no tiene una vida fácil. Su familia la rechaza, y ha de buscarse la vida como buenamente pueda. Irónicamente, son las mujeres con mayor libertad dentro de la comunidad judaica, ya que no dependen de ningún hombre, sea su marido o un pariente, que decida por ellas. Ni que decir tiene que una mujer no puede solicitar el divorcio.

Si un hombre muere sin hijos, su hermano (caso de tenerlo) se acostará con la viuda hasta dejarla embarazada. Ese hijo será considerado hijo de su hermano, no suyo.

Los hijos varones reciben su nombre en la ceremonia de la circuncisión, las niñas a la semana de su nacimiento. Los padres tienen la obligación de enseñar las nociones básicas de la Torah a sus hijos y buscar marido para sus hijas. A su vez, sus retoños deben honrarles y respetarles, no contradecirles nunca, ni interrumpirles cuando hablan. También han de cuidar de ellos cuando sean viejos, trabajar para ellos e incluso mantenerlos si fuera necesario.

Las Mujeres del Medievo

¿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 supeditada 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 rijosa, 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…



Los Pecados de la Carne

El Sexo, esa Cosa Sucia, Pecaminosa y Horrenda

Es cosa bien sabida que la mujer (al menos la mujer decente) no experimenta placer sexual, y que el orificio genital es oscuro y sucio, que no ha de mirarse ni tocarse (y no se me sorprendan, que la abuela del que suscribe hacía gala de que su marido nunca la había visto desnuda. Como dijo aquél: "Las mujeres decentes no tienen piernas").

Ni que decir tiene que la Iglesia (de puertas para afuera, por lo menos) fomenta y aprueba esa teoría. Es cosa bien sabida que José y la Virgen María nunca realizaron el acto sexual, signo del pecado universal, y por ello exige castidad y celibato entre los suyos (aunque ya se ha visto que del dicho al hecho...). En resumen: el sexo placentero es algo que deteriora y que es mejor para el cuerpo la penitencia, el ayuno y el sacrificio —de los clérigos gordos, también hemos hablado—. Por todo ello, y porque en tierras de la corona de Aragón funciona en estos tiempos la Inquisición, hablaremos a partir de ahora de amor cuando queramos decir sexo…

Amor Conyugal

Como decía San Pablo, tan misógino en algunas cosas, "mejor casarse que arder". Frente a la natural necesidad del hombre de saciar su lujuria animal, el buen Dios ha dispuesto el sacramento del Matrimonio, para que pueda realizarse la *honesta copulatio*. Ni que decir tiene que el objetivo no es el placer sino la procreación, por lo que la relación carnal es más sosa que un guisado sin sal: en el tálamo los cónyuges evitarán todo tipo de caricias y besos, de palabras tiernas, de preliminares y de posteriores. Ni siquiera se hablarán, y harán la cópula ceremoniosamente. Una relación carnal sin "desbordamientos", absolutamente fiel y desinteresada.

Amor Cortés y las Cortes del Amor

En los palacios de los poderosos prolifera el llamado "amor cortés", un amor absolutamente platónico (al menos en teoría) en el que el gallardo caballero, que no tiene, como en los romances de caballerías, ni castillos encantados ni dragones, se ha de contentar con las damas, que de ésas sí que hay en el mundo real: casadas o solteras, tanto da; a las que corteja con serenatas bajo su ventana, dándoles regalos caros o sangrientos trofeos de guerra o solicitando de ellas bailes o ésta o aquella prenda, para llevarla en los torneos y lides. Ni que decir tiene que el amor cortés sólo ha de practicarse con damas de alcurnia que sepan apreciarlo: a las campesinas, como bien rezan los tratados de amor de la época, hay que violarlas directamente, que es lo único que entienden.

Es juego muy común entre ociosas damas cortesanas las llamadas "Cortes del Amor", tribunales de mujeres, tanto solteras o casadas, que someten a juicio la relación de una pareja determinada, ya sea la relación platónica entre una dama y su caballero o la más banal entre dos cónyuges. Aunque juegos privados, los veredictos son públicos y, muchas veces, crueles. Las reglas no son complicadas: la primera norma del amor es la generosidad, tanto moral y espiritual como material. La segunda es que no hay amor sin celos, ni celos sin amor: el hombre que no es celoso no ama a su mujer. Otras normas son que no se pueden tener dos amores; que el amor crece o disminuye pero nunca permanece estable; está mal visto un amor fácil y en cambio uno difícil, de dura entrega, tiene más valor, pues la mujer es como una fortaleza inexpugnable a la que hay que conquistar.

¿Por qué un caballero, un guerrero, de natural violento pues la violencia es su oficio, va a entretenerse con tales juegos? Si es dama soltera, quizá el fin último del cortejo fuera la boda. Si es mujer casada, pasamos directamente a la seducción. De uno u otro modo, las prendas que se exigen a la dama son más prácticas, menos místicas y más carnales, y de ellas convendrá hablar.

Amor Extraconyugal

Ya lo decían los sabios y antiguos griegos: el amor es una desdicha enviada por los dioses (ahí se equivocaban, que no son los dioses, es Satán). El deseo, la pasión desenfrenada, es un impulso que rara vez se muestra en el ámbito matrimonial, ya que, al fin y al cabo, ha sido sacralizado por Dios. Ese amor suele ser destructor, amoral y, por supuesto, pecaminoso. De hecho, toda viuda que se descubra que tiene un amante pierde su herencia. Una muchacha que entregue su virgo antes de ser desposada ha de entrar en un convento o convertirse en prostituta. La mujer casada puede ser repudiada por su marido, aunque está mejor visto que la asesine en el acto (ya hablaremos de ello en el apartado de delitos). Evidentemente, la manera más clara de descubrir un adulterio es si la mujer queda encinta en ausencia del marido. Para ello, existen preservativos rudimentarios, hechos con tripa de cerdo, la sodomía y la retirada honrosa (el famoso echarse atrás o apearse en marcha, y no me pidan más explicaciones). Si la cosa empeora, están los bebedizos a base de ruda o beleño negro, que provocan fuertes hemorragias y el aborto. Pero hay que tener cuidado: puede irse la vida de la madre junto con la del hijo no deseado.

¿Cómo seducir a una dama? Lo más fácil es ir a rondarla a la puerta de la iglesia, que es el lugar donde obligatoriamente toda dama de bien ha de ir. Luego, hacerse con el favor de la dueña o ama que como cancerbero la acompaña, o bien recurrir a una alcahueta, que se meta en la casa de la amada, se gane su confianza y haga de tercerías en los amores ilícitos. Una vez consumados éstos, corriente es que el galán se olvide de la dama, que conquistada ya una fortaleza, hay que ir a por la siguiente. Aun entonces la alcahueta sacará beneficio, como reparadora de virgos rotos. Y a esto hay que añadir la de fabricar bebedizos que hagan que el amado vuelva con pasión a la dama, o incluso que lo vuelvan impotente en venganza por su perfidia. Y es que no hay rencor más hiriente que el de una mujer desdeñada…

La Prostituta

Cuando no hay doncellas que seducir, ni campesinas que violar, y uno se ha cansado de su legítima… ¿A quién acude si no es a la profesional más vieja del mundo? Las hay de todos los tipos: desde damas que habitan en palacios, damas hermosas y cultas con las que pasar una noche cuesta una pequeña fortuna…, hasta rameras de baja cuna y peor condición, jornaleras y plebeyas que se abren de piernas por un poco de comida con la que alimentar a su familia o a ella misma, como complemento a su trabajo de criada, campesina o madre. Entre una y otra, las que se ofrecen en ferias, mercados y tabernas, las que van en carro pintarrajeado de rojo de pueblo en pueblo, o las que se han aposentado en mancebía, donde recibir cómodamente a los clientes. Éstos reciben placer, y a menudo, una buena enfermedad venérea, que por donde han pasado tantos, dudoso es que no hayan dejado nada.

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 óleos sagrados, la cocina de Cuaresma (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 hirviente. 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 vuela 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 *rubb* (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 *rubb* 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 *rubb* 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 *jaminados* (cocidos con aceite y cebolla) y los llamados "bolsillos de Amán", unos pastelitos dulces triangulares.

Medicina y Cirugía

La Ciencia de Hipócrates y Galeno

La teoría médica en los cristianos sigue los principios de Hipócrates (siglo V antes de Cristo), denominado el padre de la Medicina y de Galeno (nacido en Pérgamo en el siglo II), considerado el heredero del saber del anterior. Para ambos, el cuerpo es un conjunto equilibrado de humores y fluidos. En concreto son cuatro, asociados a los cuatro elementos: flema (agua), bilis amarilla (fuego), bilis negra (tierra), y sangre (aire). La alteración o corrupción de éstos provocan la enfermedad. Ésta puede tratarse hasta lo que se llama "el punto crítico" o "crisis", momento en que la enfermedad gana

al organismo y se entra en un punto irreversible en el que no hay nada que hacer. Ni que decir tiene que las teorías de ambos sabios son la base de la Medicina moderna, pero durante toda la Edad Media y buena parte del Renacimiento se consideran el *cumun maximus* de la sanación, hasta tal punto que era despreciado todo aquél que proponía alternativas nuevas. Por citar un par de ejemplos, no se practicaba la disección de cuerpos humanos porque (aparte de estar prohibido por el cristianismo eso de toquetear a los difuntos por dentro) era innecesario: Galeno había dicho que por dentro el hombre es igual al cerdo, con lo que con estudiar al cerdo ya se sabía cómo era el ser humano (y el cerdo no tiene apéndice, con lo que se morían de apendicitis, perdón, de "mal del costado" los pobres desgraciados a los que les tocaba el mochuelo). Otro gran error de Hipócrates era considerar el pus de las heridas como bueno, pues significaba que el cuerpo expulsaba los malos humores… y así que les lucían las gangrenas.

Diagnóstico de la Enfermedad

Para averiguar la dolencia que padece un enfermo (en concreto, qué humor o fluido se le ha corrompido o tiene desequilibrado), se examina con sumo detenimiento la lengua del paciente, ya que indica al médico el estado de la "cámara interior" (aparato digestivo e hígado). También se realizan palpaciones en el vientre en busca de durezas (bilis negra) en los intestinos, se mira si hay exceso de bilis amarilla (es decir, si hay fiebre) colocando la palma de la mano sobre el pecho, en el corazón, ya que es la caldera del organismo y el centro de calor vital. Se coloca la oreja también sobre el pecho para escuchar el latido del corazón, que si es demasiado rápido significa que hay exceso de sangre. Otros elementos que tiene el médico para estudiar al paciente son examinar sus sentidos (vista, gusto, tacto, olfato, oído) y sus secreciones corporales: esputos, vómitos, heces, sudor y sobre todo su orina. Médicos hay que presumen de saber la dolencia que padece el enfermo y su correcto tratamiento sólo con el examen de su orina: se analiza su color, olor, brillo, sedimentos, transparencia e incluso (no se me asusten) su sabor.

Tratamiento

Una vez encontrado el humor que está corrompido o en exceso en el enfermo, se procede a quitárselo (el humor, y perdonen el juego de palabras, pero la cosa tiene su miga):

- **Exceso de flema** (elemento agua): Resfriados, diarreas, exceso de sudor… Se le aplicará al paciente un buen vomitivo, para que expulse toda la flema corrompida.
- **Exceso de bilis amarilla** (elemento fuego): Fiebre, delirios. Se someterá al paciente a baños templados, con cuidado, que es tratamiento que, al igual que la sangría, puede matarle…
- **Exceso de bilis negra** (elemento tierra): Estreñimiento, dolores en el estómago o el hígado, mal aliento… Nada que no cure una buena lavativa, o un purgante.
- **Exceso de sangre** (elemento aire): Dolores de cabeza, nervios, latidos de corazón muy rápidos. Se emplearán entonces sanguijuelas o se le pedirá a un cirujano-barbero que practique una sangría. Hablaremos de ella en un momento…

Convalecencia

El enfermo ha de estar en habitación cerrada, pues a través del aire fresco se transmiten los miasmas infecciosos. Tampoco es bueno que la habitación esté a oscuras, hay que procurar iluminarla con velas, que ya se sabe que la Muerte acecha en las sombras. El paciente guardará reposo casi absoluto, pues fatigarse estando enfermo puede provocarle la muerte (eso incluye practicar el sexo, lamentablemente), y comer una dieta "sana": pollo, huevos, carnero, aves de campo, ciruelas y pasas. Para beber, vino del bueno, algo aguado, eso sí.

Una Nueva Enfermedad: La Peste

Todas estas teorías y prácticas se van al traste cuando en 1348 llega a Europa la peste negra. En diciembre del año anterior, tres mercantes llegaron al puerto de Messina, en Sicilia. En sus bodegas traían la rata negra, procedente de Asia Menor. La rata infectada trae unas pulgas que, en contacto con el ser humano, le transmiten la enfermedad que las ratas han extendido ya por Oriente hasta Constantinopla, de donde proceden los barcos. El año siguiente es el año de la peste. Avanza por Italia, España, Francia, Alemania, Inglaterra y Escandinavia. Sólo la detiene el frío eterno de las estepas rusas, casi a las puertas de Moscú. En 1348 mata en Florencia a 70.000 personas, dos tercios de la población. En Valencia, la ciudad española más afectada, perecen 20.000 personas en tres meses. Barcelona es apenas más afortunada, pierde dos tercios de su población, unas 24.000 personas. En total, entre 1348 y 1361 la peste negra cosecha en Europa Occidental un total de 25 millones de muertos, un tercio de la población del continente, sin respetar edad, estado social, riqueza, ni credo, pese a que pronto se acusa a los judíos de propagar la enfermedad envenenando los pozos, y turbas enloquecidas asaltan las juderías (como es el caso de Barcelona) masacrando a cuantos encuentran a su paso.

Los síntomas de un apestado son una fiebre alta, acompañada de una sudoración de olor fétido (lo que da nombre a la enfermedad) así como la aparición de unas bubas negras bajo las axilas o en el cuello (lo que le da el apellido de negra). La enfermedad se transmite por contacto con la sangre del infectado, por picadura de una pulga que lo haya picado previamente o por el aire, mediante sus esputos o saliva, que en cantidades minúsculas siempre llega a través del aliento. Beber de la misma escudilla, comer de la misma olla, compartir la cama, y otras actividades propias del Medievo no hacen sino propagar la enfermedad.

Los médicos, ante esta nueva enfermedad, hacen lo que pueden, que tampoco es demasiado: se protegen a sí mismos con un largo abrigo, guantes y zapatos con gruesas suelas, para escapar del "humo pestífero" que según algunos es el causante de la epidemia, y que surge de la tierra, del agua estancada. Muchos se cubren con máscaras en forma de pico de pájaro, con hierbas perfumadas para no oler las emanaciones de los enfermos. A éstos los mantienen apartados de los sanos, al igual que se hace con los leprosos, se los confina en recintos cerrados y sin ventilación, para que los miasmas malignos no se propaguen al exterior, y tratan de combatir los vapores pestíferos quemando inciensos. A veces les

practican sangrías, y ello en ocasiones les salva, pues el único remedio eficaz contra tan terrible enfermedad es sajar las bubas para que la sangre contaminada sea eliminada del cuerpo y deje de infectarlo.

Cirujanos y Sacamuelas

Hipócrates y Galeno tenían muy claro que no era labor del médico "herir" al enfermo. Es decir, tenían prohibido expresamente realizar operaciones quirúrgicas. Para ello están los cirujanos, barberos y sacamuelas, que los tres nombres son uno, ya que engloban diferentes funciones de un mismo oficio. Eso sí, Hipócrates tuvo la delicadeza de diseñar el llamado "banco hipocrático", utilizando un sistema de tracción que estirara los huesos rotos para que encajaran en su sitio y soldaran en su lugar. Su invento pronto halló otras aplicaciones, en concreto en el campo de la tortura, dando lugar al tristemente célebre "potro", que descoyunta los huesos del que en él es acomodado.

Las operaciones más practicadas eran:

- **Extraer dientes podridos:** Después de cortar el pelo y las uñas de sus clientes, es la práctica más extendida por los cirujanos. Se sabe cuándo un diente está podrido pues cambia de color y provoca hinchazón a su alrededor, en ocasiones supurando pus. Entonces ha de extraerse haciendo palanca con una espátula o arrancándolo con unas tenazas. A veces el sacamuelas descubre a tiempo el mal fijándose en que hay un agujero en el diente: puede entonces tratar de salvarlo raspándolo para quitarlo o bien rellenándolo con sebo, aunque son medidas que a la larga sólo retrasan lo inevitable, que es la pérdida de los dientes. Dicen que es cosa de Dios, en su infinita sabiduría, el que se caigan los dientes, para así comer una dieta blanda, ya que la edad impide el uso de la fuerza, que debe alimentarse con carne y otros alimentos sanos y "energéticos".
- **Sanar heridas:** Las heridas se lavan con vino o vinagre en la mayoría de los casos, para mejorar la sanación, que hablamos de cristianos, no de bárbaros ni paganos. Si son profundas, se cauterizan con un hierro al rojo vivo.
- **Fracturas:** No todos pueden usar el carísimo banco diseñado por Hipócrates. Los cirujanos suelen tratar de colocar el brazo o la pierna rotos más o menos en la postura en la que deberían estar, y luego lo inmovilizan con un vendaje fuerte, en ocasiones reforzado con ramas. A veces se usan tiras mojadas de piel sin curtir, que se embadurnan luego con resina, quedando el conjunto, al secarse, duro como la piedra. El miembro se queda en tal postura cuarenta días, que son los necesarios para que se cure. Luego se retiran los vendajes. Lo normal es que queden bultos raros en torno a la fractura, y no es raro que el paciente no recupere jamás la movilidad completa del brazo o pierna afectados. Pero sigue teniendo los dos, que no es poco…
- **Amputaciones:** Es práctica muy habitual en la guerra, cuando una herida se infecta y la podredumbre empieza a corroer el miembro, que bien lo dicen las Escrituras: es mejor entrar manco en el Cielo que entero en el Infierno. Las carnes del miembro en cuestión se cortan y el hueso se sierra con una herramienta muy parecida a la que usan los carpinteros. Luego, la carne se coloca sobre el hueso cortado y se cauteriza con brea hirviendo, para "facilitar" la curación… algunos gustan de hacer beber al enfermo el zumo cocido de diferentes plantas, como el del beleño, la adormidera o la cicuta, pero son prácticas paganas y que apestan a brujería. Un cristiano de verdad sólo usará vino como calmante para adormecer sus dolores.
- **Trepanaciones:** Se puede abrir el cráneo por varios motivos, y el principal es el de la locura. Ésta, como todo el mundo sabe, puede ser causada por un exceso de sangre en una zona concreta o por la llamada "piedra de la locura". Al enfermo se le abre el cráneo con un escoplo y un martillo, por la zona en la que el sacamuelas cree que el mal puede anidar. Es operación peligrosa, y extraño es el paciente que sale vivo de ella, pero bueno, mejor muerto que loco…
- **Eliminar callosidades de la verga:** Enfermedad con la que Dios castiga sólo a los hombres, y hay muchos que dicen que es por el mucho fornicio que el que la sufre practica. El enfermo, por mucho que lo intenta, no puede orinar, o lo hace con escasa frecuencia, pese a las muchas ganas que tiene de ello. El cirujano introduce entonces candelillas por el agujero de la verga, hasta encontrar la obstrucción, e introduce luego ácidos para disolverla. A veces. Este tipo de tratamientos conducen a la castración del miembro, pero al fin y al cabo es su curación, que muerto el perro, se acabó la rabia.

Cuidando el Cuerpo, Recipiente del Alma

Es censurable dedicar mucho tiempo al cuidado del cuerpo, ya que provoca pasiones incontrolables que pueden hacer perder el honor y el alma. Por el contrario, está bien visto el ayuno, la penitencia y la mortificación física (mediante cilicios, flagelos y otras torturas semejantes). Con todo, un santo varón como San Jerónimo no duda en dar consejos de limpieza para las mujeres: lavarse todas las mañanas las manos, los brazos y la cara; cuidarse las uñas y los dientes haciendo enjuagues de orina; evitar mojarse la cabeza y utilizar en lugar de ello un peine muy fino, que arrastre tanto los pelos muertos como la inmundicia y los piojos. Tijeras, peines y horquillas largas no pueden faltar nunca en el tocador de dama rica, que así esculpe complicados peinados para lucir en sociedad. Y es que la mujer debe llevar el pelo recogido, normalmente en una trenza recogida en una toca o, en las clases bajas, en un moño. Sólo las prostitutas y las niñas pueden llevar el pelo suelto.

Hay recetas de belleza, que es cosa que, como las flores, tiende a marchitarse: ungüentos y cremas de manteca de cerdo, aceite de oliva y leche de almendra para tener las carnes blancas y lozanas; lociones hechas con plantas maceradas o hervidas en vino para crear tintes para el cabello y perfumes a base de almizcle.



Bañarse de cuerpo completo más de dos veces al año está considerado una inmoralidad, así como una muestra de irresponsabilidad: existe la firme creencia de que el baño prolongado provoca diarreas agudas. Con todo, no se considera pecado grave si no se hace más de cuatro veces, y siempre vestido/a con una camisa, nunca desnudo por completo el cuerpo.

Las mujeres depilan su cuerpo con pinzas depilatorias, o si son en extremo velludas, frotándose con cal viva, o bien untándose los dedos con pez (substancia muy pegajosa) y usándolos después para arrancarse el vello rebelde.

El mal aliento se combate con aspiraciones de anís, hinojo o comino. La transpiración se elimina mediante pastas desodorantes. Una de las más conocidas está hecha a base de almizcle, clavo y nuez moscada.

Los Médicos Árabes y Judíos

Más adelantados que los cristianos, creen en la utilización de técnicas de carácter higiénico (lavarse, quemar la ropa de los enfermos y lavarlos a su vez, limpiar el instrumental médico) para atajar la propagación de las enfermedades. También creen en la utilización de diferentes brebajes anestésicos, muy consoladores para un enfermo que, en caso de ser tratado por un cristiano, sólo puede esperar ser atado a una mesa y emborrachado a base de vino. Pero el principal adelanto de estas dos etnias es que siguen los principios de Avicena, en lugar de limitarse a Hipócrates y Galeno.

Avicena o Ibn Siná (nombre con el que lo conocen los persas y los árabes) nació en el año 358 del calendario islámico, 980 según los paganos cristianos. Dicen que su madre era judía, pero muchos afirman que es sólo invento de los hebreos, para apropiarse en parte de sus muchos méritos. Buen musulmán, se sabía a temprana edad todo el Corán de memoria, y fue educado en las Ciencias de la Física, las Matemáticas, la Filosofía y la Lógica. Pero su gran pasión fue la Medicina, hasta tal punto que con 17 años ya era médico famoso. Un año más tarde era médico de reyes. Escribió muchas obras de diferentes temas a lo largo de su vida, pero la que nos ocupa es su famoso *Canon médico* (*Kitab Al Qanûn fi Al-Tibb*), en cinco volúmenes, que contiene la suma de los conocimientos médicos y farmacéuticos por él descubiertos y atesorados: la obra trata sobre todo tipo de enfermedades (incluidas las mentales) y da más de setecientos sesenta remedios para tratarlas.

Entre los descubrimientos hechos por él, se encuentra el de reconocer la naturaleza contagiosa de la tuberculosis, la diseminación de enfermedades por el agua y la tierra, así como la interacción mente-cuerpo, prescribiendo el ejercicio físico para evitar enfermar. Es el primero en describir la meningitis y hace importantes contribuciones en Anatomía, Ginecología y Pediatría. También hace una descripción gráfica detallada del ojo, del sistema circulatorio y de la contracción muscular y se le supone el primero en practicar una traqueotomía con éxito.

Con semejante tratado que consultar, no es de extrañar que médicos musulmanes y judíos fueran muy requeridos en las cortes de los reyes cristianos.

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 protegen 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 descalzo, 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.

Distrayendo los Ocios

Pasatiempos Nobles

Siendo la clase nobiliaria la defensora de la sociedad, normal es que sus ocios sean recios y viriles, por mucho que los clérigos desprecien el cuerpo llamándolo "harapo que envuelve el alma".

- **Justas:** Se ha hablado ya de ellas anteriormente, pero del motivo, no del hecho en sí. Justicia es que en el tema profundicemos…

  Para alguien a quien Dios ha designado como defensor de la fe y los buenos creyentes, ningún pasatiempo es mejor que el de la guerra. Y si no hay ninguna a mano, bueno es el entrenamiento de las armas y las batallas simuladas, que dan más fama si cabe al guerrero, que en la batalla real no hay público que aplauda las gestas, o éstas, si se realizan, pueden ser malinterpretadas. Además, que no es lo mismo luchar con espadas romas y quebradizas, de las que se rompen al primer impacto, que con lanzas de las de verdad, con buena punta de acero para hincarse en las carnes.

  Se celebra la justa pues ante público, bien aposentados en gradas dispuestas para tal fin, y con palenque o campo alargado partido en dos por valla o cerca de madera. A lo largo de ésta cargan uno contra otro los contendientes, ganando el que descabalga al otro o le quiebra la lanza. Normal es que ambas se rompan, y entonces, las más de las veces los contendientes desenvainan la espada buena y siguen peleando, caldeándose los ánimos hasta que alguno queda herido o la autoridad principal, que dirige la justa, ordena detener el combate. Ni que decir tiene que, aunque deporte, hay a veces accidentes y hasta muertes, como le pasó al pobre Enrique II de Francia, al que una lanza rota le entró por el ojo, o en cierta justa en las Alemanias, donde hubo más de 43 muertos en el 1043.

- **Batalla de Torneo:** Otra modalidad que se practica en palenque para regocijo de los espectadores y lucimiento de los caballeros es la modalidad de Torneo, o más propiamente "batalla de Torneo". En ella el combate no es individual, sino colectivo. Dos grupos se enfrentan cargando lanza en ristre, luciendo sobrevestas del mismo color cada grupo para mejor reconocerse. Los colores más comunes son el amarillo, que significa la templanza; el azul, que simboliza la lealtad; el verde, la esperanza; el blanco, la castidad; el rojo, la grandeza de corazón, y el negro, la firmeza. Cuando se quiebran las lanzas se recurre a las espadas, al igual que en las justas, y aunque están prohibidos los ataques por la espalda o por el lado que no cubre el escudo, muchos son los que aprovechan para solucionar viejas rencillas en la confusión del combate, por mucho que las reglas digan que han de cruzar de un extremo al otro del palenque, girar de grupas el caballo y de nuevo en fila los que no han caído, cargar a su vez. Gana, no hay que decirlo, el grupo que logra desmontar a todos sus rivales, no siendo de extrañar que apenas queden uno o dos a caballo de una cuadrilla original de quince o veinte.

- **Juego de Tabladas:** Ejercicio también de lucimiento para el caballero es el llamado juego de tabladas, en el que va derribando diferentes tablas desde su caballo, al galope, con lanza o espada, haciendo recorrido ya establecido y sin poder recular. A veces ha de lanzar jabalinas o cuchillos a las tablas, e hincarlas en ellas, aunque es menos frecuente.

- **La Palma:** Se trata de un juego de pelota de gran predicamento y no poca tradición, que ya lo cita San Isidoro de Sevilla en sus Etimológicas del año 630 y sienta sus bases y reglas definitivas Alfonso X el Sabio de Castilla en sus *Cantigas* y en el *Códice de las Partidas*, ya en el siglo XIII.

  Entretenimiento para dos jugadores, se juega en campo de unas 30x12 varas, dividido por una cuerda o una simple marca en el suelo. Los dos espacios resultantes son de distinta superficie, tanto de tamaño como de llanura, que más de un desnivel torcido tiene el malo, mientras que bien liso es el bueno. Como se ve, no es lo mismo jugar en un lado que en otro, por lo que hay que procurar estar en el lado ventajoso el mayor tiempo posible. Para lograr "conquistar" el terreno bueno el jugador que ocupa el campo malo ha de obtener dos "cazas", que es como se llama el enviar la pelota a un punto determinado o que su adversario falle en la recepción de la pelota. Ésta se hace de cuero y es bastante dura, por lo que los jugadores se protegen la mano con un guante de piel, ya que con ella, con "la palma" de la mano es con lo que la pelota golpean. Más tarde empezará a emplearse una especie de pala recubierta de pergamino, no siendo hasta el año 1500 en el que empiezan a usarse raquetas encordadas con tripas[31]. En el siglo XIV llega a tener

[31] *Addenda*: Lo han adivinado, este juego es el antecedente tanto de nuestro tenis como del frontón actuales.

tanto predicamento que se construyen salas cubiertas, para proteger a jugadores y espectadores del mal tiempo.

- **La Soule:** Juego de gran influencia en Francia e Inglaterra, que a veces se juega en los reinos hispánicos, más como novedad y rareza que por otra cosa. Participan dos cuadrillas en terreno dividido en dos campos iguales, separados por simples marcas, y es juego sencillo que consiste en hacerse con una pelota o balón de cuero y llevarlo a la viva fuerza hasta una zona del extremo del campo contrario señalada por dos postes. Ni que decir tiene que es juego de extrema violencia, pese a que está totalmente prohibido el llevar armas, el asesinato o la muerte no accidental. En Francia e Inglaterra es juego de villanos, pero en los reinos hispánicos, por su rareza, lo practican de vez en cuando caballeros e hidalgos, en especial para agasajar a algún noble o embajador de dichos países.
- **La caza:** Otro entretenimiento de la nobleza muy a tener en cuenta, ya sea con perros para capturar osos, ciervos o jabalíes como con halcones, gavilanes o azores para cobrar otras aves o liebres. Que no es entretenimiento baladí, pues hay que llenar las despensas, que más fiel es el que tiene la barriga llena, como ya se ha visto en el apartado de la alimentación.

Ejercicios de Villanos

También el vulgo tiene sus distracciones, y quitando las pecaminosas, como son los juegos de azar, de los que luego se hablará, las hay que están permitidas y aun alentadas por los que mandan, que son más sabios que ellos:

- **La Lucha:** Se pelea desnudo de cintura para arriba, para mejor notarse las magulladuras de las puñadas, que se golpea con el puño cerrado, de arriba abajo, como si de llevar un puñal se tratara. Está prohibido golpear de cintura para abajo, así como dar mordiscos. Por lo demás, todo vale, desde usar los codos hasta dar cabezazos o tirar del pelo, y la lucha sólo termina hasta que uno de los dos cae y ya no se levanta. Raro es que haya muertes en este ejercicio, pero puede suceder, a veces, que alguien quede lisiado de por vida, con el brazo o el costillar rotos y mal soldados. Las peleas suelen celebrarse en día de fiesta o de feria, y el campeón lo es hasta que otro logra vencerlo. No es raro que el señor feudal, o un burgués rico, den una paga al campeón para que los acompañe como símbolo de respeto, ya que se pasea con el justo renombre de ser el más fuerte. Algún que otro noble hay que, presumiendo de su corpulencia, ha querido medir sus fuerzas con los plebeyos rebajándose a trabajo tan bajuno. No suele ser cosa bien vista, ni por sus iguales, ni por sus inferiores, que cada cual está donde Dios lo ha puesto, y por algo habrá sido. En ocasiones se lucha con palos en lugar de con los puños desnudos, pero el vencedor no suele tener tanto renombre, que bien se sabe que con el palo se mide más la agilidad y las mañas que la pura fuerza bruta.
- **El arco:** Es arma villana, pero no por ello dejan de alentar los nobles a sus vasallos para que realicen competiciones con ella, que siempre es buena cosa disponer de buenos tiradores en la hueste de uno. Muchos gremios (por ejemplo los de la ciudad de Barcelona) animan a sus miembros a practicar el tiro de ballesta, y aun lo hacen obligatorio, para disponer de una milicia urbana con la que enfrentarse a algún señor feudal demasiado ambicioso.
- **Los toros:** Es entretenimiento que comparten a la vez nobles y plebeyos, aunque por supuesto de distintos modos. Los primeros, lo hacen a caballo, alanceando al bruto. Los segundos lo hacen a pie, jugando la suerte de "esperar al toro" como se describe en *La Celestina*, a saber: agarrándolo de la testuz a cuerpo limpio y fuerza bruta (algo que se sigue haciendo hoy en día en Portugal, con los "*forçados*"). Deporte de menor riesgo es enmaromar al toro, es decir, atarlo a cuerda gruesa y azuzarlo procurando ponerse luego fuera del alcance de su soga. A veces, para entretenimiento de la gente, se le suelta al toro una jauría de perros de caza, y son las apuestas ver cuántos podrá destripar el animal antes de que lo derriben. Todo ello se realiza en palenque o plaza cerrada, para distracción y seguridad del vulgo, que sólo se excita más cuando hay ejecución, que también es espectáculo de mucho aprecio.
- **Otros entretenimientos de rústicos:** En ferias y fiestas patronales suelen en pueblos y aldeas plantar cucañas, que así se llaman los largos troncos bien descortezados, que con las ramas podadas y convenientemente engrasados, son alzados en la plaza con un jamón encima, a ver quién es el valiente que logra llevarse el premio, cosa harto difícil, por mucha que sea la carpanta que se lleve encima. Otra diversión muy al uso es la carrera de viejas, que consiste en preparar un recorrido arándolo y echándole agua encima hasta convertirlo en un barrizal, elegir luego a las ancianas más decrépitas del pueblo y hacerlas ir por el camino de barro, ganando la que antes llegue. Ni que decir tiene que es pasatiempo muy penoso para las que participan y en extremo divertido para los que lo ven, que siendo un cerdo bien cebado el premio, van las viejas arrastrándose por el barro, y bien rebozadas en él, azuzadas a gritos y pedradas por sus amadísimos familiares. Más tranquilo es el arrojar bohordos (una especie de lanzas diminutas, o dardos) a una tabla desde cierta distancia, que es buen entretenimiento…, siempre que no se haga apostando.
- **La pesca:** Si los ricos tienen la caza, los pobres gozan de la pesca. Se puede hacer con arco y flecha, o lanza, en aguas bajas y claras, donde los peces se vean bien, aunque es más normal el uso de redes desde un barco o a través de un río. Incluso los hay que pescan con hilo grueso y anzuelo hecho de hueso, para coger los peces más fuertes e inteligentes. El pescado se consume fresco o, las más de las veces, se ahúma, se seca o se sala, tanto para servir de provisión para tiempos de escasez como para realizar comercio con él.

El Juego de Escaques

También llamado "ajedrez", es juego de origen árabe, de mucha fama entre los musulmanes y los judíos. Eso no quita que no sea jugado también por los cristianos, que lo tienen como juego que denota gran cultura. Sin embargo, hay truhanes que van por las tabernas retando a burgueses que se precian de letrados a resolver problemas de escaques, o les retan a una partida, con dinero

por en medio, por supuesto. Dinero que acaba, invariablemente, en manos del truhán, mucho más ducho en tal arte que el burguesillo.

Es juego curioso, en el que tanto el rey como el alferza (en árabe llamado *firzán*, "visir") están en el centro, rodeados de tropas, y mueven sólo una casilla: el rey, hacia cualquier lado, el alferza o alférez, sólo hacia los laterales. Ante ellos, una barrera de infantes que avanzan de uno en uno aunque matan al adversario de manera villana, es decir, lateralmente. A los costados del rey, su caballería ligera (caballos y alfiles, que pueden saltar por encima de fichas amigas, el caballo dando un ligero rodeo, moviendo una casilla adelante y otra en diagonal, el alfil moviendo sólo dos casillas en diagonal) y las fortalezas que se ocupan en territorio enemigo, los roques, que mueven en horizontal y vertical cargando contra todo lo que se les ponga por delante. El juego representa una batalla, y como tal termina cuando el rey muere o es capturado, imposibilitado de moverse en ninguna dirección, por estar rodeado de enemigos, o cuando se queda sin ejército, pues todos sus súbditos han caído ya.

Juegos de Azar

- **Tabas:** La taba es un huesecillo que tiene el cerdo en la rodilla, y que recibe entre los estudiosos el nombre de astrágalo. Tiene cuatro lados, que reciben comúnmente el nombre de hoyos, tripas, carneros y lisos (aunque reciben otros en otros lugares).

  Hay varias maneras de jugar a ese juego. La más simple es lanzar taba, apostando si cae en un lado determinado. Evidentemente, es juego para cuatro o más jugadores. No deja de ser un equivalente muy barato y pobre del juego de dados.

  Otra variante (que se usa también con huesos de oveja) es coger doce tabas y tirarlas al suelo. Luego el primer jugador lanza una bola al aire y toma una de las tabas, recogiendo la bola antes de que toque el suelo. Sigue así hasta que consigue las doce tabas o se le cae la bola. Es un juego, no hay que dudarlo, que requiere mucha habilidad…

- **Dados:** Los dados de toda la vida, ya usados en tiempos de los romanos, se juegan con dos variantes: a sumar o a restar. En el primero gana el que saca la tirada más alta. En el segundo, la más baja, aunque es variante mal vista, pues según dicen es la que usaron los legionarios romanos que se jugaron la túnica de Cristo al pie de la cruz.

- **Naipes:** Son objeto de lujo, ya que están hechos de láminas de madera fina y pintados a mano (no existen esas cosas llamadas cartón ni imprenta, recordémoslo).

Juglares

Los nobles juegan a entonar canciones de amor para su amada, y se les llama trovadores. En sus cortes, si las tienen, gustan de mantener a graciosos, las más de las veces tullidos de nacimiento, que son objeto de burla y tratados apenas mejor que los perros, y que para ganarse el pan han de entretenerles con tonterías y locuras, recibiendo el nombre de bufones. Pero los maestros de la diversión son aquéllos que en latín eran llamados *jocularis*, en romance, juglares. Se trata de truhanes de honradez menos turbia, que hacen un poco de todo: desde recitar poemas épicos hasta cantar canciones, hacer algún que otro truco de manos que los necios toman por magia, o malabarismos con pelotas de madera u otros objetos. Y también, como no, son expertos en juegos de azar, tanto que a veces tienen suerte en demasía, y más de uno grita que han hecho trampas (cosa que las más de las veces resulta cierta) y han de huir para no acabar embreados y emplumados, que también eso es diversión.

A veces viajan en cuadrilla, acompañados de bailarinas que ejecutan danzas provocativas, en las que muchas veces enseñan las piernas, cosa que no haría mujer honesta. Por ello, se las suele tomar como putas, y lo cierto es que casi todas lo son, que una vez perdida la vergüenza, el virgo y la honradez hace tiempo que lo precedieron.

Cuando Estamos en Taberna...

La Función de la Taberna en la Edad Media

Necio es quien afirma que taberna es sólo un sitio donde ir a beber vino, pues es muchas cosas más. En ésta nuestra época en la que cada llovizna convierte calles y plazas en un barrizal, en la que los caballos de los poderosos y los mulos de los que no lo son tanto defecan mientras caminan, y donde las bacinillas se vacían lanzando su apestoso contenido por la ventana (a veces gritando el consabido "¡agua va!", quizá demasiado tarde…), ¿es de extrañar que los ociosos o los mercaderes prefieran charlar o negociar bajo techado, a ser posible en lugar donde arda un buen fuego, o al menos al calor de un brasero? Es en la taberna donde van a descansar los rústicos y los villanos tras su dura jornada, donde el forastero deja de serlo, donde se intercambian noticias entre los que están de paso y los que llevan toda su vida en el lugar. Desde el mendigo que cambia por vino la limosna dada por caridad hasta el noble que hace uso de su privilegio de nacimiento para comer y beber sin pagar, todos van a la taberna, como cantan jocosamente los pícaros goliardos. La más infame aldeúcha tiene una, y en poblado más o menos grande lo normal es que haya varias, muchas veces contiguas unas a otras en la misma calle o en calles cercanas, para que los clientes puedan ir de una a otra si así lo desean, que beber, hablar y caminar, todo es empezar, y se coge fama de mal bebedor si se aposenta uno en una única taberna. Taberneros hay que son dueños de su propio negocio, y al igual que si de un oficio gremial se tratara, duermen en el piso de arriba, donde tienen su vivienda. Pero las más de las veces, son meros arrendatarios de los verdaderos amos, que no son otros que el Concejo de la población, algún burgués enriquecido o incluso la Iglesia, que sin pudor predica luego en sus púlpitos en

contra de los vicios del demasiado beber… mientras que va poniendo la mano para recibir los beneficios que le corresponden.

Una Taberna por Dentro

Las más de las veces es edificio de única planta, habitualmente de única habitación. Sea como fuere, lujosa o mísera, en un rincón habrá de estar el lugar donde se vende el vino, que es la función principal del establecimiento. Allí se encuentran las tinajas de vino y los aperos de las medidas (un cuartillo o medio cuartillo de madera normalmente) junto con un colador por si el vino trae demasiada madre, que en otros sitios se le llama posos. El resto de la sala lo ocuparán mesas y bancos donde la clientela se sienta para beber más cómodamente, charlar, quizá hacer negocios y, muchas veces, jugar a juegos de azar, prohibidos por la religión y las autoridades y mal vistos por la gente decente. Pero claro, no todos los que van a la taberna son gentes de bien…

En otro rincón (quizá en otra estancia, si se ha levantado tabique para hacer separación y había bastante espacio) se encuentra la cocina, con sus trébedes, pailas, asadores, sartenes calderetas y calderos. Todo ello junto a un hogar para cocinar con lumbre, que ya hemos dicho que si la habitación es escasa, sirve también para que la clientela se caliente, que tampoco es grano de anís poseer edificios con dos chimeneas. Muchas veces la clientela se contenta con los braseros, aunque sean humosos, que la chimenea, si tira bien, se lleva el humo, pero se lleva de paso buena parte del calor hacia el cielo. Y en el cielo, ya hay suficiente.

Una taberna realmente rica y confortable tendrá un piso superior que puede destinarse al alojamiento de huéspedes, con varias habitaciones con camas grandes, donde quepan varios en cada una, que bien apretados los unos con los otros es como mejor se duerme caliente. Aparte pueden estar allí las dependencias de la familia del arrendatario o amo de la taberna. Una bodega en el sótano o en otra habitación sirve para almacenar las barricas de vino, y quizá aún quede sitio para una última dependencia donde se lavan y almacenan los recipientes que se utilizan: desde jarros y platos hasta tinajas y cántaras de agua con los que quitarles la suciedad.

Es costumbre que una taberna esté abierta desde la salida del sol hasta bien pasada la atardecida, cuando se echa a la oscuridad creciente de la calle a los últimos clientes. No obstante, domingos y fiestas de guardar está penado abrir las puertas de la taberna hasta que no finalice la Misa Mayor, para respetar la sacralidad del día.

Tipos de Taberna

Es el tabernero el que hace la taberna, y como tres tipos de ellos hay, tres tabernas puede uno encontrarse, sea en poblado o en descampado.

- Está el "tabernero vinatero", vecino del lugar que se dedica a vender el vino que él mismo produce. Suele hacerlo en su casa o en un puestecillo en el mercado, y evidentemente no es su actividad principal sino una secundaria con la que sacar algunos dineros extra. No suele admitir huéspedes, ni preparar comidas, y las más de las veces el vino, si se quiere beber en el momento, ha de hacerse de pie y en la calle, que ni asientos tiene.
- En segundo lugar encontramos al "tabernero público". Regenta éste taberna propiedad del Concejo del lugar, que suele ser zona vinícola que produce el vino que el tabernero va a vender, y se consigue el arrendamiento mediante subasta pública. Es decir, que en primer lugar ha de poner dineros, y poner más que nadie, para conseguir la taberna. El Concejo se reserva el derecho de fijar el precio máximo y mínimo al que se ha de vender el vino, así como los beneficios extraordinarios que el arrendatario puede conseguir por dar albergue y alimentos en su local.
- Por último (y en el lugar más importante, pues son los más) se encuentran los "taberneros cosarios", que venden el vino de otros a cambio de una comisión acordada de antemano, o compran el vino para revenderlo bajo su cuenta y riesgo. El vino de la cosecha, durante los tres primeros días, sólo puede venderse a los vecinos de la zona. Pasado ese tiempo, puede venderse a quien se quiera. También hay arrieros que comercian con vino, ofreciéndoselo a los taberneros, pero es negocio arriesgado, que el vino se marea durante el viaje y se estropea deprisa.

Las Ordenanzas de las Tabernas

Aunque varían de una comarca a otra, y de un tabernero a su vecino, las tabernas están reglamentadas por más o menos las mismas ordenanzas:

- Se venderá primero el vino local, dándole siempre preferencia frente al vino forastero.
- Los precios, como ya se ha dicho, serán dictados (dentro de un margen) por el Concejo.
- No se "bautizará" el vino con agua, ni se mezclará con otros, ni se servirá "picado" (es decir, ya estropeado y convertido en vinagre).
- El Concejo tiene la potestad de decidir qué manjares se pueden servir en la taberna y cuáles no, para evitar el acaparamiento de determinadas viandas en épocas de hambruna o escasez.
- La taberna es una taberna, es decir, un lugar donde se vende y consume vino. Si hay locales más apropiados en la localidad o sus cercanías, no deberá acoger a huéspedes (para eso están las posadas), ni dar de comer a la misma persona más de tres días seguidos (pues para ello están los mesones), ni acoger prostitutas (que para ello están las mancebías), ni servir carne de caza (que para ello están las ventas).
- Se prohibirá la entrada en la taberna a no cristianos, esclavos, mujeres y hombres con familia en la misma localidad, ya fueren casados o solteros, que si tienen casa que les acoja, bien que pueden beber en ella.

Lo normal es que el tabernero, en su afán por obtener beneficios, incumpla varias (o todas) de las anteriores ordenanzas. Inspectores hay que se encargan de vigilar que se cumplan, y de denunciar el fraude del tabernero, que se puede castigar desde con la pérdida del negocio hasta con unos azotes o una simple multa. Las más de las veces, la sangre no llega al río, que también son los inspectores hombres de Dios, y una mano

bien untada de dineros ciega el ojo más atento cuando conviene.

Lo que se puede beber y lo que se puede comer

El que entra en una taberna se encuentra, lógicamente, con vino. Hay siempre dos tinajas abiertas: una de blanco y otra de tinto. Quizá haya cuatro, si el tabernero es honrado, y pone el vino añejo por un lado y el joven por otro. Pero, a diferencia de lo que piensan algunos, en estos tiempos que nos han tocado vivir el vino añejo es más barato que el nuevo, pues no envejece bien y pierde gran parte de su sabor, olor y hasta color originales. Los más de entre los taberneros, por ello, mezclan el añejo con el nuevo, para no perder dineros, que comprar caro y vender barato nunca ha sido buen negocio.

Por lo que respecta al yantar, uno puede encontrarse guisos sencillos de carne o (si es zona costera) de pescado. Suelen hacerse con las partes más baratas y menos apreciadas…, si se quiere cumplir la normativa, aunque la mayor parte de los taberneros guarda piezas de carne o de caza que sirve de tapadillo a clientes que puedan permitirse los precios que pide. Sea como fuere, el estofado de carne indeterminada con caldo, nabos y berzas y la empanada de una carne menos determinada aún (y de la que es mejor no preguntar) se pueden encontrar en cualquier taberna.

Quiénes frecuentan la Taberna

En líneas generales, hay dos tipos de gentes en las tabernas: aquéllos que son de fiar… y de los que hay que desconfiar.

Son los primeros los trabajadores gremiales, en especial los que realizan trabajo duro, pues se considera el vino bebida reconstituyente; canteros, albañiles, carpinteros, peones y jornaleros hacen un alto para tomarse un par de cuartillos de vino antes de volver al trabajo. Tampoco está mal visto que coman los hombres viudos, solteros o casados que por su negocio, trabajo o mala fortuna no disponen de familia en la localidad, que en algún lugar habrán de trasegar condumio barato.

En el otro lado, aquéllos de los que hay que desconfiar, están los borrachos habituales, que provocan peleas, se convierten en vagos dejando de trabajar y maltratan a sus mujeres, que aunque sea derecho del hombre castigar de obra a su mujer, no está bien visto que lo haga sin motivo. Tampoco son bienvenidos (al menos en teoría) los jugadores y apostadores profesionales, que aunque por un lado animan mucho la concurrencia (pues muchas veces se presentan como juglares), lo cierto es que a la larga acaban librándola del peso de su bolsa, y el tabernero quiere que esos dineros acaben en su poder, no en el del truhán de turno. Ni que decir tiene que completa el trío de "indeseables" la mujer, que cualquier hembra que pise una taberna a fuer de que no ha de ser honrada y sí puta, a menos que lo haga para comprar vino para su legítimo y luego marcharse, lo cual es cosa apropiada, pues así su hombre se emborrachará en casa (si se da el caso) sin armar escándalos y sin mengua de su honra.

Los *Funduqs* Musulmanes

Por supuesto, en los *funduqs*, las tabernas en el mundo islámico, no se puede beber vino (que cuando se consume, se hace con más o menos disimulo, aunque muchos son los que lo hacen, pecando gravemente contra Allah y su profeta) pero sí licores anisados y, especialmente, té de menta. Un *funduq* suele ofrecer también comida y, sobre todo, alojamiento (al fin y al cabo, de ahí procede nuestra palabra "fonda").

Las Bodegas de la Judería

La tradicional hospitalidad de los hebreos hacia sus hermanos de fe elimina la posibilidad de una taberna donde se puedan cobijar y alimentar los forasteros, ya que la comunidad se encargará de buscarles acomodo. Eso no quiere decir que en la alcaicería (calle o plaza de mercado) no ponga puesto o abra sus puertas algún vinatero, donde degustar vino, que al fin y al cabo buena bebida *kosher* que es. Se consume con moderación, excepto el día de la fiesta del Purim (equivalente al Carnestolendas o Carnaval cristiano), donde se recomienda emborracharse para que mayor sea la alegría, pues es día de dar gracias a Jehová, día de divertirse y reír. ¡Todo está permitido en el Purim!

Bandidos, Ladrones y Otras Gentes de Mal Vivir y Peor Terminar

La Justicia Medieval

En estos tiempos morir es más fácil que vivir. Y aunque de la parca ya se hablará (al final, como corresponde, pues es el fin de todo) no será mala cosa que se cite a los que, por tratar de mejorar de modo artificial la vida que el Señor les ha dado, incumplen las leyes de Éste y de los hombres, y de los castigos que se sufren por ello, que muchas veces lo que hacen es acortar esa vida que querían tan regalada para ellos.

Como ya se dijo al principio, hay dos tipos de delitos: los bajos (robo, alcahuetería, fullería en el juego) y los altos, que implican normalmente crímenes de sangre, traición al rey o (el peor de todos) hacer burla a Dios o apostatar de Él. Hay tres tipos de justicia: la feudal, muy rápida, pues depende del capricho o de la costumbre del señor de la zona; la urbana, más lenta, y en la que hacen su aparición los leguleyos que pueden sangrar a ambas partes antes de llegar a ningún tipo de resolución; y la de Dios, que es implacable e inapelable, pues cuando Dios habla, todos han de callar.

A un acusado de un delito, a no ser que su inocencia quede clara desde el principio porque un poderoso de fe de él, esté ante numerosos testigos cuando se pro-

dujo el crimen o sea un caballero y jure solemnemente ser inocente, se le interroga durante tres días. Y en esas tres jornadas, buena parte del interrogatorio consiste en torturarle. Con tiento de no matarle, eso sí, que de hacerlo sin que el reo confiese, el verdugo y hasta el que dirigió el interrogatorio pueden verse en serios apuros, debiendo pagar multa a la familia y hasta sufrir acusación de asesinato. Cosa que se da pocas veces, que si se va la mano, ya puesta, con decir que confesó queda el negocio hecho, que el muerto no va a desdecir…

Si se trata de delito de sangre, la cosa cambia para los nobles, que aunque no sean torturados, si se demuestra su culpabilidad, son condenados como los plebeyos. A muerte, por supuesto, que quien a hierro mata a hierro muere. Eso sí, en lugar de sufrir la ignominia de la horca son degollados, las más de las veces en privado. Salvo en esos casos, los castigos son siempre en plaza pública y sobre cadalso, para servir de ejemplo al vulgo, que en realidad se lo toma como un excitante espectáculo.

Repasemos delitos por orden de nombre, que no por el de su importancia. El avisado sabrá distinguir el grano de la paja, y lo baladí de lo trascendente.

Adulterio

Si el marido cornudo sorprende a su mujer con su amante yaciendo juntos, está autorizado a matarlos a los dos, y no será delito sino justicia. Pero si mata sólo a uno, se considerará asesinato. Tal normativa tiene su razón en evitar que un hombre quiera librarse de su mujer haciendo que un amigo la seduzca para luego poder matarla impunemente y quedarse con sus posesiones, o que obligue a la mujer a yacer con un socio en los negocios para matarlo a él y quedarse con todo. Más leve es que un hombre, prometido solemnemente con una mujer, se case con otra. En tal caso debe pagar la dote para que la mujer rechazada entre en un convento, ya que nadie quiere un plato rechazado por otro. La mujer adúltera puede ser simplemente repudiada por su marido y su familia, y arrojada a los caminos, donde la mayoría deben ejercer la prostitución para poder vivir. Eso si tiene suerte y no es tratada a la antigua usanza, y apedreada hasta la muerte por la chusma. El adulterio masculino, en cambio, no se considera delito, sino una prueba de la virilidad del varón[32].

Asesinato

No todas las muertes son consideradas asesinato. El maestro que maltrata a un aprendiz, y que accidentalmente le da muerte, no es acusado de tal delito si se demuestra que nada tenía contra él, quedando el tema como mero accidente y pagando, como mucho, una compensación a la familia (si la tiene). Lo mismo sucede en el caso de muertes accidentales en los torneos o en los ejercicios de soldados y caballeros. Pero si se demuestra que la muerte ha sido premeditada, es el cadalso y no otra cosa lo que espera al asesino, que ya dijo Dios que ojo por ojo, diente por diente, sangre por sangre y vida por vida.

Bandidaje

Es relativamente fácil hacerse bandido, y hay tantos tipos como malas gentes infestan los caminos. Desde el campesino, movido por la necesidad de saciar las hambres de su familia, hasta el que acecha los caminos como si fuera un campo más del que recoger lo que no ha cosechado. Otros son soldados sin señor, sea porque han abandonado su servicio, porque éste ha muerto sin herederos o porque por sus malas artes han prescindido de sus servicios. También los hay que son desertores de guerra, que han librado una batalla más de la que su templanza les permitía, y ahora vagan por los caminos, perros sin collar, hombres quebrantados, bestias rabiosas sin nada que perder. Y con todo, no son los más peligrosos, que peores que ellos son los soldados bandido que actúan con permiso de su señor feudal, saqueando los caminos que deberían proteger y echándole la culpa de sus bandidajes a cualquier forastero sin dineros que acierte a pasar luego. Y si saquean la tierra propia, ¿qué no harán con la del vecino, sabiendo que luego pueden volver a acogerse a la protección de su amo, que buena fe dará de ellos? Son alimañas a las que sólo se puede cazar si se las atrapa con las manos en la masa.

Sea cual fuere el bandido, y su motivo, el castigo es el mismo: ahorcarlos en el acto de un árbol, y dejarlos allí, como aviso para otros como ellos y para tranquilizar a los caminantes.

Blasfemia

Los que ensucian sus bocas con tan horrendo delito a los ojos de Dios y de los hombres merecen un escarmiento, y por ello son azotados en público, y en ocasiones se les corta la lengua. Sin embargo, si como penitencia ofrecen a la Iglesia una cuantiosa cantidad de dineros (a negociar según la blasfemia), harán solamente una leve penitencia. En otras palabras, una vez más los ricos y poderosos se libran de lo más grueso del castigo.

Homosexualidad

Es castigada con la castración y la anulación del matrimonio (si el sodomita está casado), aparte de la humillación que supone la confesión pública de su nefando crimen. No se contempla la homosexualidad femenina, ya que no entra en la cabeza de los hombres que una mujer pueda dar placer a otra mujer…

Incendio

Aquél que se demuestre que ha provocado intencionadamente un incendio para dañar las posesiones de otro debe pagar una fuerte multa, buena parte de la misma irá como indemnización a los dueños de lo quemado. Pero si el incendio ha causado muertes, la multa no será suficiente y será ajusticiado.

Robo

Al ladrón se le castiga cortándole una oreja, y una mano si reincide. Poco importa que lo hiciera movido por la codicia o la necesidad, que peca contra Dios además de contra los hombres, que ya dicen los mandamientos "no robarás". Hay casos curiosos según el tipo de botín al que aspiraba el caco: por ejemplo, el que trate de robar a un perro u otro animal deberá, aparte de pagar una multa, meter la cara en el trasero del animal en público, y restregarla bien, para

[32] *Addenda*: Por si les interesa, el asesinato de la mujer y su amante como forma de hacer justicia se mantuvo en España hasta la década de 1960. El adulterio femenino como delito, hasta 1978. ¡Y éste no es país de machistas!

diversión de los presentes y vergüenza propia. ¿Por qué robar, entonces, si negocio tan peligroso es? Por necesidad, dicen los pícaros con desvergüenza. Por no poder encontrar trabajo, o por pasar hambre, o pasarla su familia. Pero los jueces, a los que tales argumentos no ablandan, saben que las más de las veces es por simple vicio y deshonestidad, y saben castigar en consecuencia.

Regicidio

El asesinato (o simple intento o conspiración del mismo) se castiga de un modo especialmente severo y cruel: con el descuartizamiento en vida, miembro a miembro. Castigo curioso cuando a veces, si el rey del país está excomulgado, todos sus súbditos lo están hasta que no muera o el Papa lo perdone, por lo que su asesinato, al menos para Roma, está justificado. Ni que decir tiene que los reyes, estén excomulgados o no, no están en absoluto de acuerdo con tal visión de las cosas…

Violación

Se castiga con la pena de muerte al esclavo o siervo que viola a mujer libre. Sin embargo, si es hombre libre y soltero el que corrompe de grado o a la fuerza la doncellez de la mujer y acepta casarse con ella, se le perdona la falta, aunque la familia de la mujer queda exenta de pagar la dote. A la víctima, ni se le pregunta (al fin y al cabo, mujer es).

Penas menores

Impago de deudas o impuestos, perjurio, injurias, alcahuetería, hacer fullerías en el juego, cazar en bosques feudales y mil y un delitos de menor cuantía tienen castigos aparte. Los nobles y los ricos, como siempre, suelen librarse con una multa, pero los plebeyos, que carecen de dinero y están más acostumbrados al dolor por la dureza de su vida, pueden ser castigados a perder una oreja, un par de dedos o la lengua, o ser marcados a fuego, o azotados públicamente, sufrir la vergüenza de pasar uno o dos días en el cepo, a merced de las "atenciones" de los vecinos del lugar o simplemente ser desnudados, embreados, emplumados o cubiertos de borra de lana y ser arrojados luego al camino, bien lejos del pueblo. Tal confiesa Celestina que le pasó en una ocasión, en el libro de Fernando de Rojas.

Las Ordalías o "Juicios de Dios"

Para evitar una pena de muerte o un castigo cualquier condenado puede solicitar una ordalía, para que sea Dios quien le juzgue. Se ha de decidir entonces si se hace con agua o con fuego. La primera consiste en arrojarlo a un río o lago con un gran peso al cuello. Si el agua lo rechaza y logra flotar (o librarse de la cuerda) y salir vivo, es culpable, y su condena se agrava. Si por el contrario las aguas lo acogen y muere ahogado, es que era inocente, y nada han de temer sus familiares, que ni su hacienda ni su honra se verán perjudicadas, y podrá ser enterrado en lugar sagrado.

La prueba del fuego consiste en recoger tres o más piedras de un caldero de agua hirviente, o sostener un hierro al rojo y dar con él varios pasos. A continuación se vendan las manos, se sellan con la señal de la cruz y no se quitan las vendas hasta el cabo de tres días, el tiempo que tardó Nuestro Señor en volver de entre los muertos. Si en ese tiempo la quemadura está sanada o en claro trance de curación, es señal de inocencia. En caso de que esté supurante…, se añadirá perjurio y blasfemia al crimen cometido.

Delitos de Animales

Si uno o varios animales propiedad de un campesino invade las tierras de otro devorando o destrozando los cultivos, serán castigados con la muerte. Además de su pérdida, el propietario deberá pagar al dueño de los cultivos una cantidad dependiente del destrozo causado. Esto se aplica a perros, cabras, ovejas, caballos o reses. Así se evita que los ganaderos destrocen los cultivos para ganar terreno dedicado al pastoreo.

Si un buey, vaca, mula o caballo mata a un hombre que no es su propietario, éste debe pagar una fuerte multa a la familia de la víctima, quien además se queda con el animal, ya sea para utilizarlo o para sacrificarlo.

Iustitia

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.

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.

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
Incendiario	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.

La Danza Macabra

La Muerte, la Gran Igualadora

Rico o pobre, noble o villano, clérigo culto o rústico ignorante, a todos hermana la muerte. ¿Qué importa morir en un lecho de plumas o sobre un triste jergón de paja, si el último suspiro será el mismo para todos, y más allá no importan dineros ni honras, sino las acciones buenas o malas que todos hayamos hecho? ¿Tan diferente es morir de viejo que de enfermedad, o por la herida de una espada? Evidentemente, la respuesta es que sí, que hay diferencias, pero no deja de ser un consuelo que se repite entre dientes el que se desloma de sol a sol, cuando ve pasar al poderoso ante el que tiene que humillarse.

Invasiones, Incursiones y Saqueos

Lo cierto es que oportunidades de morir de viejo tampoco hay tantas: desde las algaras que hacen los musulmanes en la frontera hasta la amenaza de bandidos desesperados o de hombres de armas a sueldo de un señor feudal vecino provocan la necesidad de jurar vasallaje a un señor feudal que proteja a los campesinos para que al menos salven su vida y eviten que sus mujeres sean raptadas o violadas, pese a que se quemen los campos y las cosechas. Este estado de incertidumbre va muy bien a los nobles, que ven aumentado su poder e influencia, ya que, ¡ay de los defendidos si no tienen defensor! Que Dios no suele proteger a quien nadie más protege.

Ius Maltractandi

Uno de los derechos del señor feudal sobre sus vasallos es el de castigarlos si han cometido alguna falta. En ocasiones, el castigo se limita a una multa o unos azotes, pero como depende mucho del capricho del señor, y de su estado de ánimo, pues lo mismo hace saltar un ojo al rústico que ha visto lo que no debe (para recordarle que debe volverse ciego cuando corresponde, o lo será de hecho), que le corta la lengua al que protesta en voz demasiado alta, eso sin hablar de cortar orejas, nariz o dedos, o incluso ejecutarlo como mejor le plazca, si tiene tal derecho por ser señor de alta justicia.

Venganzas

Por otro lado, una sociedad tan violenta engendra violencias, y la violencia es paridora de muerte. Y acompañada de la muerte, viene la venganza. Cuando en una reyerta muere un familiar o un amigo, sus allegados tratan de hacer lo propio con su asesino, aunque fuera muerte accidental, que la muerte, muerte es. Y a una muerte, se sucede otra, hasta que las dos familias están prácticamente en guerra (lo de "prácticamente" es un eufemismo). Poco importa que los nobles traten de impedirlo con métodos expeditivos, como una reina extranjera que reunió a dos familias en disputa, y ante la imposibilidad de que entraran en razón cortó por lo sano: hizo matar a hachazos a los miembros de ambas estirpes. Muerto el perro, se acabó la rabia, y todo eso.

Las venganzas pueden detenerse si el asesino acepta pagar una compensación económica a la familia de la víctima, si es ejecutado por el señor feudal o la ley de la ciudad, o si se resuelven las diferencias entre ambas familias mediante una lid (en el caso de los nobles) o un enfrentamiento a palo y escudo (en el caso de plebeyos). En ambos casos será lucha a muerte, pues es Dios quien juzga.

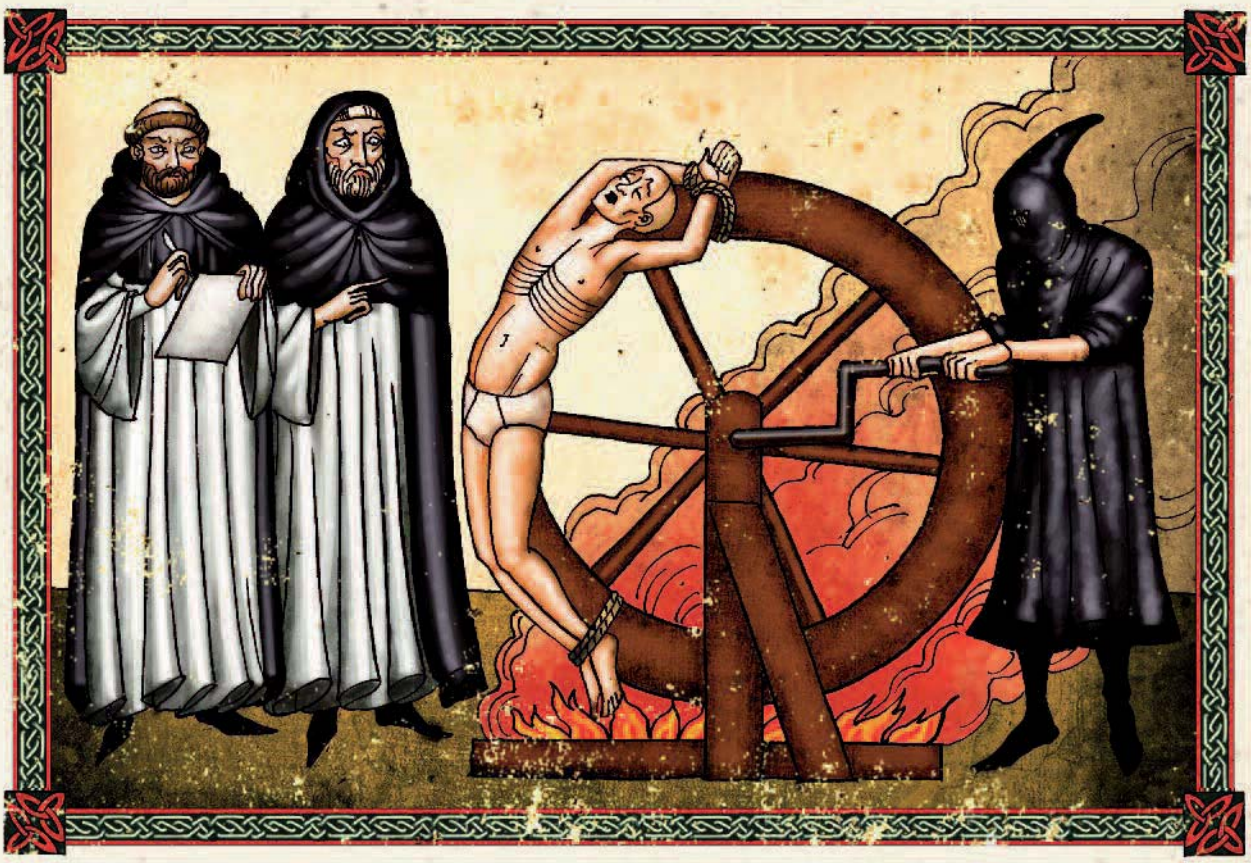
La Peste Negra

El que la muerte viene a por todos, hecho tan cierto como que hay Dios, cobra nuevo significado con la llegada de la peste negra a Europa en 1347. Ya se ha hablado de ella, pero no sobra hablar un poco más de ella. Y es que en poco más de cinco años se llevó por delante a un tercio de la población europea, dejando despobladas regiones enteras. En la Península, donde por fortuna llegó ya debilitada, redujo a la mitad la población de Valencia y en dos tercios la de Barcelona. Castilla, más al interior, resultó menos afectada, aunque una de sus víctimas fue el mismo rey, Alfonso XI, en 1349. Muchos creen que ha llegado el fin del mundo, y los fervores místicos y las revueltas son frecuentes. ¿De qué sirve castigar con la muerte, si ya estamos todos condenados? Así que come y bebe, hermano, dedícate a la diversión y al fornicio, que el mañana, mañana llegará. Y si con ella llega la parca, bendita sea, que igual se lleva al rico que al pobre, al noble que al villano. Es la muerte, quizá, la única justicia verdadera a la que pueden aspirar muchos.

El saqueador de tumbas

Inevitablemente, al ser enterrados los muertos con alguna pertenencia valiosa (y no simplemente amortajados con un lienzo, como cristianamente debería ser, pues todos somos iguales ante Dios) surgen los saqueadores de tumbas, que sin respeto ni al difunto ni al hecho de que esté enterrado en suelo sagrado, desentierran el cadáver, a ser posible la noche misma de haber sido enterrado, para robarle las ropas y alguna joyuela que pudiera llevar. Y los hay que, puestos a pecar, no se limitan a la ropa, que entran en materia… que ya lo dirá más tarde el Lazarillo de Tormes, cuando aconseje rezar una oración por el alma del difunto antes de hincarle el diente a una empanada de carne. Ni que decir tiene que, de ser detenidos, a los saqueadores les esperaba la muerte mediante la más atroz de las torturas por ofender las leyes de los hombres y pecar en terreno sagrado. Algo menor será la pena si el muerto era pecador confeso, muerto sin la gracia de Dios y, por lo tanto, enterrado fuera de tierra sagrada. Pero a fin de cuentas, todo es lo mismo, la vida es la vida, el pecado, pecado, y la muerte… muerte es.

Pars XIII: Societates



Donde se hablará de sectas maléficas, guerreros de Dios, clérigos devotos, cazadores de bestias y de sabios en busca de piedras filosofales, pues de todo hay en la viña de nuestro Señor.

SI en el capítulo anterior hablamos de lo divino y lo humano que rodea el mundo del Medievo, llega ahora el momento de centrarnos en determinadas sociedades, de acercarnos de puntillas a grupos y sectas que operan en los reinos peninsulares durante esta época, y con los que, posiblemente, lleguen a toparse los personajes —que lo hagan como amigos o enemigos, depende de ellos—. Todas estas sociedades —algunas históricas y otras un poco menos— pueden ser utilizadas por el Director de Juego como contrincantes o aliados de los PJs y, por eso, no hemos querido detallarlas en profundidad, aunque algunas de ellas son grupos organizados de forma semianárquica, donde la improvisación está a la orden del día.

La Inquisición Medieval

Exurge Domine et judica causam tuam. Psalm, 73

Breve Reseña Histórica

En el siglo XII y XIII una ola de herejías sacudía el sur de Francia. Una revolución espiritual y social se extendió más allá de los Pirineos, hasta la corona de Aragón.

El catarismo se hacía fuerte en las principales ciudades de Francia, llegaba al pueblo llano, la gente abrazaba esta nueva forma de religión. Con un mensaje que volvía a los valores primordiales de fraternidad y consuelo a los pobres y desesperados, con un tono humilde y sencillo que nada tenía que ver con lo acostumbrado en la Iglesia de aquella época. Rechazaban las jerarquías eclesiásticas y la burocracia que servían de intermediarias entre el pueblo y Dios, no aceptaban las enseñanzas designadas por estos cargos eclesiásticos y basaban su visión divina en posturas muy personales y, se podría decir que, casi místicas. La gente abrió las puertas al catarismo, siendo éste, el más fuerte y principal de los movimientos heréticos que sacudieron Europa por entonces, por delante de albigenses, valdenses, beguinos, o joaquimitas entre otros, como los "falsos apóstoles" de Gerardo Segarelli, quemado finalmente en Parma en el 1300.

La lucha contra estas herejías caía en las manos de papas y obispos, siendo ellos los que decidían cuándo una doctrina se convertía en herejía (las más de las veces) y cuándo no (las menos). La Iglesia perseguía al hereje, lo detenía, interrogaba y entregaba al brazo secular, quien se encargaba de administrar castigo, pues la Iglesia tenía prohibido y repudiaba el derramamiento de sangre.

Pronto el Papa se dio cuenta de que no era suficiente el trabajo de los obispos, y decidió encomendar esta tarea a los compañeros del futuro Santo Domingo de Guzmán, fundador en el 1216 de la orden de los predicadores, los dominicos. En 1233, el papa Gregorio IX, tras varias bulas, les cede todo el poder en la caza de la herejía, con la ayuda de los obispos. Se crean así oficialmente los tribunales de la Inquisición, la llamada Inquisición medieval que es la que nos interesa a nosotros ahora.

No mucho más tarde se decidió que los franciscanos ayudaran a los dominicos para lograr que, como se dijo, la candidez de unos templara la naturaleza inflexible de los otros.

Cuando se inició la cruzada romana contra el catarismo y las hogueras quemaban a los *bons homes* a cientos, los cátaros franceses de todas clases sociales, se vieron obligados a buscar refugio en casas de amigos al otro lado de los Pirineos, confiando en que la persecución se detendría allí. Pero esto no fue así, y la Inquisición volvió sus ojos hacia Aragón, encontrándose que la frontera entre Francia y España estaba difusa y mal definida, por las posesiones de los unos al sur de los Pirineos y de los otros al norte. Fue así como la Iglesia arrastró su alargada sombra hacia estas tierras, llegando la Inquisición a la Península oficialmente después de un breve de Gregorio IX.

Los obispos se encargaban de la persecución herética en la Península, recibiendo solicitaciones del Papa en momentos puntuales, como en el año 1308, cuando el papa Clemente V solicita a reyes, obispos e inquisidores de España que actúen contra los templarios; esto da con una cruel e injusta persecución que lleva al saqueo y expropiación de todas las posesiones de dicha orden. Pierden fortalezas, castillos, todos sus bienes obtenidos en años de servicio en diferentes campos de batalla. No desarrollaremos el tema de los templarios puesto que daría para un manual entero, tan sólo reconoceremos que el exceso de poder y codicia de los templarios acabó siendo su perdición. Las envidias y los intereses dieron con sus huesos en la pira, siendo la última al anochecer del 18 de marzo de 1314, cuando Jacobo de Molay (maestre), Godofredo de Charney, Hugo de Peraud y Godofredo de Goneville ardieron en un islote del Sena conocido como la Isla de los Judíos.

En el mediodía francés un inquisidor sobresalió por encima de todos, Bernardo Gui, gran inquisidor de Toulouse entre 1308 y el 1323. Se puede decir que reescribió los procedimientos inquisitoriales en cuanto a la práctica del interrogatorio de los sospechosos. Sus escritos serían la norma a seguir por la Inquisición durante años. Hay que tener en cuenta que anteriormente tan sólo existía un pequeño tratado de cuarenta y tres capítulos muy breves publicado en 1302, cuyo autor fue un italiano de nombre Zanchino Ugolino, consejero de la Inquisición. Pues bien, en este tratado de Bernardo aparecen profundos estudios sobre cómo descubrir la herejía y al hereje, expone las doctrinas y costumbres de los diferentes movimientos heréticos, habla de los adivinos, los brujos y tratantes de demonios, de los judíos, falsos conversos, etc. Su libro *Practica inquisitionis heretice pravitatis* y, más tarde, el *Directorium inquisitorum* del catalán Nicolás Eymerich (1376) fueron las bases del derecho inquisitorial español.

Así que si las herejías europeas no sacudieron la Península con tanta fuerza como en Italia, Alemania, Francia o, según parece, también Inglaterra, tuvo que darse otra circunstancia que hiciera que la Inquisición se implantara y adquiriera poder e influencia. El creciente sentimiento antisemita fue el culpable de ello.

Por entonces, existía un nutrido grupo de judíos convertidos al cristianismo que había aparecido desde la desaparición del califato de Córdoba, con la llegada de fuerzas invasoras que

hicieron que emigraran masivamente por el resto de la Península, a Castilla, Navarra y Aragón. Así, los judíos se extendieron por toda la Península, acumulando grandes fortunas y bienes, que se sumaban a las que ya poseían. Estos movimientos migratorios dieron con importantes asentamientos llamados aljamas. En la corona de Aragón se encontraban principalmente en Zaragoza, Barcelona, Gerona, Valencia y Mallorca; y otras menores en Huesca, Calatayud, Teruel, Tarragona y Játiva. Una aljama no era una barriada o gueto, una aljama era como se llamaba al total de judíos presentes en unas tierras concretas, no sólo dentro de un pueblo o ciudad, sino también en los pueblos de alrededor, en diferentes calles, no importa la distancia unas de otras. Más tarde, empezaron a reunirse en masa en zonas concretas de la ciudad donde se encontrasen viviendo, formando barriadas que llamaron *kahal*, en catalán *call*. En estos *calls*, eran tutelados por un consejo de ancianos o del linaje más antiguo que redactaban leyes internas (*takkanot*), dichas leyes debían obedecerse so pena de recibir el *herem*, equivalente, salvando las distancias, a la excomunión cristiana. El rey por su parte disponía de un *rab* mayor de enlace con los consejos, siendo usado para transmitir todo tipo de órdenes, solicitudes o inquietudes en ambas direcciones.

Hasta bien entrado el siglo XIII los judíos vivían en una relativa tranquilidad siendo, eso sí, especialmente señalados por cargos eclesiásticos como peligrosos en su convivencia con los cristianos, siendo un ejemplo el IV Concilio de Letrán, donde se sugería que los judíos debían agruparse en barriadas separadas de los cristianos e incluso coserse parches de color rojo o amarillo a sus ropas, siempre en un lugar bien visible. Ya en el siglo XIV, y coincidiendo con el Cisma de Occidente (1378 – 1417), mientras la Inquisición vivía treinta y nueve años de sopor, las cosas empeoraron para los judíos. Se les señaló con el dedo haciéndolos culpables de los brotes de peste que asolaron el norte de la Península, se les tenía por usureros, gente que amasaba grandes fortunas sin trabajar duro. Ellos ocupaban importantes puestos como prestamistas, arrendatarios de los tributos reales o incluso el de contador mayor de Castilla, imponiendo importantes intereses a sus préstamos que muchos condenaban de usura. Además, los judíos eran tenidos como un estado dentro del Estado pues eran una nación sin territorio y, por ende, en busca de uno propio. Mucho más tarde, Martín Lutero lo dejaba especialmente claro en su *Von den Juden und ihren Lügen* (*Sobre los judíos y sus mentiras*), publicado en 1543.

Desde aquel momento la política de separación se potenció. Las grandes ciudades se amotinaron y, apoyados e inspirados por un fuerte fanatismo religioso, cientos de judíos fueron perseguidos y asesinados. Las grandes revueltas populares eran encabezadas por el mismo pueblo llano que convivía con los judíos, otro frente hostil era el formado por los que tenían deudas económicas con ellos y, finalmente, había muchas comunidades rurales en las que se los consideraba explotadores. Se pasó a cuchillo a cientos de judíos en todas las ciudades importantes, quedando como única salida posible, la conversión. Todos los que no se convertían aceptando el cristianismo a la fuerza, o huían o eran perseguidos y asesinados por las exaltadas masas. De esta forma, las conversiones se multiplicaron por toda la Península.

Pero la mayoría de los judíos, obligados a convertirse o morir, mantenían internamente su fe. Se reunían con sus hermanos y llevaban a cabo sus fiestas sagradas, continuando con sus rituales y tradiciones. Esto no pasó desapercibido y se iniciaron las denuncias de falsos conversos. Incurrían en apostasía y entonces, se sujetaban al control de la Inquisición.

Por tanto, tenemos que el advenimiento de la Inquisición medieval fue constituido por estos hechos principales.

- Las herejías meridionales, principalmente los cátaros y los valdenses.
- El resto de exaltados espirituales, cualquiera que sea el nombre por el que se identifiquen, ya sea fratichelos, hermanos de la vida pobre, beguinos, beguinas (éstos recorrían los caminos profetizando la inminente venida del Anticristo para el 1325), begardos, etc., desde que el papa Juan XXII, el 17 de febrero de 1317, ordena a los inquisidores del Languedoc que les persigan allá donde éstos aparezcan.
- Y finalmente la brujería; estando incluido bajo este título un amplio abanico de "subcategorías" como la adivinación, la astrología, la demonología, la magia, la alquimia y un largo etcétera.
- El posterior resurgir que dio finalmente con la Inquisición moderna, de la cual nada trataremos nosotros, se debió al problema de los judíos falsos conversos.

La Inquisición tenía plenos poderes para actuar como considerara oportuno ante estas circunstancias, y más aún, Benedicto XIII les otorgó poderes para actuar contra crímenes de derecho común, como el adulterio, el incesto, el concubinato y en definitiva, todo acto sacrílego o contra natura.

La Inquisición Aragonesa

Si bien se le llama "Inquisición medieval" a la que se centra en estos años de los que venimos hablando, desde el 1220 ó 1230 hasta finales del siglo XV, sería mas conveniente llamarla, en el caso de España, "Inquisición aragonesa", pues sólo en estos territorios se dio Inquisición formalizada y estructurada como hoy la comprendemos. En el resto de la Península no fue hasta fechas finales (s. XV) cuando de la mano de Alonso de Ojeda, un dominico sevillano, y, por supuesto, los reyes Isabel y Fernando, que se implantó definitivamente una Inquisición que no entendía de fronteras ni jurisdicciones. Hasta entonces, se podría afirmar que fuera de Aragón, su actividad fue prácticamente nula, quedando las labores de investigación y castigo a los obispos y el brazo secular que se encargaba de aplicar el castigo adecuado.

Sólo la corona de Aragón dio entrada a la Inquisición medieval, sobre todo, como hemos dicho anteriormente, por su proximidad con la frontera francesa, por donde llegaban los herejes huidos o refugiados desde Francia. Jaime I promulgó un edicto en el que precisó los medios y las personas que habían de ser empleados en la búsqueda de herejes, esto sería: un sacerdote de nombramiento episcopal asistido por dos o tres laicos, a los que al poco, el Papa ordenó que se unieran dominicos y franciscanos.

Esta Inquisición, dirigida por obispos, inició su andadura en Lérida y Tarragona en el 1232, quedando especialmente localizada en la zona nordeste, y su primer tribunal se instauró en Lérida, se calcula que hacia el 1238, del que cuidaba el obispo

Bernard junto a dos dominicos, Pedro de Tomenes y Pedro de la Cadireta.

No existía un tribunal fijo de la Inquisición, era más bien itinerante, recorrían las distancias de pueblo en pueblo sobre sus mulas o en carromatos. Si se producía herejía o alguna acusación en tierras donde no hubiera inquisidor, eran los obispos los encargados de eliminar tal herejía.

Por entonces el principal cometido de los inquisidores era la investigación de los muertos cátaros o herejes en general que habían llegado a estas tierras. Así empezaron las investigaciones que dieron con una primera sentencia contra la memoria del conde de Forcalquier y de Urgel. La condena consistió en la exhumación de sus restos, que fueran quemados y las cenizas lanzadas al viento. Pero ésta fue sólo la primera de las condenas; otros restos que sufrieron el mismo destino fueron los del vizconde de Castelló y de Cerdeña y su hija Esmeralda, esposa del conde de Foix. Ya poco o nada quedaba de la revuelta cátara que tanta sangre vertió en Francia años antes.

También se prestó atención al creciente problema de los judíos conversos, muchos de los cuales fueron quemados en Aragón, aunque de este problema se encargarían con mayor severidad más adelante, en la llamada "Inquisición moderna".

Así, durante los siglos XIV y XV (coincidiendo con el gran Cisma de Occidente) se redujo la intervención de los tribunales inquisitoriales en Aragón al desaparecer casi por completo el peligro de la herejía venida de más allá de los Pirineos. El problema de los falsos conversos no acababa de explotar, como hizo años después, y poco a poco la Inquisición medieval perdió toda eficacia en Aragón diluyéndose en el mar de la historia hasta su posterior reaparición, con mas fuerza que nunca, hacia el 1483.

El Procedimiento del Santo Oficio

Gregorio IX envió una carta el 11 de octubre de 1231 a Conrado de Marbourgo; en ella, y a grandes trazos, se puede adivinar como era el procedimiento de los inquisidores:

"Cuando lleguéis a una ciudad, convocaréis a los prelados, los clérigos y el pueblo y haréis una solemne predicación; después buscaréis algunas personas discretas y haréis una inquisición o búsqueda de los heréticos y sospechosos. Aquéllos que, después del examen, sean declarados culpables o sospechosos de herejía deberán prometer obedecer absolutamente las órdenes de la Iglesia; si no, procederéis contra ellos siguiendo lo que nos hemos recientemente promulgado contra los heréticos".

Cuando los inquisidores llegaban al pueblo, ciudad o villa donde fueran a practicar inquisición, se personaban en la iglesia local o ante las autoridades seculares y hacían que todo el pueblo supiera que cierto día, que ellos elegirían —preferentemente domingo o festivo—, se tendrían que reunir todas las gentes en la iglesia o frente a ella, para la lectura de un edicto o sermón.

Llegado el día, y una vez estaban todos congregados, se pasaba a leer el Credo o un sermón, según el caso. Al acabar la lectura se hacía que todos los asistentes repitieran con el inquisidor la promesa de ayudarle a él y a sus ministros, ceremonia que se llevaba a cabo con la mano derecha en alto y ante un crucifijo sostenido por el inquisidor o alguien designado por éste. Las autoridades seculares podían ser también obligadas a prestar público juramento de que harían cuanto estuviese en sus manos para erradicar de sus tierras a todo hereje señalado como tal por la Iglesia. "Y que harán esto de buena fe y según sus fuerzas". Sobre esto, aparece en las cartas de Urbano IV y Clemente IV lo siguiente: "Si alguien, sea de la condición que sea, se opone a vosotros —cosa que no creemos que suceda—, o si os impide hacer vuestra tarea de manera que ya no podáis actuar libremente, proceded sin temor contra él según las sanciones canónicas determinadas contra los partidarios de los herejes y sus defensores". Una vez todo el pueblo juraba, se pasaba a leer el edicto.

Se trataba de la lectura de una lista de herejías y la pública invitación a denunciar, a sí mismo o a otros, bajo la premisa de que, si se efectuaba esto dentro del periodo de gracia —entre treinta y cuarenta días—, se reconciliaría al inculpado sin castigo alguno. Estas últimas palabras resultaban tan prometedoras que la denuncia, tanto propia como ajena, proliferó en todos los pueblos.

La lectura del edicto se podía alargar horas dependiendo del inquisidor. Y el texto que se leía, incluía una larga lista de faltas o penas que a medida que pasaban los años se iba haciendo más larga, añadiéndose nuevas herejías o faltas según iban apareciendo. Esto conllevó que ciertas conductas, que hasta entonces no se daban por puro desconocimiento, empezaran a aparecer en las poblaciones donde se leía.

Así pues, la gente disfrutaba de un tiempo de gracia —*tempus gratiae sive indulgentiae*— en el cual, se podían presentar ante los inquisidores para inculparse de cualquier falta o herejía. Así, quedaban dispensados a cambio de leves penitencias. Entre éstas, se encontraban por ejemplo pagos de multas, obligación de realizar cierta cantidad de rezos, peregrinaciones o incluso algunas penitencias más extrañas, como la obligación de darse un baño.

Ahora bien, si pasado este tiempo de gracia caía alguna denuncia sobre alguien que no había corrido a inculparse de alguna falta, se procedía a la investigación del caso, y al apresamiento del inculpado si procediese. En primer lugar, se le enviaba una citación escrita, o más comúnmente, verbal. El inculpado debía presentarse inmediatamente ante los inquisidores. En Francia, si no se presentaba inmediatamente se le declaraba contumaz y se le aplicaba excomunión temporal. No era lo habitual, pero si el inquisidor lo estimaba adecuado, podía enviar un segundo requerimiento o incluso hasta un tercero. Entonces, era la justicia civil la que se encargaba de acudir al arresto del acusado.

Una vez el acusado ante los inquisidores, se pasaba al interrogatorio, se le hacían una serie de preguntas muy concretas y preparadas con antelación y se escuchaban sus respuestas. El notario no transcribía exactamente el interrogatorio, si no que hacía un resumen analítico: Bernardo Gui consideraba que de este modo podía detectarse más fácilmente la verdad.

Si en ese punto el acusado confesaba, ahí acababa todo. Pero si no se declaraba culpable, se atendían a los testigos, y se escuchaba a cualquiera que aportase testimonio de la acusación, aunque el acusado no tenía forma de saber quién le estaba acusando, pues este dato permanecía en secreto. La edad mínima para la validez del testimonio acusador

era, desde el Concilio de Toulouse de 1229, de catorce años para los hombres y de doce para las mujeres, y dos testigos eran suficientes para alcanzar la condena del acusado. Normalmente se tenía cuidado de no permitir que la acusación sirviera de herramienta de venganza personal entre, por ejemplo, acreedores y deudores o maridos y amantes, de hecho, el 19 de abril de 1223 Gregorio IX enviaba una carta a Robert *le Brouge* en la que le advertía que "la herejía no fuera un pretexto falso para condenar al adversario". Los inquisidores podían descartar a su conveniencia los testigos que quisieran si consideraban que no eran sinceros o que tenían intereses en el castigo del inculpado. Estas acusaciones con perjurio podían ser castigadas con penas estipuladas.

Seguidamente se pasaba a la detención. Se llevaba al acusado ante el juez inquisidor o el obispo que llevase el caso y se le hacía jurar decir la verdad. Se le asignaba un abogado, que no ejercía como hoy lo entendemos, más bien se dedicaba a insistir una y otra vez en que reconociese su culpa. Si al ser interrogado no reconocía su culpa, se le podía aplicar prisión preventiva, recluyendo al sospechoso —"al pan de la angustia y el agua del dolor"— el tiempo que el inquisidor considerase necesario hasta que recapacitase y admitiese culpa.

Caso de seguir sin obtener resultados, el siguiente paso era la aplicación del tormento o tortura. Y este punto requiere una especial atención, puesto que la imaginación popular le ha dado demasiada leyenda negra a la Inquisición, que si bien fue real en Europa, en Aragón no llegó ni a la mitad de la crueldad que se vio fuera de nuestras fronteras.

A la hora de aplicar tormento, Eymeric, en su *Directorium inquisitorum* da una serie de pistas sobre lo que daría pie al interrogatorio o aplicación de tormento, no siendo esto reglas estrictas, tan sólo sus valoraciones personales. Entre ellas aparecen, por ejemplo, si el acusado vacila o se contradice a sí mismo. En estos casos se entenderá que miente u oculta la verdad, pues se encuentra incómodo y ése es el motivo de su contradicción. Según el *Directorium*, hay tres pilares básicos en la aplicación de tormento: la mala fama, el testigo no de oídas y que haya muchos otros indicios fuertes. Si no se diesen al menos dos de los tres puntos, y siempre desde el punto de vista de Eimeric, no podría aplicarse tormento.

Tormento

A raíz de la bula *Ad extirpanda*, promulgada por el papa Inocencio IV el 15 de mayo de 1252, posteriormente reafirmada por Alejandro IV el 30 de noviembre de 1259, y finalmente por Clemente IV el 3 de noviembre de 1265, se decretaba que la herejía era una razón de Estado y permitía a la Inquisición el uso del tormento como forma legítima de obtener la confesión de los acusados, tanto hombres como mujeres, ancianos o niños, decretando además la pena de muerte a manos del brazo secular en la hoguera para aquéllos que recayeran en sus ideas o prácticas heréticas.

La prohibición de torturar a niños, ancianos o parturientas, o a los menores de catorce años, vino mucho después, y se indica por escrito por primera vez en un anexo al *Directorium*, del canonista Francisco Peña ya en el siglo XVI.

Esta bula concedió además al Estado una parte de los bienes confiscados a los herejes hallados culpables.

En referencia a la aplicación del tormento:

"El jefe de Estado o el gobernador deberán forzar a todos los herejes que tengan en custodia, aplicando sin causarles muerte, o romper sus brazos o piernas, como ladrones y asesinos de almas y ladrones de los sacramentos de Dios y de la Fe cristiana, hasta que confiesen sus errores y acusen a otros herejes que ellos conozcan, y especifiquen sus motivos, y aquéllos a los que hayan seducido, y a aquéllos que los hayan cobijado y defendido, como ladrones y bandidos de bienes materiales, se les acusará de cómplices y confesarán los crímenes que han cometido".

La aplicación de tormento era prácticamente desconocida en el Aragón medieval, y sólo comenzó a emplearse, por presiones desde Italia, en los procesos de los templarios. Clemente V fue quien insistió en el uso del tormento, siendo además uno de los principales artífices en la supresión de los templarios. Por ello, cuando se estableció la Inquisición, no se cuestionaba de ninguna manera su legalidad o moralidad: pues ya estaba bien arraigada. Así, la Inquisición aragonesa practicó la tortura con mayor comedimiento que en el resto de Europa, como se puede comprobar en el archivo histórico aragonés. Hay que recordar, que la aplicación del tormento se debía realizar con cuidado de no mutilar, o poner en peligro de muerte al acusado, y tampoco estaba consentido el derramamiento de sangre. Por ello, se encargaba de la aplicación de la tortura y las ejecuciones personal laico, al quien no afectaban dichas prohibiciones. No ocurría así con el poder civil que usaba la tortura como forma habitual para arrancar confesiones a los prisioneros.

Mientras, más allá de los Pirineos la práctica y aplicación del tormento era la norma, aplicándose con crueldad sobre los herejes del mediodía francés, en Aragón no lo era tanto, y se empleaban normalmente tres instrumentos: la garrucha, la toca y el potro, y en menor medida, la prueba del fuego.

Eymerich, en su *Directorium* recomienda el uso del tormento únicamente cuando han fracasado todos los otros medios. Insiste en el interrogatorio repetido, haciendo las mismas preguntas una y otra vez, con el tono fraternal y paciente del que sólo quiere el bien para el reo. Cuando esto falla, llega la amenaza:

—"Si no hablas, serás sometido a tortura…"— Amenaza que el abogado defensor aseguraba que llegaría si no confesaba.

Huelga decir que en no pocas ocasiones la sola muestra de los instrumentos de tortura, el verdugo, el crucifijo, el notario y el señor inquisidor, era suficiente como para amedrentar al reo y conseguir la confesión.

- **La garrucha:** Se sujetaba al individuo en cuestión con los brazos en la espalda mediante una soga movida por una garrucha, entonces lo subían lentamente, haciendo que aguantase su propio peso con sus escápulas y hombros. Normalmente le ataban diferentes pesos a los pies. Una vez llegados a determinada altura lo soltaban y lo detenían en seco frenando bruscamente la caída antes de tocar el suelo. Normalmente provocaba la rotura de estas partes haciendo que las escápulas se salieran de sitio.
- **La toca (o tortura del agua):** Una vez inmovilizado el reo, le colocaban una toca o trapo en la boca, introduciéndolo hasta la garganta. Luego se le echaba agua lentamente para que la fuera tragando. De esta manera se conseguía una

sensación constante de ahogo al luchar por respirar y tragar a la vez el agua. La mayor o menor resistencia a este método se medía en jarras de agua. A mayor número, mayor resistencia.

- **El potro:** Se colocaba al reo en una mesa. En ella se amarraban sus extremidades con sogas a una rueda o bastidor. Al ser éstas tensadas, estiraban las extremidades causando un horrible dolor. En ocasiones se sufrían gravísimos desgarros de tejido. Normalmente se medía la resistencia por las vueltas dadas. Éste era el instrumento de tortura mas comúnmente utilizado.
- **La prueba del fuego:** Se inmovilizaba al reo sobre una camilla, cepo o mesa móvil, se le descalzaba y se le untaban los pies con grasa. Seguidamente se le acercaba un brasero u hoguera que lo abrasaba. De cuando en cuando se colocaba una pantalla entre el fuego y los pies del reo, lo que daba un momento de descanso que permitía al inquisidor reemprender el interrogatorio.

Como ves, las pruebas de Dios o de Fe (ordalías) que se dieron en Europa, como la del hierro al rojo —en la que se obligaba al acusado a mantener sujeto un hierro al rojo durante nueve pasos, luego se le sellaba la mano en un saco que no se abriría durante tres días con sus respectivas noches después, y si la mano aparecía sin daño, era inocente—, no llegaron a Aragón ni más tarde al resto de la Península.

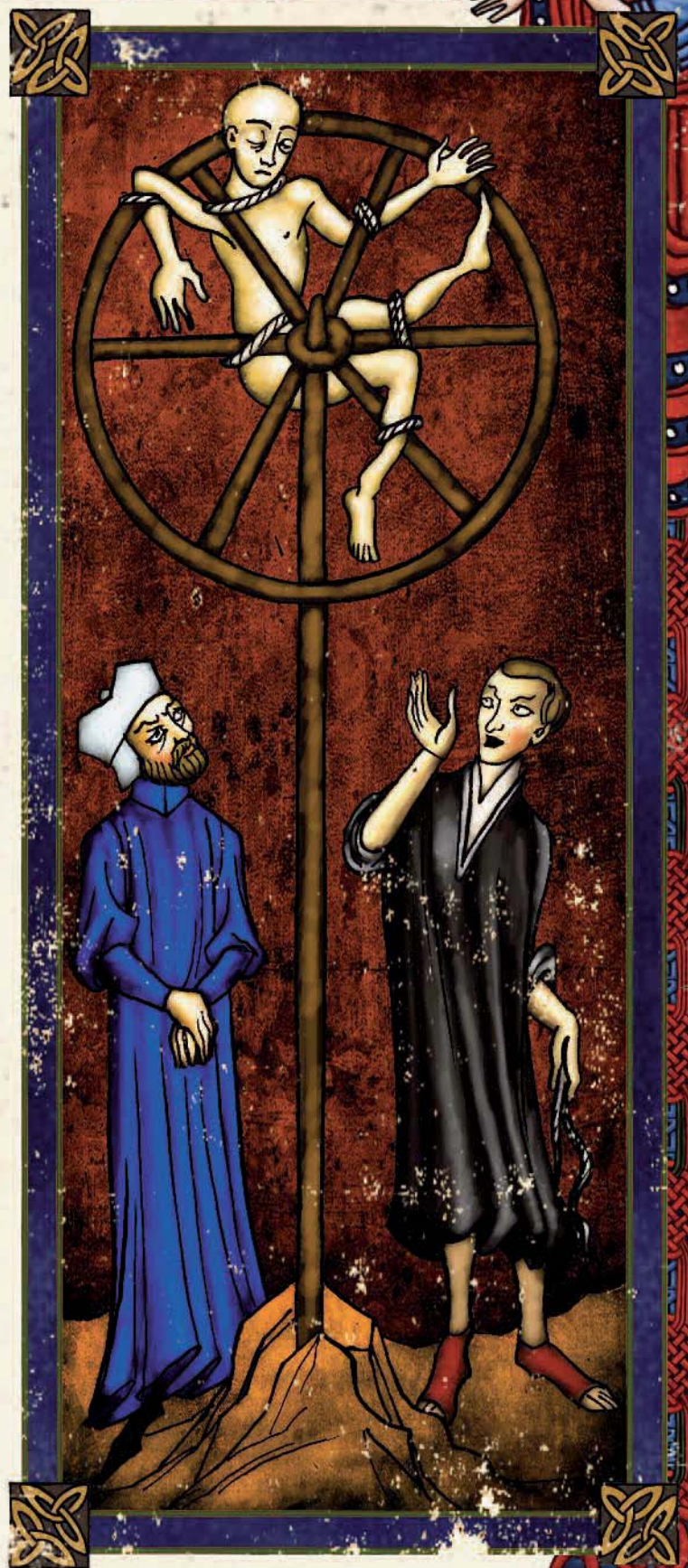
La prueba del crimen de herejía quedaba constatada mediante la confesión del reo, que debía reafirmarse al día siguiente de la tortura de su culpabilidad. Si no lo hacía, se le recordaba que podían volver a repetirse los pasos anteriores. Si aun así no confesaba, se estudiaban las pruebas obtenidas y las palabras de los testigos, y un consejo formado por religiosos —en ocasiones clérigos seculares— y jurisconsultos deliberaban para obtener sentencia, que posteriormente era el poder civil el encargado de ejecutarla. Esta ejecución de la pena, dio pie años más tarde a los llamados "autos de fe", que se hicieron mucho más famosos en los siglos siguientes, con la Inquisición moderna.

Los Autos de Fe

Llamados también *sermo generalis*, los autos de fe simbolizaban el triunfo de la fe sobre el pecado. La demostración pública del castigo que aguarda a los pecadores. En estos eventos, se leían las sentencias a los acusados y se procedía a la ejecución de la pena ante una muchedumbre expectante, a manos de la justicia secular. Durante la primera época, que es la que nos interesa, eran sin duda una auténtica cuestión de fe. Autos de fe rigurosos, austeros y sobrios, nada que ver con los autos de siglos venideros con la presencia de los reyes, altos cargos eclesiásticos, la gente agolpada en las plazas pidiendo a gritos la relajación de los condenados.

Estos autos se realizaban normalmente en plazas o iglesias, bajo la mirada de los inquisidores y los representantes de la justicia laica. En ellos, se revelaban las condenas imputables, así que hasta ese momento, el ajusticiado no sabía a qué se iba a enfrentar. No así, los condenados a muerte, que ya lo sabían de la noche anterior.

Los autos podían ser privados (también llamados "autillos") o públicos, según se permitiera o no la presencia de espectadores.



Estos espectadores eran la gente del mismo pueblo y de los pueblos vecinos, que normalmente se acercaban a ver el auto que servía para, además de lección ejemplar, ensalzar el cristianismo.

Se estima que el primer auto de fe en Aragón fue el 12 de mayo de 1314. El dominico Puigcercós, inquisidor de Aragón, hizo quemar varios cadáveres y a seis herejes vivos. Y hasta que murió (en 1325) renovó este acto anualmente. Más tarde, el hermano Rosell aumenta estos autos ensañándose especialmente contra los restos del maniqueísmo. Después, hacia 1356, llegó el catalán Nicolás Eimerich, inquisidor para Aragón, que mantuvo los autos de fe e hizo quemar a varios franceses relapsos contando con la presencia del rey Jaime en este auto.

Hacia la Inquisición Moderna

Los primeros años de la Inquisición moderna son los últimos que quedan abarcados dentro del lapso de juego de *Aquelarre*, concretamente hasta el 1500. El paso definitivo a esta nueva Inquisición se dio de manos del papa Sixto IV, el 1 de noviembre de 1478, cuando aprueba su instauración en el resto de la Península. El primer tribunal de Castilla se forma en Sevilla ese mismo año. Esta bula recogía básicamente que se nombrarían dos o tres sacerdotes de más de cuarenta años (como estableció Eimeric en su *Directorium*) como inquisidores y que sería el rey de Castilla el que los designaría o destituiría.

La persecución judío conversa fue la causante de su implantación, al parecer gracias a las pruebas presentadas por el dominico sevillano Alonso de Ojeda, apoyadas por el arzobispo de Sevilla y el prior de un convento dominico de Segovia, según las cuales, en toda Andalucía y Castilla se daban falsos conversos, delito que recaía plenamente en las competencias de la Inquisición. No obstante, hay expertos sobre este tema que aseguran que los motivos de la instauración del Tribunal pudieron ser otros. Llorente asegura que fue la codicia de los reyes respecto a los bienes de los conversos, Lea por su parte tiende a creer que fue el interés de su Santidad en extender la intolerancia. Ranke habla de la fuerza de la unidad del Estado, otros como Hefelé, Menéndez Pelayo, Llorca o Messeguer hablan de la fuerza de la unidad de la fe y, finalmente, el hispanista Henry Kamen cree en la importancia que tenía usar la represión como instrumento del Estado.

Durante los dos primeros años de instauración no se hizo movimiento alguno; hay quien ve en este espacio de tiempo un margen para que los conversos, sabedores de lo que estaba por venir, cambiaran sus costumbres y abandonaran la herejía. Se puede afirmar que la Inquisición en Castilla está en funcionamiento desde el 1480, y en Aragón desde el 1481, coincidiendo con el primer auto de fe en Castilla, más concretamente en Sevilla y con Alonso de Ojeda dando el sermón. Así aparece señalado en un escrito de la época que publicó García Carcel hace unos años:

"*Los Reys Catholics feren començar la Sancta Inquisició en sos regnes e foren presos molts presos, dells cremats y dells confiscats los bens y trets a penitencia*"

El Consejo de la Suprema y General Inquisición se forma en 1483, siendo su presidente, el que se designó poco después como inquisidor general, Fray Tomás de Torquemada, inquisidor de Castilla y Aragón. Éste era un cargo notablemente político y, muchos de ellos, o vinieron de realizar servicios al Estado, o incluso al revés, derivaron a estas posiciones de servicio al Estado tras su paso como inquisidores generales. Algunos ejemplos pueden ser: Diego de Deza (1498-1506), sucesor de Torquemada como inquisidor general, maestro del príncipe Juan y confesor del rey, Cisneros (1507-1517) o Adriano de Utrech (1508-1522).

El inquisidor general está por encima del Consejo de la Suprema y Santa Inquisición, y justo debajo del rey. Y debajo del Consejo, se encuentran los Tribunales de Distrito. Éstos aparecieron con la Inquisición moderna, se trataba de emplazamientos fijos repartidos por toda la Península localizados concretamente en: León, Palencia, Burgos, Salamanca, Segovia, Calahorra, Sigüenza, Zaragoza, Lérida, Barcelona, Valencia, Murcia, Cuenca, Toledo, Ávila, Llerena, Sevilla, Jaén, Córdoba, Jerez y Palma. Galicia no tuvo tribunal de distrito hasta 1574 tras dos intentos fallidos.

La extensa historia de la Inquisición moderna, no viene a cuento ahora, así que lo dejaré en este punto.

Órdenes Militares

BÁSICAMENTE, una orden militar es un grupo de monjes guerreros, pues se trata de gentes que se acogen a una regla monástica, como el resto de los monjes, pero que además juran proteger con sus armas el estandarte de la cruz, pues es la carrera de las armas su principal función, aunque entre sus filas también cuenten con componentes estrictamente religiosos (monjes y monjas) que trabajan cuidando de los enfermos y los pobres. Las principales órdenes militares en la Península fueron, por fecha de creación:

Lirios

Navarra

Llamada también "Real de Navarra" y fundada en el reino de Navarra en 1023, en honor a la Inmaculada Concepción de la Virgen María. Está consagrada a la defensa de la religión y de la patria, por lo cual se mantuvo hasta la incorporación del reino de Navarra a la corona española en 1512. Su emblema es una imagen de la Anunciación rodeada de lirios celestes, de ahí su nombre. Su lema es: "*Deus primun christianum servet*".

Hospital

Tierra Santa

Los hospitalarios de San Juan Bautista nacen hacia 1104 en Jerusalén por iniciativa del rey Balduino I para hacerse cargo del hospital de San Juan en la ciudad santa. Posteriormente, las circunstancias les hicieron crear una rama militar, como sus compañeros (y a menudo rivales) los templarios. Con la caída de Jerusalén la orden se trasladó a Chipre primero y a Rodas

después, convirtiéndose en despiadados enemigos de los musulmanes, que aunque lanzan numerosos ataques contra la isla no logran expulsar de ella a los hospitalarios hasta el siglo XVI. En la Península existieron asentamientos hospitalarios en Castilla y Aragón, aunque nunca tuvieron tanto renombre como la orden del Temple. Su sobrevesta era originalmente negra con una cruz blanca cuyos brazos, de igual longitud, se ensanchan en los extremos, pero a partir de 1278 llevan la cruz blanca sobre fondo rojo.

Temple

Tierra Santa / Francia

Esta orden, quizá la más famosa y legendaria, fue creada en el año 1118 por Balduino, rey de Jerusalén, y ratificada en 1127 por el papa Honorio II. Originariamente eran sólo nueve caballeros, todos franceses, y aunque con el tiempo la orden llegó a ser internacional, la influencia francesa siempre fue muy grande. Los templarios (así llamados por tener su sede principal cerca de las ruinas del antiguo templo de Salomón) estaban consagrados a la defensa del reino de Jerusalén y a la protección de los peregrinos cristianos que iban a Tierra Santa. Estaba dividida en tres grupos; caballeros de origen noble, encargados de guerrear; sirvientes o escuderos, de origen más humilde, encargados del cuidado de los peregrinos enfermos, y clérigos, que hacían la función de capellanes. Seguían la regla de San Bernardo y hacían voto de castidad, pobreza y obediencia. Les estaba prohibido rehusar combate aunque el enemigo los superara tres a uno, y si eran capturados no podían ser rescatados mediante dinero, motivo por el cual eran ejecutados, ya que no eran lo que se dice esclavos dóciles.

La caída de Tierra Santa le quitó la razón de ser a la orden, y las muchas riquezas acumuladas por la orden (ya que los nobles que entraban en ella le cedían todas sus posesiones) excitaron la codicia del rey francés, Felipe IV, que entonces estaba en una situación de poder excepcional al tener retenido en Avignon al Papa, la única autoridad que reconocían los templarios. En 1307 les acusó de herejes y mandó apresarlos, animando a los reyes del resto de Europa a que hicieran lo mismo. Cinco años duró el proceso, en el que no faltaron las torturas, antes que el Papa resolviera disolver la orden en 1312. Dos años después, el gran maestre Jacques de Molay moría en la hoguera. Dicen que con su último aliento maldijo al rey y al Papa que lo habían traicionado. Crean lo que quieran, pero un año después ambos estaban muertos.

La mayoría de las posesiones de los templarios (nueve mil conventos y señoríos repartidos por toda Europa) fueron entregados a su gran rival, la orden del Hospital. En la Península Ibérica sus posesiones fueron repartidas de forma diferente: Jaime II de Aragón creó la orden de Montesa con dichas riquezas y posesiones, permitiendo que los viejos freires ingresaran en ella. Similar fue el caso del rey Dinís de Portugal, que se limitó a cambiar el nombre de los templarios creando la orden de Cristo (ver más adelante). En cambio, en Navarra fueron perseguidos al igual que en Francia, y en Castilla sus posesiones quedaron en poder de la corona, aunque un tribunal los exoneró de toda culpa...

Su sobrevesta era blanca con una cruz maltesa roja en el pecho. Los sirvientes llevaban, en cambio, ropajes marrones o negros.

Perseguidos por los reyes, protegidos por el pueblo, se convirtieron en leyenda, y quizá en algo más.

Calatrava

Castilla

La fortaleza de Calatrava fue entregada en un principio para su defensa a los caballeros del Temple. Su importancia estratégica era vital, ya que controlaba todo el valle del Guadiana. Los templarios, en 1157, abandonaron la fortaleza, afirmando que era indefendible frente a los infieles. Al año siguiente se creó la orden de los calatravos, formada en un principio por monjes del Císter y caballeros aventureros. La orden es especialmente dura, pues se rige por la regla de San Benito, no permitiéndose a los caballeros que se casaran hasta 1540. Hubo, y es dato curioso, monjas calatravas, aunque no participaban en la lucha (como mucho, en la defensa, si se daba el caso). Visten sobrevesta blanca con cruz encarnada de brazos iguales terminados en flores de lis. Pueden llevar en invierno abrigo de piel de cordero, pero no de otro animal más noble (y por tanto, más vanidoso).

Alcántara

Castilla

Fundada hacia 1166 con el nombre de San Julián del Pereiro, por los caballeros leoneses Suero Fernández y su hermano Gomesio, el nombre original de la orden procede de la primera localidad que defendieron contra el Islam. Se rigen por la orden del Císter y sus miembros hacen voto de pobreza, castidad y obediencia, debiendo confesar y comulgar por lo menos tres veces al año, y sólo con sacerdotes miembros de la orden. Al ser pequeña, estuvo durante años bajo la protección y amparo de la más poderosa, la orden de Calatrava. Al tomar en 1212 el rey Alfonso IX de León la plaza de Alcántara, se la cedió a los calatravos para su defensa, y no teniendo éstos gente suficiente para ello, se la cedieron a su vez a su orden hermana en 1218, que mudó así el nombre. En 1383 el papa Lucio III les concede a los caballeros de Alcántara jurisdicción exenta de los de Calatrava. La divisa de la orden es un peral silvestre de color pardo, sin hojas, con la cruz roja de los de Calatrava. Su sobrevesta es blanca y su capa negra.

Santiago

Castilla

Fundada en 1170 con el nombre de "*frates* de Cáceres", tras la conquista de dicha localidad por Fernando II de León. Mudaron su nombre por el de Santiago apenas un año más tarde, cuando recibieron el patronazgo de don Pedro, arzobispo de Toledo. Orden militar encargada de luchar contra el infiel, su compromiso con el Santo Apóstol les hace también patrullar por el Camino de Santiago, protegiendo a los peregrinos de malhechores y otras amenazas. Desde 1312 existen monjas canonesas de Santiago, encargadas de hospedar y cuidar a los peregrinos. La orden sigue la regla de San Agustín y admite en su seno hombres casados, aunque han de hacer voto de castidad conyugal, así como de pobreza. Su sobrevesta es blanca, con la característica cruz de Santiago en el pecho, aunque pueden llevar una capa de color pardo como prenda de abrigo extra.

Avis

Portugal

Fundada en 1176 con el nombre de orden de Évora por tener su asiento en dicha ciudad, mudó su nombre al de Avis al

tomar dicha ciudad en 1211 y trasladar allí su residencia. Sus caballeros siguen la regla del Císter. Visten sobrevesta blanca con una cruz verde en el pecho.

Montesa

Aragón

Orden creada en 1316 por Jaime II de Aragón, que tiene como sede el monasterio de Montesa y utiliza el patrimonio (tanto material como humano) de la extinta orden del Temple. Los viejos templarios siguieron defendiendo la frontera de Valencia como antes habían hecho bajo otros hábitos y otras normas de conducta, pues siguen después la regla del Císter y están bajo la tutela de la todopoderosa orden de Calatrava, que se encarga de que no caigan en sus viejas y supuestamente heréticas costumbres. Su sobrevesta es blanca con una cruz negra.

La Banda

Castilla

Orden creada por el rey de Castilla, Alfonso XI, en 1320, que tiene como particularidad que el maestre de la orden era el mismo rey (cosa que tampoco es de extrañar, que recordemos que era rey caballero, ungido por el mismo Santiago Matamoros). Sólo se admite en la orden a hijos segundones de nobles que hayan servido al rey con las armas o en la corte por espacio de diez años. Sus obligaciones consisten en defender la religión cristiana y tener una fidelidad absoluta hacia su rey. Su sobrevesta es blanca, pero llevan una banda de tela negra de cuatro dedos de ancho que les cruza el pecho en diagonal desde el hombro izquierdo hasta el costado derecho. Esta banda (que les da el nombre) simboliza el vínculo de los miembros de la orden con Dios, ya que si en la izquierda está el corazón, en la derecha se ciñe la espada.

Orden de Cristo

Portugal

Creada en 1318 por el rey Dinís de Portugal, bajo la regla del Císter. Sus miembros, originalmente caballeros templarios portugueses en su mayoría, hacen voto de castidad, caridad y pobreza, así como el juramento de combatir en todo momento al infiel. Recibieron en patrimonio los bienes confiscados a la orden del Temple, lo que fue jocosa ironía, ya que siendo templarios ellos mismos, sólo mudaron de hábito y poco más. Su sobrevesta es blanca con una cruz dorada en el pecho. El más famoso de sus maestres fue don Enrique *el Navegante*, que en su día consiguió para la orden la jurisdicción eclesiástica de las tierras descubiertas en África y en las islas Azores.

La Fraternitas Vera Lucis

SOCIEDAD 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 Agaliaretph. 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 (véase más adelante).

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 maestre 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 maestre 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.

La Cofradía Anatema

CON la caída del Imperio Romano de Occidente y del inicio de la Edad Oscura (más conocida por los eruditos latinos como la Alta Edad Media) mucho fue lo que se perdió. No estamos hablando, obviamente, de la civilización romana, sino también de su cultura. Muchos saberes se olvidaron. Otros se conservaron gracias al minucioso trabajo de los copistas de los monasterios, agrupados según la norma de San Benito. Los benedictinos. Los monjes negros. Los guardianes del saber.

Eso dice la historia oficial.

Y como casi siempre, no miente.

Pero tampoco dice por completo la verdad.

San Benito de Nursia era partidario de salvar todo el saber que se pudiera, incluso aunque no fuera del agrado de los ojos de Dios. Por ello, piadosos monjes copistas salvaron los viejos textos de San Agustín, sí, pero también textos de magia arcana, como las *Clavículas de Salomón*, el libro de Simón el Mago y hasta varios textos de los paganos magos zoroástricos. Ni que decir tiene que pronto empezaron las críticas. De ahí nació el nombre de la orden, escondida dentro de los *scriptorium*, muchas veces oculta hasta para los propios hermanos que compartían monasterio con ellos: la Cofradía Anatema, ya que herejes eran considerados por la misma Iglesia a la que pertenecían.

Ni que decir tiene que la historia de la Cofradía nunca transcurrió de modo sencillo ni fácil. Pronto se produjo el primer cisma importante entre sus filas: los que eran partidarios de recopilar tanto la magia blanca como la demoníaca, y los que, pese a no negarse a preservar la hechicería, abominaban de toda relación con el Diablo. Ganaron los segundos, y de los primeros nada más se supo (aunque, allá por el siglo XVII, apareció una sociedad secreta, llamada "La Cofradía Infernal" que decía ser descendiente de su semilla).

La Cofradía Anatema pronto tuvo que utilizar la magia para sobrevivir, tanto a la hora de defenderse de las fuerzas malignas que trataban de apoderarse de los secretos que atesoraban como para ocultarse de la Iglesia que los habría quemado sin dudarlo, tanto a ellos como a sus escritos. En el siglo XII encontraron lo que podría haber sido su brazo armado, la Fraternitas Vera Lucis, una hermandad dedicada a combatir el mal, de la que en estas páginas también se habla. Pero ese matrimonio de conveniencia duró cien escasos años. La *Fraternitas* atacó en el siglo XIII, durante la cruzada cátara, muchos de los monasterios y castillos donde los cofrades se ocultaban, declarando a partir de entonces la guerra a todo tipo de magia, fuera usada para el bien o para el mal. La Cofradía encontró entonces nuevos aliados en los caballeros del Temple, que por desgracia acabaron cayendo en la corrupción, muchos de ellos adorando al Diablo. Eso motivó la última alianza entre la Cofradía y la *Fraternitas*, pues ambos aunaron sus esfuerzos para acabar con ellos. Los de la Cofradía pecaron de ingenuos, pensando que se erradicaría sólo la parte podrida de la orden, pero pesó más la codicia de los reyes y del clero que la razón y la verdad, y la mayoría de los monjes guerreros fueron exterminados. Todo hay que decirlo, fue el último error de la Cofradía. A partir de entonces se organizaron como sociedad secreta, para muchos considerada una simple leyenda. Pero siguen allí. Escondidos en monasterios y en universidades, acogidos en castillos donde señores benevolentes los protegen, a sabiendas…, o no.

Cofrades famosos en la historia han sido Alberto Magno, cuyo discípulo, Tomás de Aquino, acabó traicionándolo; Pedro Abelardo, famoso por sus clases en la Universidad de París y por la defensa de la inteligencia y aun el alma en la mujer; Ramón Llull —Raimundo Lulio para según qué cronistas—; Arnaldo de Vilanova, que tras ser médico y consejero de varios papas hubo de huir a tierra de moros y abjurar de su fe, para salvar su vida; Enrique de Villena,

que una vez muerto casi consigue resucitar; Johannes de Bargota, que salvó su vida del Santo Oficio por haber salvado antes la del Papa; y en tiempos algo más recientes Miguel Servet, Galileo y Fray Luis de León.

En la Península la Cofradía fue introducida por un monje anónimo, del cual se conoce sólo el mote con el que firmaba sus escritos: Tanys. Es bastante probable que viviera en Finisterre, o en Noia. Dejó abundantes textos, ya que era muy dado a escribir cartas, y con ellas animó a otros a unirse a la Cofradía hispana, que llegó a ser de las más importantes de Europa. Algunos de los cofrades más destacados fueron los llamados Aker, Ignatz, Chris, *Pintu*, Nyarla, Maercs, y otros cuya verdadera identidad se ocultaba tras similares (e igual de extraños) seudónimos. Tal protección fue de mucha ayuda, ya que la *Fraternitas* nunca logró dar con ninguno de ellos. Las cartas solían estar escritas en lenguaje críptico, a veces incluso con tinta invisible que sólo se podía leer tras calentar el pergamino en el que estaban escritas al fuego. Por otro lado, los correos siempre mostraron confusión acerca de dichas cartas, y ni aun bajo tortura pudieron decir quién se las había dado ni a quién se las tenían que entregar. Sin duda alguna, habían sido hechizados.

Un viejo dicho reza que allá donde haya una gran biblioteca, habrá un Anatema. Claro que otro refrán, tan antiguo como el anterior, dice que nunca se encontrará a un cofrade si él no quiere ser encontrado. El monasterio de San Gabriel, en el Camino de Santiago (también lugar de reunión de caminantes); el de Montserrat, en tierras catalanas; las Universidades de Santiago, Alcalá y Salamanca son los sitios más notorios de reunión de estas misteriosas gentes, clérigos unos, aventureros otros, estudiosos todos, que luchan contra el mal usando magia blanca, nunca magia negra, a espaldas tanto de Dios como del Diablo.

Berit ha Minian

En 1286, el místico judío Moses de León escribió el *Séfer ha Zohar*, el llamado *Libro del Esplendor*. Destinado en un principio para sus compañeros y discípulos, con el pasar del tiempo, el texto se difundirá por las comunidades judías, como un tesoro de conocimiento, revelando la existencia de la Cábala. La aparición del libro provocó, cerca de veintidós años después, la celebración de una reunión secreta en cierta casa del barrio judío toledano. En ella, diez de los cabalistas más sabios de la Península, discutieron sobre la difusión de la Cábala y su práctica, sin olvidar (la mayoría de participantes en la reunión eran cabalistas ortodoxos) el uso mágico que ciertos individuos hacían de las sagradas enseñanzas. Tras una noche de agrio debate, el grupo llego a un acuerdo: algo había de hacerse. Había nacido el llamado Berit ha Minian.

El Berit ("pacto") ha Minian ("grupo de diez varones adultos judíos que se reúnen para orar") es una sociedad secreta formada por diez cabalistas, todos miembros respetados de la sociedad judía, que residen en distintas ciudades de la Península. Desde su ciudad, cada miembro debe velar por los objetivos de la sociedad en su zona de influencia, que no son más que los siguientes:

- Evitar que el conocimiento de la Cábala caiga en las manos de los gentiles, los descreídos o los no merecedores de dicho privilegio, y en caso de que esto suceda, tomar las medidas necesarias para enmendar el error: desde robar o quemar libros hasta otros métodos más expeditivos.
- Evitar el abuso que de la Cábala hacen algunos, haciendo magia y artificio de su sabiduría: dependiendo del miembro del Minian, la actitud y acciones a tomar respecto a este punto varían. Para un miembro cabalista ortodoxo, cualquier uso mágico de la cábala puede ser visto como una blasfemia, debiendo tomar las medidas adecuadas para impedirla. Para un cabalista mágico, si observase abusos en la práctica de la Cábala mágica, puede, primero, intentar convencer a la persona que se enmiende en su comportamiento (los miembros del Minian que practican la Cábala mágica, sólo la practican como último recurso, con el mayor de los respetos, haciendo ayuno, oración y purificación el día antes de usar los hechizos sefiróticos y abortando su práctica si notasen algún augurio de que la voluntad del Altísimo no está con su uso), asesorándole de cómo se debe practicar, tomando medidas más severas si se negase o continuase con sus abusos (con aquéllos que obtengan conocimientos de Cábala mágica sin merecerlos, serán igual de expeditivos que los cabalistas ortodoxos). De todas formas, la práctica de la llamada Cábala oscura, es tomada por ambas facciones como la mayor de las blasfemias y perseguida en extremo.
- Salvaguardar los tesoros del Pueblo de Israel: esta tarea se basa en guardar los tesoros y reliquias hebreas, tanto de los codiciosos y los indignos, como de su pérdida por el abandono o simple pasar del tiempo. Respecto a esto, la sociedad ha tenido cierto éxito, encontrando la mesa de Salomón, la cual es custodiada por el miembro toledano del Minian.
- Proteger al Pueblo de Israel del Adversario: aunque esta regla hace relación a proteger a los hebreos en general del Diablo, algunos miembros del Minian lo ven como la obligación de proteger a las comunidades judías de peligros tales como asaltos cristianos. Esto ha provocado conflictos y debates en el Minian, pues hay quien ve estas desgracias como pruebas de Dios que no deben ser interferidas, mientras otros, más prácticos, ven que centrarse en dicho objetivo debilita la fuerza de la sociedad para encargarse del resto de sus objetivos. Nuevamente, la actitud de cada miembro del Minian respecto a esta regla, dependerá exclusivamente de él.

Para cumplir estos objetivos, cada miembro se vale de su influencia en la sociedad judía local y del uso de recursos económicos para fomentar sus fines. Además, pueden ayudarse de los llamados "justos", personas de toda confianza y fidelidad al miembro del Minian (normalmente amigos íntimos o familiares) y pensamiento afín a la causa de la sociedad, que lo ayuda a cumplir los designios de la orden (el justo puede

conocer de la existencia de la sociedad o no, pensando que la idea es una iniciativa personal del miembro). Estos justos actúan como intermediarios, para salvaguardar la identidad del miembro del Minian y el secreto de la sociedad (por ejemplo reclutando un grupo de aventureros que les haga el trabajo sucio).

Los miembros del Minian suelen mantener contacto entre ellos mediante mensajes cifrados entregados por Jjustos mensajeros, encriptados con complejos códigos *gemátricos* y alegorías cabalísticas, que dificultan su comprensión y prueban la verdadera identidad del remitente, aunque de forma ordinaria, el Berit ha Minian suele reunirse cada cuatro años en Toledo, para coordinar acciones y discutir los asuntos de la sociedad. Esta reunión no es fija y puede retrasarse, o adelantarse, según las necesidades. Los asuntos se votan por los diez componentes del Minian, quienes han de llegar a mayoría absoluta en sus decisiones y, en caso contrario, tras unas horas de reflexión, deben repetir las votaciones (en casos reiterados de falta de acuerdo, es normal que las facciones discordantes voten a regañadientes la opción de la mayoría, para evitar bloqueos). En caso de muerte de alguno de los miembros, el resto acuerda invitar a un nuevo miembro que se ajuste a los objetivos

Consilium Arbitro: La Cábala

La Cábala es un conjunto de doctrinas y prácticas esotéricas y místicas hebreas para la interpretación de la Sagrada Escritura. Según la tradición judía, Dios la enseñó a un grupo de ángeles y, a través de ellos, fue transmitida a Adán, para que pudiese recuperar el estado de gracia perdido. De ahí su nombre, pues "cábala", procede de la palabra hebrea *laykabbel*, "recibir". La Cábala se transmitió oralmente durante muchos siglos, sólo recibiéndola aquellos miembros de la comunidad judía más rectos, justos y dignos (entre ellos cabe destacar personajes tan famosos como Moisés o el rey Salomón). Ya en el Zohar se revelaban los requisitos que había de cumplir un cabalista: ser judío, estar casado, tener al menos cuarenta años de edad, ser erudito en los libros sagrados y una veintena más que se resumen en ser un perfecto servidor de Dios (a los ojos de la sociedad hebrea). De esta forma, no era de extrañar que la práctica de tales enseñanzas estuviese centrada en torno a rabinos y sinagogas.

La Cábala llega a nuestras tierras en el siglo XIII procedente de la Provenza francesa, estableciéndose un centro difusor de la mística filosofía en el *call* de Girona, aunque más adelante se extendería por otras ciudades de la Península, tales como León, Burgos, Ávila, Segovia y Guadalajara. El impulso definitivo lo daría Moisés de León cuando en la década de los ochenta del siglo XIII, con la intención de mostrar de forma adecuada la Cábala a unos miembros de la comunidad, redactó el *Zohar*, un libro basado en su interpretación de una obra más antigua del mismo nombre. Este libro, que debía haberse quedado en ese círculo de iniciados, pronto fue copiado y difundido por muchos de los enclaves hebreos de la Península. El saber de la Cábala llegaría a oídos cristianos, aunque su falta de conocimiento fue tachado de ser alguna forma de brujería judía, equiparándola a prácticas nigrománticas. No sería hasta entrado el Renacimiento, donde con el renacer del interés en el misticismo, hermetismo y otras corrientes filosóficas afines, cuando se publicaron libros sobre el tema, y aparecieron gentiles interesados en el misticismo hebreo, a los que se les puede denominar "cabalistas cristianos" (este fenómeno no fue muy extendido por España, gracias a la vigilancia del tribunal de la Suprema Inquisición, que ponía su celo en controlar las publicaciones de libros de dudosa moralidad o espíritu cristiano).

Hay que distinguir dos tipos de formas de practicar la Cábala. Por un lado se tiene la llamada Cábala ortodoxa o *Kabbalah*, centrada en el estudio de la Torah, en busca de un significado oculto y de la meditación sobre dichos conocimientos. Para ello, el cabalista, partiendo de la especial característica que tiene el alfabeto hebreo, que asigna a cada letra un valor numérico, usa varios métodos de interpretación: la gematría o suma del valor de las letras de las palabras; el *notaricon*, que consiste en la formación de una palabra con las letras iniciales y finales de una o más palabras, frases o textos; y la *temurah*, la meditación de diferentes palabras con el mismo valor gemátrico y que podían incluir la sustitución de las letras de una palabra por otras según ciertas reglas. Esta práctica ortodoxa de la Cábala iba enfocada únicamente desde el punto de vista filosófico religioso, para un mejor acercamiento del hebreo a Yahveh.

El segundo tipo de práctica cabalística es la llamada *Qabbalah*, que consiste en usar los conocimientos obtenidos de la *Kabbalah* en operaciones mágicas, dando como resultado una ciencia mágica con identidad propia. Aunque este tipo de magia es de tipo benéfico, por estar basada en la sabiduría concedida por Dios y supeditada siempre a su Voluntad, los cabalistas más ortodoxos ven como poco más que una blasfemia el uso de tales conocimientos en operaciones mágicas. Las prácticas mágicas cabalísticas se pueden dividir en dos clases: por un lado los llamados hechizos *sefiróticos*, que usan el poder del árbol de la Vida, una representación mística de toda la Creación y de los reinos ocultos que en ella se esconden, y los hechizos *qlipothicos*, que se refieren al llamado árbol de la Muerte y sus habitantes, principalmente demonios y seres de peor ralea. El buen cabalista se guardará de practicar este último tipo de saber, pues aunque tiene el poder de doblegar a los demonios, su excesivo uso o estudio, corrompe el punto de vista del buen servidor de Dios, haciendo que éste abandone la senda del Altísimo en pos del misterioso descenso al Abismo que se esconde en las profundidades del árbol de la Muerte.

Pero dejadme que cese de hablar de tales temas, pues temo que estas páginas no son el sitio más indicado, para revelar tales secretos…

y filosofía de la sociedad, normalmente un antiguo Justo del difunto (aunque no siempre).

Las relaciones con otras sociedades secretas son bastante dispares. Respecto a la Fraternitas Vera Lucis, el Minian ha infiltrado algunos Justos dentro de ella, que ofrecen chivatazos respecto a individuos peligrosos, tanto cabalistas oscuros como cabalistas mágicos "incontrolados" u otros enemigos de la sociedad. Se sospecha que algún miembro del Minian, en el ámbito personal, puede tener contacto de alto nivel con la *Fraternitas* o incluso sea miembro de la misma, aunque si es así, los miembros cabalistas mágicos del Minian, no han sido molestados (aún) por la fraternidad. Respecto a la Cofradía Anatema, las relaciones son más tirantes: aunque en el pasado se haya actuado a través de Justos con los anatemos, para lograr objetivos comunes para ambas sociedades, la actitud actual del Minian varía desde el recelo y la desconfianza, a cierta hostilidad, ya que se sospecha que la Cofradía quiere aprender la Cábala mágica y usarla como arma contra el Maligno (esto no impide que algún miembro del Minian, en el ámbito personal, pueda tener contactos con la Cofradía). Respecto a los llamados "hermanos del Camino", no suele ser raro que sean "usados" a través de la intercesión de justos, cuando se necesita ayuda extra.

El Berit ha Minian tendrá cierto éxito en su tarea, pero al finalizar la Edad Media, sufrirá dos duros reveses: el primero en 1492, la expulsión de los judíos de Castilla, lo cual en la práctica expulsará al Minian del reino de Castilla, provocando que muchos cabalistas dejen o pierdan muchos de sus textos más valiosos en el éxodo (respecto a esto, existe la leyenda de Justos o incluso miembros del Minian, que se convirtieron falsamente al cristianismo, practicando el judaísmo secretamente, mientras trataban de escalar puestos socialmente con la intención de obtener poder para continuar la vigilancia). El segundo revés, fue más duro si cabe: con la llegada del Renacimiento y gracias a la difusión de los textos cabalísticos por parte de Pico della Mirandola y otros, la Cábala perdió parte de su secretismo, llegando incluso a manos gentiles. Aunque ya no sería lo mismo, en aquellos años el Minian seguiría intentando continuar su labor, aunque no con el éxito de antaño.

La Secta del Magisteruelo

ORGANIZACIÓN demoníaca que adora a Lucifer en todas sus manifestaciones, así como a todos los príncipes demoníacos y entidades menores. A sus acólitos se les permite venerar a cualquier diablo e invocar a cuántos de ellos puedan y deseen, dentro del seno de magníficos y multitudinarios aquelarres en los que se consume la *Amarita Muscaria* (hongo sapo) y más raramente la *Clavidens Purpurea*, las cuales provocan alucinaciones, aunque en algunos casos también producen gangrena o convulsiones con pérdida de los sentidos.

Al Demonio le dan el nombre de Magisteruelo o Pequeño Maestro, y tienen una consideración dualista de la religión al considerarlo hermano de Dios, que fue injustamente expulsado del Cielo y que, por ello, está destinado a reinar. Lo veneran en forma de dragón, tal y como se presenta en el *Apocalipsis (12, 9)*: "*Drago ille magnus, serpens antiquus, qui vocatur Diabolus et Satanas*" ("El gran dragón, la antigua serpiente, que tiene por nombre Diablo o Satanás"). A veces también se recurre a su representación como gato, sobre todo en las congregaciones navarras y aragonesas.

Forma parte de su doctrina el sacrificio de niños y la antropofagia ritual de los mismos según una distorsión del Evangelio de San Juan (6, 54): "El que come mi carne y bebe mi sangre, tiene vida eterna". Es un hábito común en la Secta (también llamada Cofradía) empapar una oblea en sangre de niño todavía caliente, e incluso usar en sus ritos a aquellos infantes nacidos de sus orgías, especialmente de los nacidos por incesto, los cuales son quemados vivos y sus cenizas recogidas y custodiadas. Los miembros otorgan gran valor a estas cenizas, pues existe la idea de que aquéllos que las prueban se convierten en fieles devotos de Satanás, el cual puede disponer además del alma del sujeto ya para sí, pues bajo ningún concepto sería aceptada en el reino de los Cielos.

La Secta venera una reliquia de la que creen que toman su poder: los genitales del santo monje francés Guirald, el cual, seducido por un demonio, se castró a sí mismo muriendo desangrado ante la tumba del Apóstol en Santiago de Compostela.

Tienen un férreo sistema de organización, dividiéndose en congregaciones locales dirigidas por el *Larvatus* ("el que está poseído por el Demonio"), aconsejado en ocasiones por una *masca* o bruja. Su poder ha crecido en los últimos años hasta tal punto que se dice que tienen acólitos en todos los pueblos, aldeas y órdenes religiosas, siendo Toledo su sede central, lugar de reunión y sitio donde custodian su reliquia.

La admisión de nuevos adeptos se hace a través de una ceremonia de simple desarrollo pero cuidada preparación, que parte del robo de niños aún sin bautizar y no protegidos por crucifijos u oraciones. Luego se les sacrifica mediante un ritual mágico y se les pone a cocer hasta que la carne se separe de los huesos, usando la parte más sólida como ungüento destinado a prácticas mágicas y metamórficas. La más líquida se pone en un frasco o en un odre y se le da a beber en el transcurso de la ceremonia a quienes quieren (o son obligados a) formar parte de la Cofradía. Tal rito, si se puede, tiene lugar en una iglesia, y frente a los maestros los nuevos y futuros discípulos reniegan de la fe en Cristo, del bautismo de la Iglesia y rinden pleitesía al Magisteruelo. La ceremonia concluye con la ingestión de las cenizas de niño ya mencionadas, con lo que el adepto queda ligado de por vida a la Secta, reverenciando únicamente a Lucifer y a su séquito de ángeles caídos y prometiéndole su alma.

La Secta potencia entre sus acólitos el estudio mágico, y no sólo de hechizos de goecia. Esto hace que muchos de sus miembros tengan un gran poder y posean prerrogativas y favores especiales de diversos demonios.

Los Caminantes

RECIBEN también otros nombres, como los Hermanos del Camino o los Cazadores, que son los más frecuentes. Esta organización (si es que puede llamarse así) carece de registros escritos fiables, por lo que se ignora su origen y, lo más triste de todo, su final; a pesar de eso, son muchos los hermanos que aseguran que han existido desde siempre, y que los propios héroes de la Antigüedad, como Hércules o Teseo, ya pertenecían a los cazadores, aunque otros, más pragmáticos —y puede que, por eso mismo, totalmente equivocados—, afirman que la sociedad no tiene más de veinte años de edad, y que nació en Barcelona, en el sótano de la casa de un viejo alquimista llamado Francesc de Matas, aunque nadie tiene constancia de este hecho.

Sea como fuere, es un grupo bastante heterogéneo, compuesto por personas que han sufrido a manos de criaturas del mundo mágico, normalmente porque han perdido seres queridos o se han visto involucrados en algún suceso del que mejor no hubieran sido testigos. A consecuencia de ello, ahora vagan por los caminos,sin permanecer nunca demasiado en un mismo sitio, cazando monstruos y salvando a posibles víctimas de ellos. No tienen una jerarquía rígida, sino que operan en solitario o en pequeños grupos, que a veces se conocen entre sí, y otras no, y lo que puede parecer a simple vista una grave deficiencia, se convierte, sin embargo, en su mayor fuerza, pues saben adaptarse rápidamente a los cambios y en el caso de que uno de ellos sea atrapado e interrogado no podrá proporcionar demasiada información.

Hay caminantes de varios tipos: los hay que van a la caza de un ser en concreto (el leñador cuya mujer haya sido atacada por un *lobisome*, por ejemplo) y que una vez cumplida su venganza vuelve a su hogar, a cuidar de los restos de su familia. Sabe que su vida nunca será la misma, pero trata de seguir adelante, aunque otros cazadores tendrán en él a un aliado si buscan refugio o ayuda en la comarca. Otros, los que han sufrido más, los que más han perdido, o aquéllos cuyo odio y dolor ha arraigado más profundamente, se dedican a ello a tiempo completo, ya sea como cazadores oficiales de brujas o demonios, ya sea de manera más discreta. Pero todos ellos, adopten la vida que adopten, se convierten tarde o temprano en mentores, pues si durante sus viajes localizan a un posible candidato para la sociedad, se encargarán de vigilarlo estrechamente hasta el día en que ponga a prueba sus capacidades mediante algún tipo de misión: si consigue superarla, el caminante se presentará ante él, le informará a grandes rasgos de quiénes son los Hermanos del Camino y le preguntará si desea formar parte de ellos. Si el candidato acepta, pasará varios años bajo la tutela de su mentor, al que obedecerá en todo aquello que éste disponga, sin rechistar, al tiempo que aprende los modos y maneras de la sociedad a la que ahora pertenece. No se tiene noticia alguna de aquéllos que han rechazado pertenecer a los caminantes, por lo que nadie sabe lo que hacen con aquéllos que rehúsan el ofrecimiento de su mentor.

Los Hermanos del Camino tienen varios refugios donde descansar e intercambiar información, siendo dos de los más conocidos la posada de Roque el Loco y el monasterio de San Gabriel. Su postura frente a la magia o los rituales de fe varía según cada grupo, pues como ya se ha dicho no mantienen una disciplina y unas ordenanzas rígidas. De hecho, algunos de ellos colaboran con la Fraternitas Vera Lucis o con la Cofradía Anatema, aunque en el caso de los *fráteres* es una alianza antinatura, ya que como bien se sabe la Vera Lucis no gusta de dejar testigos, por lo que mata tanto al monstruo como a su víctima.

Luchando contra las criaturas de la leyenda, los caminantes acabaron formando parte de ella. Pues muchos de los viejos cuentos del caballero andante enfrentado al dragón, o del grupo de "enviados de Dios" que se han enfrentado a la magia y la brujería están basados en sus hazañas.

Pars XIV:
Ars Dramatica



Donde se darán profundos y sesudos consejos para todo aquél que quiera malgastar su tiempo resolviendo complejas tramas en aqueste juego de roles.

LEGADOS a este punto, ya tienes en tus manos todas las reglas y toda la ambientación necesaria para jugar una partida de *Aquelarre*, y hasta te hemos dejado en los siguientes capítulos varias aventuras para que te pongas directamente a ello. Pero no queremos terminar sin que nos sentemos a charlar un rato: olvídate de las reglas, olvídate de los hechizos, de los rituales de fe, de los dados, de la historia y la sociedad del Medievo. Ahora vamos a conversar como dos buenos amigos —en realidad, vas a escucharme tú a mí—. Son consejos que te damos desde nuestra propia experiencia, pues ya sea la primera vez que tienes que dirigir un juego de rol, tu primera experiencia con *Aquelarre* o bien simplemente seas un perro viejo que has estado con nosotros desde hace casi veinte años, lo cierto es que son consejos que te pueden ser muy útiles. Libremente se te dan, libremente puedes aceptarlos o no, es tu decisión.

Sobre Directores de Juego

SI estás leyendo estas líneas es posible que sea porque has decidido convertirte en el Director de Juego de *Aquelarre*[33]. Estupendo. Te lo vas a pasar en grande, ya lo verás. Tendrás en tus manos el destino de los personajes y de todo lo que les rodea. Pero como le dijo Lydia Grant a sus alumnos bastón en mano: "La fama cuesta".

Es cierto que el trabajo de un Director de Juego acostumbra a ser mucho más absorbente que el de un jugador. Lo habitual es que el jugador llegue a la partida, se siente, coja los dados y comience a jugar, al tiempo que vacía de patatas y refrescos la casa, mientras que el DJ lleve ya unos días preparando la partida, ordenando sus notas, haciendo mapas, buscando información adicional en Internet y preparando los personajes, y aunque no tiene por qué ser la norma (existen DJ que prefieren improvisarlo todo sobre la marcha y jugadores que se preparan concienzudamente la partida), es cierto que en la mayor parte de las ocasiones, el trabajo del DJ será mayor que el del resto. Si nunca has dirigido antes, puede que te preguntes si de verdad compensa. Si ya has dirigido, seguro que sabes que sí, y mucho.

El jugador se entretiene y se divierte resolviendo la trama que se le presenta, combatiendo contra los enemigos y haciéndose el héroe cuando puede y se lo permiten. Pero la diversión de un DJ es de una índole completamente diferente, ya que disfruta viendo cómo la aventura que ha preparado tiene absortos a los jugadores, que están pendientes de sus palabras y gestos, de cómo reaccionan a los estímulos que les lanza, y de cómo, al terminar la partida, comentan lo que les ha gustado y lo que no. Es similar a un director de cine que acude a un estreno y ve las reacciones del público. Y eso, la verdad es que puede llegar a ser adictivo.

El Director de Juego desarrolla múltiples tareas durante la partida: es el guionista de la aventura, el árbitro en cuestiones de reglas, el animador cuando la cosa decae, representa a los actores secundarios que son los PNJs, y muchas veces será el responsable de que todo funcione correctamente o se vaya al traste. En ocasiones, puede resultar cansado, pero también es cierto que cuando sale bien es muy gratificante, y en cuanto hayas dirigido un par de partidas verás que no es muy difícil de conseguir.

Al contrario que el parchís, el *Monopoly* o el *Munchkin*, *Aquelarre* es un juego de rol, y como Director de Juego no debes olvidar nunca ninguna de esas dos palabras: juego y rol. Y es que por un lado, esto es un juego y su función es divertir y entretener. Pase lo que pase, ésa es la meta que debemos conseguir en todo momento, sin importarnos nada más. ¿Que resulta que tus jugadores se han pasado por el forro del jubón el cuarto y mitad de pistas que les has ido dejando a lo largo de la aventura y ahora no saben cómo seguir? Arréglalo como quieras, pero recuerda que la partida debe continuar, y debe continuar siendo divertida para todos. ¿Que uno de los jugadores se queda con cara de papa cuando le dices que el que tiene delante se ha presentado como Enrique de Trastámara y eso a él le dice lo mismo que si se llamara Pepe García? Da igual: sigue adelante y continúa divirtiéndote. Todo lo que pase dentro de la partida debe estar supeditado al disfrute conjunto y a la diversión.

Pero también debes recordar el segundo término, "rol", ya que todos los juegos serán divertidos, pero los juegos de rol lo son por una característica particular: todo el mundo, jugador y DJ, representa a un personaje ante los demás jugadores. Que no se te olvide que tú, como Director de Juego, no sólo debes actuar, representando al resto de personajes que aparezcan en el juego y que no lleven los jugadores, sino que debes hacerlo desde el principio hasta el final. No esperes a que tus jugadores se pongan a llevar el rol de sus personajes para hacerlo tú también: debes dar ejemplo desde el mismo comienzo de la partida. Si todos ven que actúas, al final todos o casi todos te seguirán el juego y disfrutaréis mucho más de la sesión. Para conseguirlo, usa arquetipos (el comerciante "honrado", el posadero astuto, el cortesano intrigante), retuerce esos mismos arquetipos (¿Quién se podía esperar que la joven y dulce monja era, en realidad, adoradora de Agaliarepth?), utiliza gestos (cuando el duque saque su espada lentamente, haz el gesto de sacarla tú también), distintas voces y tonos (desde el atronador torrente de voz de un viejo soldado hasta el débil susurro de una doncella de la corte), invéntate acentos (¿acaso suena igual un mago granadino que un pastor vasco?), evoca a personajes de películas y juegos (con un simple "os mira por debajo de sus cejas como lo haría Gandalf", se dice mucho con muy poco) y utiliza toda la información que te ofrecemos en el manual. En resumen: haz lo que sea necesario para coger a tus jugadores por la nuca y estrellarles en la cara el mundo cruel y demoníaco de *Aquelarre*. Y es que la interpretación, el "rol", también buscará por todos los medios la diversión, el "juego".

[33] *Addenda*: Vale, puede que no, puede que hayas decidido ser jugador, pero sigue leyendo: igual te conseguimos convencer…

Las Reglas

ESTE manual te ha presentado las reglas que necesitas para jugar a *Aquelarre*, pero falta por presentarte la más importante de todas, un último mandamiento que recoge todos los demás: el juego es más importante que todas las reglas. Si una sola norma acaba con la diversión y el entretenimiento, manda la regla a freír espárragos de inmediato. Las reglas se pueden cambiar y arreglar; una tarde de juego se pierde para siempre. Ya lo dijo el creador de los juegos de rol, Gary Gigax (D.E.P.): "Los dados sólo sirven para hacer ruido detrás de las tablas". Recuérdalo siempre: los dados y las tiradas son secundarios, el juego no.

Con eso en mente, vamos a pasar a hablar sobre reglas, deteniéndonos brevemente en cada una de ellas, para que de esa forma te quede claro cómo y cuándo utilizarlas, si es que quieres hacerlo.

En el primer capítulo estuvimos hablando de la creación de personajes. Es un capítulo largo, que recoge multitud de profesiones y cambios que han aparecido en estos casi veinte años de *Aquelarre*. Utilízalo sabiamente: si vais a comenzar una campaña que va a durar mucho tiempo, relajaos y haced vuestros personajes con tranquilidad, ya sea utilizando el método clásico o el de libre elección; si, por el contrario, os habéis reunido para jugar una única partida de *Aquelarre*, no os compliqueis la vida y acercaos directamente al blog de nosolorol (www.nsrblog.com), donde se publican periódicamente personajes pregenerados y listos para jugar: copiad sus características en una hoja de personaje en blanco y comenzad a jugar de inmediato.

En el segundo capítulo nos metemos de lleno en el sistema de juego en sí, y una vez que se entienden las primeras páginas de ese capítulo, ya tenéis resuelto el 80% de todas las reglas, pues el resto viene a ser una variante de esas mismas normas. Allí encontrarás descritas, además, todas las características primarias, secundarias y competencias, que te recomendamos que te leas por encima, más que nada para saber cuándo utilizar una u otra. Por cierto, no recurras en todo momento a tiradas de dados y utilízalas solamente cuando sea estrictamente necesario, ya que el juego fluirá más rápido si los dados se usan sólo en momentos de tensión: por ejemplo, si un jugador quiere convencer a un posadero de que le dé la habitación más cálida que tenga, compara la Elocuencia del PJ con la del posadero, y si es mayor, dale directamente la maldita habitación; ahora, si el personaje se encuentra suplicando por su vida delante de un guerrero armado de pies a cabeza, haz que haga la tirada con el nivel de dificultad que creas conveniente y aplica el resultado.

El tercer capítulo es muy concreto, ya que viene a explicarnos, en resumen, las diferentes formas de morir que existen en Aquelarre. Al igual que en el capítulo anterior, quédate con lo principal, que son las primeras páginas y acude al resto cuando lo veas conveniente (¿para qué te vas a aprender los efectos de la cicuta? Si llega el momento, lo miras y ya está).

El cuarto capítulo es quizás el más complejo, pues tradicionalmente los combates en los juegos de rol se llevan la mayor tajada del manual en el ámbito de las reglas. Hemos intentado que en Aquelarre las reglas de combate sean lo más llevaderas posible, pero puede que durante las primeras partidas todavía te cueste estar al tanto de todo los factores existentes (acciones de combate, iniciativa, tamaño de las armas, maniobras varias, bonificadores al daño, etc.). Te recomendamos que repartas el trabajo entre el resto de jugadores, al menos durante las primeras partidas: que uno de ellos se encargue de la Iniciativa de todos los combatientes al principio del asalto, otro lleve las cuentas de los PV perdidos, otro de las acciones que cada uno va a realizar y que todos apunten en sus hojas los bonificadores al daño que poseen. Con el tiempo verás que los combates se realizarán de forma casi automática, y todo te resultará mucho más llevadero y sencillo.

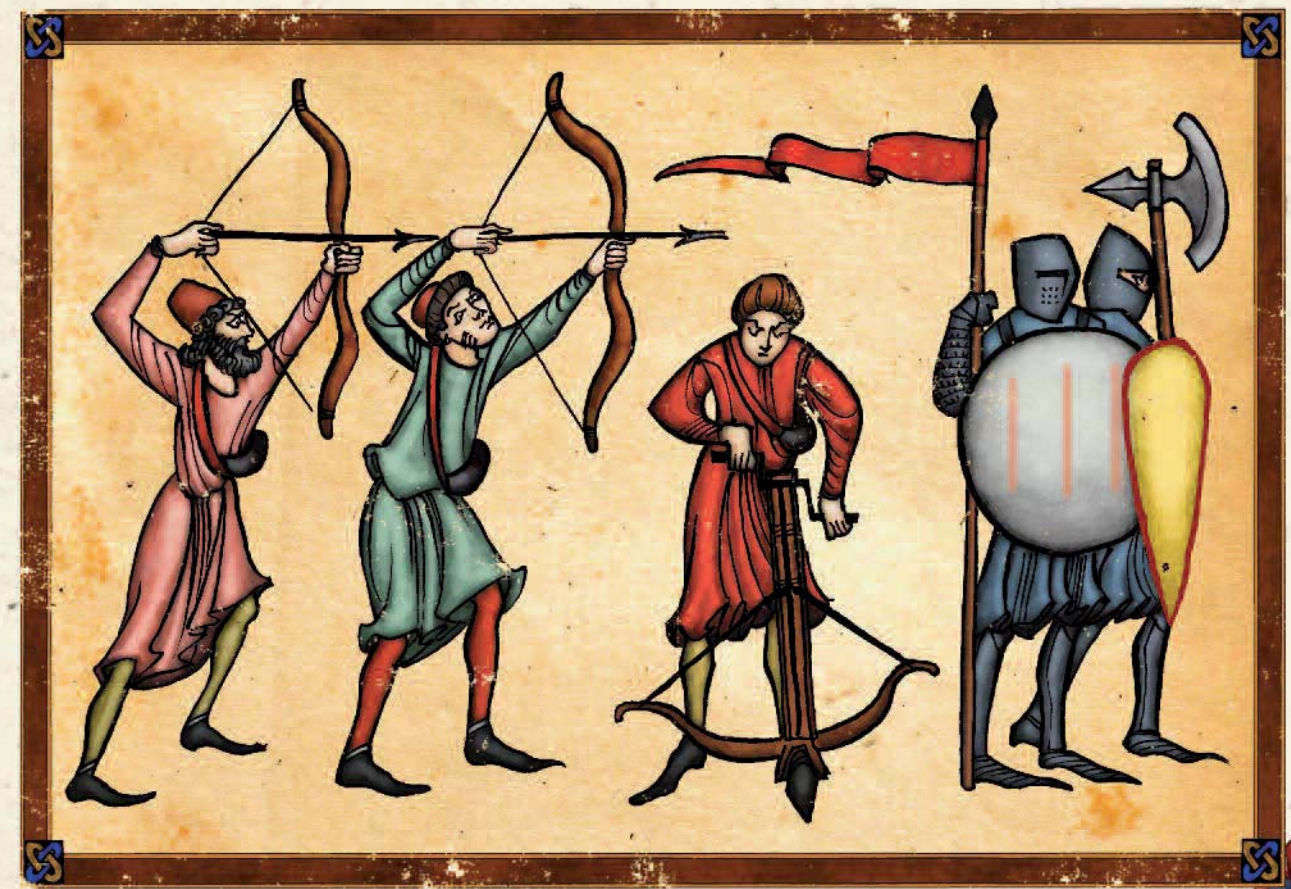
El quinto capítulo se lo hemos dedicado en exclusiva a la Racionalidad e Irracionalidad, ya que posiblemente sean las características más "inasibles" del juego, pues pretenden ni más ni menos que encarcelar con números la visión o pensamientos que una persona tiene del mundo que le rodea. No debe confundirse con la Cordura de otros juegos, ni con la Fuerza de Voluntad (para eso ya tenemos la Templanza): la RR/IRR es otra cosa muy distinta. Si los jugadores no comprenden exactamente qué miden esos valores o para qué sirven exactamente, diles que no se preocupen, explícales qué es lo que provoca una subida o bajada en dichas características, y seguro que tendrán una idea de cómo deberán ser utilizadas en el juego.

El sexto capítulo, el más extenso del manual, nos habla de la magia. Como otros capítulos, lo principal es quedarse con las reglas de las primeras páginas, y no intentar memorizarte todos los hechizos que aparecen, pues son demasiados para una mente humana (te hemos dejado al principio del grimorio una tabla con una somera descripción, para ayudarte un poco). Tampoco te agobies porque sean tantos, ni intentes, como Director de Juego, sacar el mayor número posible de hechizos en tus aventuras. Es más, te recomendamos que durante toda una campaña, no saques más de uno o dos de los hechizos de *vis septima* e incluso de *sexta*. Y es que, a pesar de que el grimorio sea tan extenso, no debes ver los hechizos como un componente habitual de las partidas de *Aquelarre*, ya que lo normal es que un PJ o PNJ que utilice magia tenga a su disposición un máximo de cinco o diez hechizos, que normalmente serán casi siempre los mismos (echa un vistazo a la sección "Cómo convertirse en bruja" en la pág. 235, para hacerte una idea de cuáles son). El resto de los hechizos son extremadamente raros de aprender y mucho más de ejecutar (¿o es que te crees que las coronas de los Reyes Magos o un puñado de tierra del Infierno es algo fácil de conseguir?) y recomendamos que sean utilizados como gancho o núcleo de una aventura o incluso una campaña: por ejemplo, los personajes pueden pasar años enteros buscando por todo el mundo un componente muy concreto para un hechizo también muy concreto.

El séptimo capítulo está dedicado a los rituales de fe, los poderes que tienen a su disposición sacerdotes y clérigos, un

material que nunca se había publicado previamente. Si le echas un vistazo verás que son mucho más difíciles de utilizar que los hechizos y sus efectos son, en comparación, mucho menores: no nos hemos equivocado. Es así. El poder de la fe puede conseguir milagros, pero hay que sacrificar mucho para conseguirlo, y la vida que suele llevar un personaje de *Aquelarre* acostumbra a reducir poco a poco su nivel de RR, por lo que deberá luchar en todo momento para mantenerse alejado de la senda de la IRR. Y si a todo eso le añadimos el tema de los pecados, tendremos como resultado personajes con un enorme potencial, pero muy difíciles de llevar: podemos decirte desde ya que sólo se lo recomendamos a aquellos jugadores a los que les gusten los retos y los desafíos.

Los siguientes tres capítulos, el octavo, noveno y décimo, te presentan a la jerarquía infernal, la celestial y todo lo que cae en medio de ambas, un extenso bestiario del que puede hacer uso un DJ para sus partidas, aunque también recomendamos que no se exceda en demasía. Las criaturas irracionales no son "monstruos" cuya única misión en la vida es matar o morir a manos de los personajes, ni tampoco son una serie de características con las que sorprender y desafiar a los personajes. Las criaturas irracionales son seres únicos y concretos, y así deberán ser tratados: la aparición del más pequeño de ellos debe sorprender a los jugadores y a sus personajes, pues son criaturas fantásticas y fabulosas que pocos han podido contemplar. No llenes todos los bosques de mandrágoras, ni los cementerios de ánimas y muertos vivientes, ni tampoco lleves de viaje al Infierno a los personajes jugadores cada fin de semana (y si alguna vez lo haces, no lo masifiques de demonios y engendros, deja aire para respirar que todos tienen derecho), porque si lo haces, las criaturas perderán su encanto y se convertirán poco más que en muescas que los jugadores anotarán en sus hojas de personaje. Pero si consigues evitarlo, si sólo aparecen en contadas ocasiones y siempre dentro de la lógica interna de la aventura, convertirás a las criaturas irracionales en material de historias sobre las que los personajes hablarán durante toda su vida. Además, muchas de ellas pueden convertirse también en el núcleo de una aventura por sí misma: quizás los PJs tienen que encontrar a una criatura en concreto, desean invocar a determinado demonio, etc. Por otro lado, tampoco utilices a las criaturas como desafíos a los PJs, pues eso lleva a una escalada de violencia que suele terminar de manera absurda: le sacas un muerto viviente, luego un *lobisome*, pasas a una *serpe xigante* y al final terminas teniendo que sacar un dragón, aunque sólo sea para demostrarle a un jugador que existen cosas en *Aquelarre* que su personaje no puede matar, sin tener en cuenta que la aparición del dragón está fuera de contexto o no tiene nada que ver con la aventura que están jugando el resto de personajes. Córtate un poco con el bestiario, y si quieres acabar con alguien, una emboscada de bandidos a flechazos suele ser más efectiva (te lo digo por experiencia).



El Mundo de Aquelarre

IMAGÍNATE esta breve historia por un momento: una doncella capturada y un joven que acude a rescatarla. ¿Te suena verdad? Es tan vieja como la vida misma. Pero ahora, vamos a verla desde diferentes puntos de vista: puede ser que la joven sea una bella princesa y el joven un escudero en busca de fortuna, pero también puede que la doncella se llame Leia Organa, el joven Luke Skywalker y la prisión la Estrella de la Muerte (y el dragón que lo guarda, ahora responde al nombre de Darth Vader). Como ves, las historias son finitas, y casi todas se han contado antes o después, pero las maneras de contarlas son infinitas.

¿A qué viene todo esto? Viene a cuento del mundo de *Aquelarre*, pues no se trata de una ambientación medieval fantástica como existen otras, sino que posee una cierta individualidad que deberías mostrar en tus partidas, pues de esa forma, aunque en el fondo la aventura sea la misma que en otros juegos, será también, y al mismo tiempo, completamente diferente.

Aquelarre ha sido descrito en multitud de ocasiones como un juego de rol "demoníaco medieval" y no sólo porque suena de fábula (que también), sino porque en esas palabras se esconden las dos características principales del juego, las que deberían cobrar mayor protagonismo. Por un lado tenemos lo "medieval", que describe lo real, lo histórico, y es que *Aquelarre* se ambienta en un mundo y una época que existieron realmente, los reinos peninsulares de los siglo XIV y XV. A primera vista puede parecer que es poco más que una ubicación en el tiempo y en el espacio, pero debe trascender más allá de eso e impregnar las aventuras, pues si muestras a tus jugadores lo que hay y lo que no hay en dicha época, se introducirán mucho mejor en el ambiente. Un militar, político e historiador de comienzos del siglo XIX, Evaristo San Miguel, aseguraba que "la verdad es mil veces más maravillosa que la misma fábula, pues la realidad vuela más alto que la ficción a la que sirve a veces de alimento", y no podemos estar más que de acuerdo con él, pues la historia supera mucha veces a la fantasía. Échale un vistazo al capítulo XI y verás sucesos reales que ni siquiera lo parecen: reyes que desentierran a sus amadas y las coronan, madrastras que envenenan a sus hijastros, locos que asesinan a califas en mitad de su oración, etc. Aprovecha todos estos temas y preséntalos en tus partidas: a poco que rasques mínimamente en la vida de cualquier noble, rey, sabio, literato o alquimista de la época, encontrarás hechos relevantes que te servirán para tus aventuras. Haz como Alejandro Dumas: viola la historia y engendra con ella bellas criaturas.

Otro aspecto fundamental de la ambientación de un juego histórico, como es *Aquelarre*, son los pequeños detalles, ésos que siempre se nos escapan pero que, bien utilizados, marcan una partida y sumergen a los jugadores sin darse cuenta en la propia esencia de la aventura. Me refiero a esos toques históricos (o pseudohistóricos) que nos acercan a la Edad Media más que todas las cronologías, batallas y genealogías que pueblan muchos libros de historia: la forma de hablar, la manera de escribir y de leer, la disposición de una taberna medieval, las misas en latín, el protocolo de una corte o simplemente los platos que adornan la mesa de un banquete. Esos pequeños datos (lo que los técnicos llaman "microhistoria", "etnología" o, simplemente, "usos y costumbres") aportan variedad y ambiente al juego de rol, ¿o acaso suena igual que te digan que te sirven un estofado en una taberna o que lo que te pone la posadera en un cuenco de madera junto a una cuchara de palo —no hay más cubiertos, ya que el otro es el cuchillo y lo tiene que poner el propio personaje— es un guiso de cigüeña con salvia y perejil acompañado de sidra y pan con miel de postre? Como ves, nada más que la idea de que los personajes estén comiendo carne de cigüeña (ojo, que es real, que no me lo invento) ya les ayuda a dar el salto en el tiempo. Y no te creas que es muy difícil de conseguir toda esta información: Internet ha revolucionado todos los aspectos de la vida, y los juegos de rol también, y existen multitud de foros, enciclopedias y páginas que aportan cientos de datos curiosos sobre la Edad Media, y con un poco de tiempo antes de tus partidas, puedes aderezarlas convenientemente con sabor medieval.

El otro término del que habíamos hablado era el "demoníaco", que se relaciona directamente con lo legendario y fantástico, pero olvídate de elfos de los bosques y de enanos barbudos. *Aquelarre* es tan rudo en su forma de tratar la leyenda como lo era la época. La mayor parte de las criaturas y seres que hemos descrito en el bestiario y buena parte de los hechizos proceden de las crónicas medievales o de unos siglos posteriores —recuerda lo dicho antes: la historia supera a la ficción—, y no verás *kobolds*, ni orcos, ni altos elfos, sino duendes traviesos, ángeles vengadores y altivos, demonios implacables y crueles, seres de leyenda que aguardan peinando sus cabellos delante de su cueva a que aparezca un lugareño y tras echarle un buen polvo, comérselo a dentelladas. Y éstas son, precisamente, las características principales de las leyendas en *Aquelarre* (y en la España medieval), ese gusto por el sexo encubierto y la muerte (Eros y Thanatos que dirían algunos) que, junto a sus contrapartidas, la castidad (representada por la Iglesia) y la vida, pueblan todas las supersticiones medievales, y que se han recogido en *Aquelarre*. Pueden estar modificados o retorcidos, pero si te fijas bien, la particular fantasía de la Península en la época conduce a los mismos temas: igual se habla de castas doncellas que de lujuriosas criaturas, o se incide en el aspecto de ánimas que no han muerto o de seres que no pueden hacerlo. Deja que esos temas entren en tus partidas, no les tengas miedo ni respeto, pues son el caldo de cultivo de la particular mitología medieval española y pueden darle mucho sabor a tus aventuras.

Las Aventuras

EN estos más de dieciocho años de *Aquelarre* se han publicado decenas de aventuras diferentes, desde módulos pequeños para una sola sesión de juego a largas campañas para entretenerse durante mucho tiempo. Además, los aficionados han invadido Internet con sus opiniones y sus propias aventuras, que cuelgan en sus páginas webs dedicadas al juego o en *fanzines* electrónicos creados ex profeso. Pero llegará un momento en la vida de cualquier Director de Juego en que tenga que preparar él mismo una aventura, por dos razones principales: la primera es porque no dispongan de ninguna aventura ya escrita a mano, y la segunda porque eres tú, como DJ, el que mejor conoce a los jugadores y a sus personajes, y por tanto eres el único que puede conformar una aventura que involucre a todo el mundo y que todos disfruten.

Si es la primera vez que diseñas una aventura, no te preocupes, pues todo es empezar. Para guiarte, recuerda en todo momento que una aventura no es más que una historia, y una historia tiene varias premisas que hay que cumplir. La primera de todas es saber lo que sucede durante la aventura: el asesinato de un noble, la profanación de una iglesia, el plan de un demonio, la conjura de un grupo, etc. A continuación debes determinar por qué sucede lo que sucede: ¿por qué han matado al noble? ¿Por qué se ha profanado la iglesia? ¿Qué quiere el demonio? ¿Para qué se conjura ese grupo? Y por último, debemos determinar quién hace que sucedan las cosas: ¿quién mata al noble? ¿Quién profana la iglesia? ¿Qué demonio piensa el plan? ¿Quién es el grupo que prepara la conjura?

Si eres capaz de responder a estas preguntas, ya tienes historia, con lo que ya has desarrollado el 75% de tu aventura: basta con que la retengas en la mente o la garabatees en un trozo de papel y ya puedes sentarte a jugar. Claro que puedes pensar que cómo es que las aventuras publicadas son un pelín más largas que todo eso, y haces bien, porque aunque tengas la historia, deberías desarrollarla, crearte un esquema narrativo que poder seguir durante la aventura que te permita conducir a los jugadores por donde tú quieras o no perderte si las cosas se salen de madre. Muchos DJ prefieren el tipo de aventura más libre, en el que las cosas no se desarrollan del todo, y con un esbozo de la historia, unos cuantos PNJs principales y un par de mapas, pueden salir del paso; otros sin embargo, gustan de planificar al milímetro todo lo que va a ocurrir durante la partida, para tener cubiertos todos los flancos posibles. Seas del tipo que seas, da lo mismo, pues todos desarrollan en mayor o menor medida la historia que han imaginado.

Exemplum: *Vamos a imaginarnos también nosotros una historia que podamos desarrollar más adelante. Empecemos por las preguntas principales:*

- *¿Qué sucede? Recurrimos a la primera idea: un noble ha sido asesinado.*
- *¿Por qué sucede? El noble ha sido asesinado para acabar con la crueldad y despotismo de su señorío.*
- *¿Quién ha hecho que suceda? Le ha matado su esposa, una joven con la que se casó hace poco menos de un año.*

Ya tenemos una historia, e incluso podemos ampliar un poco más la información: el noble don Juan de Nacierro ha aparecido muerto esta mañana en el lecho nupcial. Junto a él, todavía con el cuchillo en la mano y sus ropas manchadas de sangre, está su joven esposa, doña Leonor de Alquézar, que sólo responde cuando se le pregunta que Dios le ha castigado por su crueldad.

A partir de aquí, vamos a desarrollar la aventura.

Para desarrollar la historia nos vamos a poner un poco pedantes, ya que cualquier historia de ficción que conozcas, desde *La Ilíada* a *Pulp Fiction*, o desde *La Vida es Sueño* a *The Secret of Monkey Island*, se puede dividir en tres partes muy bien diferenciadas, que nosotros también usaremos para diseñar nuestra propia aventura.

La primera parte es la presentación o introducción. Es la parte más rápida y fácil, ya que sólo tienes que responder a dos preguntas fundamentales: ¿cómo se han topado los personajes con la historia? ¿Y cómo les afecta esa historia para que se tengan que involucrar? Al responder esas preguntas damos el pie para que nuestros PJs se metan de lleno en nuestra aventura.

Exemplum: *Decidimos que nuestra presentación será la siguiente: Los PJs llegaron la noche anterior al asesinato al castillo del noble, donde fueron recibidos para pasar allí la noche y continuar camino al día siguiente; sin embargo, al despuntar el alba se enteran de la terrible noticia de la muerte de su anfitrión. Pero hay algo más, ya que el senescal del castillo les convence (de la manera que sea, incluso pagándoles) para que investiguen un poco, ya que no se fía de nadie de dentro y no tiene del todo claro que la joven haya asesinado a sangre fría al noble.*

La segunda parte es el nudo, el desarrollo de la trama en sí, en la que los personajes ya saben de qué va la historia y lo que se espera de ellos, y se dedican a investigar, a descubrir pistas, a viajar a un lugar u a otro, a tratar de desentrañar el fondo de todo el asunto. Con esto que te digo, no pienses que todas las historias son una serie de aventuras de investigación a lo Hercules Poirot, ni mucho menos. El desarrollo de la trama puede también hablar de los preparativos para un combate, de la búsqueda de algunos componentes, de la captación de aliados para alguna empresa, etc.

Exemplum: *Durante el desarrollo de la aventura, los PJs comenzarán a hablar con el resto de habitantes del castillo y a inspeccionar en lo posible el interior de la fortaleza, obteniendo algún que otro dato de interés: gentes que desmienten información que otros tienen por cierta, lugares secretos que nadie más conoce*

e incluso algún que otro detalle muy sutil, pero que abre el camino a nuevas investigaciones (por ejemplo, ¿cómo es que la joven, débil y frágil, pudo matar a su marido, fuerte y robusto, de una única cuchillada sin que éste diera la voz de alarma?).

La última parte es el desenlace, el momento en el que todo se resuelve y los PJs se enfrentan a sus enemigos o desentrañan todo el misterio, aunque que lo hagan con acierto sólo depende de ellos mismos. Pero sea como sea, debe ser el momento de mayor tensión de una aventura, pues aquí se decide todo y puede que con una única frase o tirada de dados se alcance el mayor de los éxitos, o el más profundo de los fracasos.

Exemplum: *El desenlace de esta aventura puede ser diferente según lo que tú, como DJ, hayas concebido: es posible que la joven matara realmente al noble, y que el senescal sólo quiera que los PJs encuentren a otro responsable al que echar las culpas ya que está enamorado de la esposa de su señor; también es posible que el senescal sea un practicante de las artes mágicas y haya encantado a su señor y a su esposa, y haya concebido todo para que el asesinato los quite de en medio a los dos, dejándole vía libre en el castillo; o puede incluso, siendo si cabe más retorcido aún, que el noble no haya muerto realmente, pues ha vendido su alma al diablo y tras entregarle su cuerpo, ahora sea inmortal para siempre, convertido en un ánima de furia, venganza y crueldad. Y los personajes, como siempre, en medio del meollo.*

Antes de terminar de hablar de las aventuras es necesario referirnos a los personajes no jugadores, pues son tanto o más importantes que la historia que está siendo contada. Para ser creíbles, los PNJs que pueblen tus aventuras deben representar a seres tan individuales como a los propios personajes, y aunque a veces resulta difícil (por ejemplo, no tienes por qué reseñar todas las características e historiales de una guarnición entera de 30 soldados: con unas características comunes van que chutan), siempre puedes como DJ aportarles vida al darles tonos de voz diferentes, algún tic o, incluso, muletillas al hablar. Además, deberías dedicarle especial atención a los PNJs más importantes dentro de la aventura, a los que tendrías que crear por completo, indicando todas sus competencias, e incluso rasgos de carácter u orgullos y vergüenzas, para que quede claro que son personajes que están al mismo nivel interpretativo que el resto de los jugadores. Serán los antagonistas del juego, los enemigos directos o los aliados de los personajes, pero en todo momento los jugadores deben saber que se las están viendo con una persona tan real en el mundo de juego como lo son sus propios personajes, así que esfuérzate sobremanera como DJ por dotarles de su propia personalidad y esmérate en su interpretación. Incluso si sobreviven a la aventura, puedes hacer que reaparezcan en el futuro en otras aventuras, ya sea como enemigos o aliados de los PJs, lo que te agradecerán mucho tus jugadores, pues tendrán un punto de referencia y les hará creer que el mundo en el que se mueven los personajes es algo más que ir de aventura en aventura, que existe un trasfondo y que las acciones que llevan a cabo tienen repercusiones en el futuro.



Ambientación

PARA ayudarte en tu tarea de ambientar tus partidas, tienes a tu disposición infinidad de material. El primero de todos ellos es, precisamente, el manual que tienes ahora en tus manos, pero existen muchos más, desde el propio material publicado previamente hasta las ayudas al juego que puedes encontrar en las páginas webs de otros DJ, pasando por la valiosa colaboración de películas y libros, que son una inestimable herramienta para situar a tus jugadores en el contexto del mundo de *Aquelarre*.

Aquelarre

En los casi veinte años que lleva publicado el juego, varias editoriales han lanzado al mercado diferentes suplementos y campañas. Aunque el presente manual incluye buena parte de la información que aparecieron en ellos, y no necesitarás nada más que este libro para sacarle todo el partido al juego, también es cierto que todos son una fuente inmejorable de ambientación y de aventuras con las que ampliar tu particular mundo de juego. Por desgracia, la mayor parte de estos libros están agotados, así que si te encuentras alguno en tus viajes te recomendamos que te hagas con él, no te defraudará.

- *Aquelarre : Juego de Rol Demoníaco-Medieval* (Joc Internacional, 1ª edición, 1990).
- *Lilith* (Joc Internacional, 1991).
- *Rerum Demoni* (Joc Internacional, 1992).
- *Danza Macabra* (Joc Internacional, 1992).
- *Rinascita* (Joc Internacional, 1993).
- *Aquelarre: Juego de Rol Demoníaco-Medieva*l (Joc Internacional, 1ª edición – 2ª reimpresión, 1992).
- *Dracs* (Joc Internacional, 1994).
- *Aquelarre: Juego de Rol Demoníaco-Medieval* (Joc Internacional, 1ª edición – 3ª reimpresión, 1994).
- *Aquelarre: Joc de Rol Demoníaco-Medieval* (Joc Internacional, 1ª edición – catalán, 1994).
- *Rincón* (Joc Internacional, 1995),
- *Villa y Corte* (Joc Internacional, 1996),
- *Aquelarre: Juego de Rol Demoníaco-Medieval* (Caja de Pandora, 2ª edición, 1999),
- *Fogar de Breogan* (Caja de Pandora, 2000).
- *Jentilen Lurra* (Caja de Pandora, 2000).
- *Mitos y Leyendas Vol. 0* (Caja de Pandora, 2000).
- *Mitos y Leyendas Vol. 1*: Ad Intra Mare (Parte 1) (Caja de Pandora, 2000).
- *Mitos y Leyendas Vol. 2*: Ad Intra Mare (Parte 2) (Caja de Pandora, 2000).
- *Mitos y Leyendas Vol. 3*: Ultreya (Caja de Pandora, 2000).
- *Aquelarre: Juego de Rol Demoníaco-Medieval* (Caja de Pandora, 2ª edición – edición en color, 2001).
- *Fraternitas Vera Lucis* (Ediciones Crom, 2001).
- *El Tribunal de la Santa Inquisición* (Ediciones Crom, 2001).
- *Danza Macabra* (y otros relatos) (Ediciones Crom, 2001).
- *Al Andalus* (Ediciones Crom, 2002).
- *Medina Garnatha* (Ediciones Crom, 2002).
- *Ars Medica* (Ediciones Crom, 2002).
- *Grimorio* (Ediciones Crom, 2002).
- *Jentilen Lurra* (Ediciones Crom, 2ª edición, 2002).
- *Fogar de Breogan* (Ediciones Crom,2ª edición, 2002).
- *Sefarad* (Ediciones Crom, 2002).
- *Aquelarre Apócrifo* (Ediciones Crom, 2002).
- *Ars Carmina* (Ediciones Crom, 2003).
- *Ars Magna* (Ediciones Crom, 2003).
- *Descriptio Cordubae* (Ediciones Crom, 2003).
- *Rolatos de Crom Vol. 4: Amadeo* (Ediciones Crom, 2003).
- *Rolatos de Crom Vol. 5: El Sacamantecas* (Ediciones Crom, 2003).
- *Rolatos de Crom Vol. 6: Juicio de Dios* (Ediciones Crom, 2003).
- *Rolatos de Crom Vol. 8: Amanda Trémula* (Ediciones Crom, 2003).

Bibliografía

Las siguientes novelas y relatos están ambientados en una época cercana o similar a la que representa *Aquelarre*, así que resulta de todo punto recomendable que te leas algunas de ellas, no sólo porque todas son tremendamente entretenidas, sino porque te permitirán obtener un punto de vista sobre el Medievo que no suele encontrarse en los libros de historia. Y ten en cuenta que esto es sólo la punta del iceberg, que seguro que en tu librería podrás encontrar multitud de libros más que traten sobre el Medievo.

- *Baudolino* de Umberto Eco (Lumen).
- *Divina Comedia* de Dante Alighieri (cualquier edición).
- *El Atlas Furtivo* de Alfred Bosch (Grijalbo).
- *El Hereje* de Miguel Delibes (Destino).
- *El Juglar* de Rafael Marín (Minotauro).
- *El Médico* de Noah Gordon (Ediciones B).
- *El Monje* de Mathew G. Lewis (Cátedra).
- *El Mozárabe* de Jesús Sánchez Adalid (Ediciones B).
- *El Nombre de la Rosa* de Umberto Eco (Lumen).

- *El Olor de las Especias* de Jesús Sánchez Adalid (Ediciones B).
- *El Puente de Alcántara* de Frank Baer (Edhasa).
- *El Último Judío* de Noah Gordon (Ediciones B).
- *En Busca del Unicornio* de Juan Eslava Galán (Planeta).
- *Iacobus* de Matilde Asensi (Planeta).
- *La Catedral del Mar* de Ildefonso Falcones (Grijalbo).
- *La Herejía* de Romain Sardou (Grijalbo).
- *Los Pilares de la Tierra* de Ken Follett (Plaza & Janés).
- *Mesnada* de Ricard Ibáñez (Militaria).
- *Peón de Rey* de Pedro Jesús Fernández (Alfaguara).
- *Peregrinatio* de Matilde Asensi (Planeta).
- *Te Daré la Tierra* de Chufo Llorens (Grijalbo).
- *Un Mundo sin Fin* de Ken Follett (Plaza & Janés).

Filmografía

Muchas veces es cierto que una imagen vale más que mil palabras, y ningún DJ que se precie puede olvidar el poder de esa frase, ya que con mencionar una escena de ésta o aquella película, todos nos podemos hacer una idea de lo que se nos quiere decir. A continuación te ofrecemos una selección de películas que pueden ayudar, tanto a DJs como a jugadores, a captar el ambiente y la esencia que destila *Aquelarre*.

- *1492: La Conquista del Paraíso (1492: Conquest of Paradise)* de Ridley Scott (1992).
- *Akelarre* de Pedro Olea (1984).
- *Al Andalus* de Jaime Oriol y Antonio Tarruella (1989).
- *Braveheart* de Mel Gibson (1995).
- *Despertaferro* de Jordi Amorós (1990).
- *El Aliento del Diablo* de Paco Lucio (1993).
- *El Cid* de Anthony Mann (1961).
- *El Nombre de la Rosa (Der Name der Rose)* de Jean-Jacques Annaud (1986).
- *El Reino de los Cielos (Kingdom of Heaven)* de Ridley Scott (2005).
- *El Séptimo Sello (Det Sjunde Inseglet)* de Ingmar Bergman (1957).
- *Hamlet* de Franco Zeffirelli (1990).
- *Juana de Arco (Jeanne d´Arc)* de Luc Besson (1999).
- *Juana la Loca* de Vicente Aranda (2001).
- *La Leyenda del Cura de Bargota* de Pedro Olea (1990).
- *La Marrana* de José Luis Cuerda (1992).
- *Los Señores del Acero (Flesh + Blood)* de Paul Verhoeven (1985).
- *Moura Encantada* de Manuel Costa e Silva (1985).
- *Robin y Marian* de Richard Lester (1976).
- *Tirante el Blanco* de Vicente Aranda (2006).
- *Tramontana* de Carlos Pérez Ferré (1991).

Recursos en Internet

La información ha llegado a buena parte de las casas del mundo gracias a la informática —y a la factura que le pagas mensualmente a tu proveedor de telefonía, claro—, y si hay gente que lo utiliza hasta para hacer el pedido del supermercado, ¿cómo no vamos nosotros a sacarle también provecho para nuestras partidas? A continuación te presentamos algunas páginas webs dedicadas al juego *Aquelarre*, a los juegos de rol en general, a la Edad Media en particular, o a todas estas cosas:

- **Nosolorol Ediciones**: www.nosolorol.com
- **Lista de Correo de *Aquelarre***: es.groups.yahoo.com/group/Aquelarre
- **Fanzine *Dramatis Personae*** (dedicado en exclusiva a *Aquelarre*): www.dramatispersonae.eu
- **Aquelarre Web**: www.aquelarreweb.net
- **Aquelarre Apócrifo 2** (recopilación de material descatalogado): apocrifo2.iespana.es
- **HistoRol** (página personal de Ricard Ibáñez): dreamers.com/historol
- **Los Acólitos de Guland** (librojuego): guland.blogspot.com
- **Nación Rolera** (foro de jugadores de rol): www.nacionrolera.org
- **Wikipedia** (información sobre el periodo histórico): es.wikipedia.org

Música

Son muchos los Directores de Juego que gustan de utilizar música para ambientar sus partidas, y desde aquí te lo recomendamos, aunque es mejor que seas tú mismo el que elijas el tipo de música que más se acerque a tus gustos y a los de tu grupo de juego. Existen muchos DJs que acuden directamente a la música de la época, como cantos gregorianos, música sefardí o cantares de ciego, mientras que otros prefieren ambientar con bandas sonoras de películas, o incluso utilizar música contemporánea para dirigir una partida a lo *300* en el Medievo español. No te diremos cuál es mejor: utiliza la que veas conveniente, teniendo en cuenta en todo momento las preferencias de tu grupo de juego (por experiencia propia, por ejemplo, te decimos que tres horas de cantos sefardíes y música árabe para dirigir una partida en el reino de Granada, pueden acabar con los nervios de más de un jugador).

Lo que sí te aconsejamos es que si vas a utilizar la música como fondo de la partida, intentes que sea lo más tenue posible y escoge canciones o composiciones que no tengan demasiadas estridencias. Pero si piensas usarla como uno de tus principales elementos de ambientación, para ayudarte a resaltar determinados aspectos del juego (el frenetismo de un combate, la oscuridad de una cueva, la tranquilidad de un bosque), puedes aumentar un poco más el volumen, controlando en todo momento el tema que estás usando, ya que una equivocación al pasar de pista puede dar al traste con una ambientación perfectamente lograda.

Visiones de Aquelarre

PARA terminar el capítulo, te dejo aquí las opiniones que sobre *Aquelarre* y el rol tienen varios Directores de Juego. Como todo lo que aparece en este capítulo, sólo son indicaciones subjetivas que pueden o no amoldarse a tu propia experiencia, pero, en cualquier caso, siempre es interesante escuchar a otro DJ hablar de cómo contempla el particular mundo de *Aquelarre*.

Arbitrando Aquelarre

Por Ricard Ibáñez

Un viejo y muy querido amigo definió *Aquelarre* como "el juego de rol que huele a leña". A leña, a humo, a sangre y sudor. En *Aquelarre*, las armaduras se estropean por el uso, si caes a un río profundo y no sabes nadar lo más probable es que te ahogues, y puede ser más peligroso contraer una pulmonía que combatir a una criatura maldita.

Aquelarre no es un juego fantástico (bueno, en un sentido estricto sí, pero ya me entendéis), sino un juego "demoníaco medieval". Y para que no se convierta en "otro" juego de "matar bicho, conseguir tesoro, ganar experiencia" hay que explorar esa diferencia. Como Director de Juego, has de animar a los jugadores a que se pongan en la piel de personajes de nuestra España medieval: decir una frase del estilo "ese tío" refiriéndose al rey lo bastante cerca para que lo oiga, no ya el monarca en persona, sino cualquier cortesano, puede hacer, sencillamente, que te quiten las almorranas a latigazos. Para empezar. No respetar las normas sociales, saltarse a la torera la rígida jerarquía o siquiera hablar cuando no se debe ante quien no se puede son cosas que han de quedar muy claras. Presentarse en poblado vistiendo arnés de batalla y yelmo, y portando armas a la vista es el equivalente a tratar de pasar con un M16 y munición completa por un control de seguridad de un aeropuerto en nuestros días. La cosa sólo puede acabar de dos maneras: o con el/los personaje/-s muerto/-s o con el/los personaje/-s detenido/-s y en el calabozo. Y por tiempo indefinido. O demasiado definido.

Como hablar no sirve de mucho si no empiezas dando ejemplo, en mis partidas procuro darle mucha importancia al tema de la ambientación. Describo personajes con dentadura escasa, campesinos que se humillan sabiendo que son menos que nada aunque lancen de reojo miradas de rencor, gentes crueles y lujuriosas hacia los que tienen menos poder que ellas. Describo minuciosamente detalles como la comida y la bebida, que parece una tontería, pero aún recuerdo el jugador que entró en una taberna y pidió "una cerveza y unas patatas para picar". Tuve que hacer un alto y recordarle que las patatas no aparecen en Europa hasta el descubrimiento de América, y el consumo de la cerveza no se instala en la Península hasta tiempos de Carlos V, gran bebedor de esa bebida, consumida además por los veteranos de los tercios que se habían aficionado a ella en las guerras de Flandes.

Algunos me protestan que para jugar a *Aquelarre* conmigo hay que haberse doctorado antes en Historia. Y no es para tanto (bueno, un poco quizá sí), pero al fin y al cabo en los juegos con un mínimo de rigor histórico (desde *Arcana Mvndi* hasta *La Leyenda de los Cinco Anillos*, pasando por *Ars Magica* o *La Llamada de Cthulhu*) se deben respetar las normas sociales de la época en la que se está jugando. Del mismo modo que participando en un juego medieval fantástico no se puede presentar uno con un arma de fuego del siglo XX, o en un juego futurista han de respetarse las limitaciones de nivel tecnológico, por muy alto que sea.

Una vez cuidada la ambientación, e inmersos los personajes/jugadores en ella, hay que tener presente que son ellos, y no otros, los protagonistas de la acción. Es muy triste una partida en la que los personajes son meros espectadores sin voz ni voto de lo que sucede (y creedme, he visto algunas de esas). Las acciones de los personajes deben decidir lo que suceda, y si eso "estropea" la aventura (o revienta el final previsto), pues ajo y agua, amigos. Improvisa, que no es poco. Sé honrado y deja que continúen por el camino que han decidido seguir. Quizá te sorprendas y veas que, con un poco de maña, vuelven al hilo conductor de la aventura más rápido de lo que te imaginaste. Al fin y al cabo, las aventuras publicadas son genéricas. Como un guiso al que hay que echar sal para que quede al punto, al gusto de tus jugadores. Nunca supedites la trama (y ya puestos, tampoco las reglas) a la aventura en sí misma que estás creando junto a tus jugadores.

¿Y cómo implicar a los personajes en la trama? Hay varios trucos, a cada cual más sucio y rastrero (y yo los he usado TODOS): mete a la familia de alguno de los personajes, que para eso están. O hazle vivir a alguno de ellos una historia de amor, para luego poner a su compañero/a en peligro. Maldice a algún miembro del grupo, o haz que haga un juramento solemne, que por su honor ha de cumplir. Y si no lo cumple, hazle tener pesadillas que le impidan dormir. "Remordimientos", le explicarás tú (lo que te contestará él será más fuerte). ¿Y he de recordarte lo que pasa cuando no descansas bien o no duermes? Cuando el personaje empiece a acumular penalizaciones en sus tiradas se sentirá de pronto mucho más interesado en cumplir con su palabra.

Respecto a los malos, el viejo truco del "villano recurrente" suele funcionar muy bien. Que un enemigo de poca monta sufra una "muerte oscura". Que aparezca varias aventuras más tarde, con sed de venganza. Que capture a los personajes, o asesine por venganza a un amigo, o un ser querido. Verás cómo rápidamente la cosa se convertirá en algo "personal". Hazlo desaparecer un tiempo, desperdiga rumores sobre su paradero, y tendrás al grupo yéndose hasta el mismo Infierno para darle caza.

Otro tipo de malvados son los "enemigos carismáticos". Personajes que están en contra del grupo, pero que no carecen de honor. Que, en otras circunstancias, podrían ser amigos. Que, en alguna ocasión, intenten matarlos. En otras, les ayuden porque el enemigo de turno simplemente, no se merece más que morir. Némesis que los personajes saben que, algún día, deberán enfrentarse a ellos a muerte. Algún día. Más tarde que pronto.

Y hablando de personajes, y ya para finalizar, no descuides los secundarios. No es lo mismo decir "el mozo de la posada se hace cargo de vuestras monturas" a que "el mozo de la posada, que cojea levemente, tiene la cabeza afeitada y babea se hace cargo de vuestros caballos". Aunque el personaje no sea importante, aunque no vuelva a salir, dale un par de pinceladas de personalidad.

Tus jugadores te lo agradecerán.

Y las aventuras serán algo más que rodar dados sobre la mesa.

¡Qué difícil es ser Dios!

Por Miguel Ángel Ruiz

Permitidme parafrasear el nombre de la obra del genial Strugatsky, para referirme al ardua labor del Director de Juego, porque en esto del arbitreo de partidas cada cual lo hace un poco a su manera. Yo soy uno de ellos, ni mejor, ni peor (espero) que los demás, con el suficiente tiempo en galeras para poder hablar de lo duro que es el remo.

Lo primero que llama la atención de *Aquelarre* es la cercanía del juego, ya no sólo por el hecho de que se desarrolle en nuestras tierras, sino porque se esfuerza por mostrar una Edad Media "real" frente a otros juegos medievales: los personajes no están idealizados, así que el noble no debe ser tan "noble", pudiendo ser más sucio y patán que el peor de los siervos, el clero puede estar más interesado en su poder personal que en las almas de sus feligreses y el pueblo llano vive como ciudadano de segunda, pero aún así resignado al orden social que ocupa. El mundo de *Aquelarre* es cruel y peligroso, un lugar donde la esperanza de vida rara vez supera la cuarentena de años, las plagas son frecuentes, condenando al pueblo a la hambruna, las enfermedades son comunes y las muertes por las mismas el pan de cada día, donde las heridas se infectan y llevan a la tumba a los más aguerridos combatientes. *Aquelarre* no es un juego de héroes en el que los PJs son el centro del mundo, girando el resto a su alrededor. Aquí los PJs forman parte de la sociedad y se espera que se comporten de acuerdo a su estatus, y suelen ser gentes corrientes tratando de ganarse la vida (en anteriores ediciones ya era patente, cuando los gastos mensuales de la mayoría de PJs, superaban a sus ingresos). No se necesita la excusa de buscar fama y fortuna para salir de aventuras, el no morir de hambre ya es suficiente aliciente.

Esa necesidad meterá a los PJs en rocambolescas aventuras, aunque en caso de que ya tengan cierta riqueza, como es el caso de nobles y burgueses, la mera búsqueda de nuevas experiencias para aquellas gentes que ya lo tienen todo, también puede ser un buen incentivo. Si esto no sirve, habrá que echar mano de la familia y los amigos ante un problema (¿se molestó el PJ en darle nombre a sus padres o hermanos?), sin olvidarnos de la clásica "taberna" donde siempre hay alguien que busca gente que no haga preguntas para cierto encargo (admito que es influencia de otros juegos más fantásticos, pero no deja de funcionar), y ¿por qué no?, el siempre eficaz medio de que la propia aventura encuentre a los PJs, ya sea por la petición de una damisela en peligro, una falsa acusación o el robo de algo valioso del PJ sin lo que no pueda vivir (recuerdo que el talismán de Bendición de Hada, sigue siendo una moneda de oro…). Todas estas excusas pueden ser geniales para involucrar a los PJs en alguna aventura, sobre todo los módulos de los distintos suplementos, que son más generales, pero llegará un momento en que el DJ deberá crear sus propias aventuras. Argumentos de películas, libros u otros juegos pueden funcionar bien, tras la consabida conversión. El inspirarse en leyendas medievales, sobre todo si son de tu propia comarca, pueden dar un sabor único a la aventura. Pero aparte de estos sistemas más o menos usados, hay uno que es fundamental: los propios PJs. El DJ debería insistir a sus jugadores en que escriban unas cuantas líneas describiendo su pasado, relacionando sus rasgos de carácter, orgullos y vergüenzas, e incluso añadiendo sucesos y acontecimientos de su propia cosecha. Opcionalmente, para fomentar los detalles del relato, el DJ podría otorgar puntos extra durante la generación del personaje, entre 0 y 30 estaría bien, según la calidad de las líneas. Este pequeño relato, aparte de ayudar a la interpretación del personaje, va a aportar excusas para embarcar a los PJs en aventuras ajenas e inspirar aventuras propias (la búsqueda del asesino del padre y los secretos embarazosos que vuelven para importunar, son unos clásicos). Pero aparte del pasado, una fuente de inspiración importante es el futuro. Habla con los PJs y pregúntales cuáles son las aspiraciones que tienen: el siervo puede querer suficiente dinero para comprar su propia tierra, un hidalgo puede aspirar a entrar en una orden militar, el alquimista querer descubrir la piedra filosofal, el brujo obtener la preciada piedra sin nombre, el adorador del Diablo entrar al servicio de un demonio mayor y obtener un demonio elemental, el monje aspirar a la santidad, etc. Así que tras escucharlos, sonriamos e imitemos al Diablo, concediéndoles sus deseos. El DJ sólo tiene que imaginar el curso normal de los acontecimientos hasta que el PJ obtenga lo que anda buscando, añadiendo imprevistos y alicientes, y ¡*voilá*! los módulos se irán construyendo solos. Por supuesto, no verán sus sueños hechos realidad de forma inmediata, sino a medio o largo plazo (según lo ansiado), tras sufrir mil y una aventuras y peripecias. Con el pasar del tiempo y las aventuras, nuevos argumentos irán apareciendo espontáneamente simplemente hilando acontecimientos del pasado o imaginando como actuarían PNJs de anteriores aventuras tras las acciones de los PJs: el típico malo maloso al que todos creían muerto (¡y puede que así fuese!) y vuelve en busca de venganza, aquella muchacha que se sedujo en el pasado que vuelve con un bebe en brazos y toda su familia moviendo garrotas amenazadoramente, el hermano del almogávar muerto en uno de los "típicos" ataques de bandidos empieza a aterrorizar el feudo del noble PJ responsable, etc. Cuantas más aventuras se jueguen, mejor funcionan estos argumentos, ya que ante tanta variedad de sucesos y PNJs, se hilan y enrevesan de forma natural, dando origen a aventuras memorables.

Teniendo claro el argumento, llega el momento de escribir la aventura propiamente. Lo primero que ha de tener claro es el estilo que se desea seguir: lineal, semilineal, no lineal o abierto. En el estilo lineal, las acciones que hay que llevar a cabo están previstas y calculadas, y en caso de no seguirse, dejan un poco perdidos a los PJs. Es un estilo difícil de dominar, amén de aburrir a los PJs que se pierdan, así como a otros PJs más experimentados que echen de menos algo de libertad. Es un estilo que tiende a abusar del deus ex máchina (la intervención más o menos descarada del DJ para ayudar a los PJs) ya que fomenta el uso de PNJs "estrella" que sacan las castañas del fuego a los PJs y los vuelven a poner en la pista correcta. Ade-

más, si se insiste en este estilo, el DJ corre riesgo de "viciarse", haciendo aventuras "narrativas", en las que los PJs más que protagonistas, son meros espectadores de los acontecimientos. Este estilo es más propio de campañas.

El estilo semilineal es como el lineal, pero el argumento es menos rígido, dejando en manos de los PJs más opciones de cómo pasar de un punto argumental a otro. Es el estilo usado en los antiguos módulos de *Aquelarre*, donde en apenas cuatro hojas, se desarrollaba la aventura completa, dando los puntos más importantes de la misma y dejando manga ancha al DJ para que rellenase los huecos.

El estilo no lineal se caracteriza porque la historia se desarrolla un tanto por libre, no dependiendo tanto de los PJs. Es el estilo típico de las aventuras de investigación, donde un asesino puede estar matando a sus víctimas, mientras los PJs tratan de reunir las pistas para dar con él (en un principio, el asesino sigue "a su rollo" hasta que se encuentre con los PJs). El DJ debe tener mucho cuidado de cómo construye la aventura para no dejar colgados o perdidos a los jugadores.

El estilo abierto es el propio de los juegos de rol de ordenador (*Grand Theft Auto*, *Assassin´s Creed*, etc.) y el que da más trabajo, pues aunque el PJ tiene absoluta libertad, el DJ tiene que tener todo más o menos atado o improvisar de maravilla. En *Aquelarre* se puede ver en módulos de tipo ciudad, donde hay un montón de semillas de posibles aventuras en potencia y serán los jugadores donde, en función de sus elecciones se metan en unas u otras, pudiendo interferir las acciones de algunas de esas aventuras en otras.

Todos estos estilos son subjetivos, así que nada impide que una aventura tenga partes o componentes de todos los tipos anteriores. A mí personalmente me gusta un estilo que se basa en tener un argumento general de la aventura, con unos sucesos previstos en función de la trama y las acciones de los PJs y unos nudos o puntos argumentales concretos, habiendo más de una manera de pasar de desarrollar la aventura, pudiendo haber varios finales según se lo monten los PJs. Este estilo basa mucho de su efectividad en la espontaneidad de los PJs y la improvisación del DJ, aunque nada impide tener unos cuantos cauces "pregenerados" que unan los puntos argumentales, para facilitar la tarea a los PJs. En este estilo es bueno tener unos PNJs medio desarrollados (vamos que no sean planos), más que nada para que si los PJs actúan de una determinada forma, el DJ puede decidir las acciones de los PNJs según su personalidad. Este estilo es genial si se usa con el menor número de papeles posible y el DJ improvisa de buena manera, ya que a medida que se desarrolle la aventura, será el DJ el que vaya relatando lo que sucede, dejando en la incertidumbre a los PJs si lo que sucede realmente tenía que suceder o todo es fruto de una improvisación de última hora.

Teniendo claro el estilo, ya sólo queda escribir la aventura. Aunque se puede enfocar de varias formas: peripecias (una serie de sucesos que van ocurriendo y en los que los PJs deberán actuar), combates (encuentros que acaban en reyertas), investigación (desde el tema detectivesco a otro más sencillo en el que los PJs deban descubrir ciertos detalles para seguir avanzando en la aventura), lo suyo es que tenga un poco de todo. Los PNJs en la historia también son importantes, deben ser algo más que caras planas, con el clon del mismo tabernero en todas las posadas. Escribir algunas líneas de cada PNJ, ayuda al DJ a la hora de lidiar con ciertas acciones improvisadas de los PJs, además de dotarlos de algo de personalidad, lo cual permitirá entablar conversaciones coherentes con los PJs y hacer que éstos los vean de forma más cercana, amén de que los PJs esperan que los PNJs principales sean los más detallados, así que si todos tienen algo que contar, dejará de ser menos claro quién es el malo de la historia. Además, añadir algo a su descripción física, aunque sólo sea algo del estilo que es tuerto, cojo o se tira pedos, también ayuda a diferenciarlos, haciéndoles un poco especiales, o al menos distintos, a los ojos de los PJs. El hecho de detallar tanto a los PNJs también puede ayudar al DJ a usarlos de nuevo en futuras aventuras, aunque cuidado con encariñarse con ellos, pues a los PJs no les va a gustar nada y van a terminar cansándose de que el malo maloso SIEMPRE termine encontrando la manera de escaparse (aunque no hay nada como un archinémesis para animar las partidas) o que se encuentren siempre con los mismos PNJs en sus aventuras ("¡Oh vaya! ¡Éste otra vez…!").

Tras todo lo dicho algo que no se debe olvidar: *Aquelarre* es un juego demoníaco medieval. Por ello, no está de más documentarse sobre los usos y costumbres de la época, así como mostrar detalles históricos interesantes para dar mayor colorido (y realismo) a la aventura. Del aspecto demoníaco, todas las aventuras de *Aquelarre* suelen tener algún tipo de componente IRR: puede ir desde algo tan increíble como un viajecito al Infierno como a la simple mención de una misteriosa leyenda local. Eso no significa que todas las aventuras deban tener su ración de magia o seres IRR, y si el DJ quisiera hacer una campaña más histórica, nada se lo debería impedir, incluso puede ser refrescante el cambio. Sobre la magia, sí he de dar un toque de atención, ya que el DJ debe tener claro el grado de magia presente en las aventuras. Hay hechizos que están hechos para ser el eje central de la aventura o para estar en manos del PNJ ocasional más que en las del PJ habitual, así que cuidado cuando el DJ "conceda" hechizos, no vayan a volverse en su contra.

Respecto al enfoque RR/IRR, otro punto importante es no sólo cómo lo ve el DJ, sino cómo lo viven los PJs. Me explico, un PJ enfocará su vida hacia la ganancia de RR o IRR, así que si el grupo de PJs tiene personajes de ambos "bandos" pueden estallar conflictos. Una forma de arreglarlo es sugerir a los PJs magos que "oculten" sus prácticas, pues nunca saben cómo reaccionarán los otros PJs ante tales prodigios, así que deberían usar sus hechizos sólo cuando estén a solas o haciéndolos pasar por lo que no son. Esto todavía tiene solución, el problema estalla verdaderamente cuando en el grupo hay extremos: adoradores del diablo/sacerdotes, *fráteres*/brujas, etc. Evidentemente la solución es idéntica a la anterior, interpretar el personaje que, ahora con más razón, va a querer mantener el secretismo, aunque debe ser llevado MUY bien por los personajes implicados, o antes o después la situación estallará. Aún recuerdo aquella partida en la que dos PJs soldados adoradores de Agaliarepth y suplidos de toda clase de magia negra, se enfrentaron a los otros tres PJs (un obispo, un goliardo y un cazador) para impedir que un santo exorcizase a un demonio menor (por cierto, contra pronóstico ganaron los buenos). Otra precaución a la hora de hacer partidas con PJs buenos y malos es que en según qué ocasiones, sería totalmente correcto que los PJs más

diabólicos, pactasen o se uniesen directamente a los rivales demoníacos de la aventura, aun a costa de fastidiar la aventura y sus compañeros más "mejores", así que cuidado. Con esto no estoy diciendo, ni mucho menos, que se prohíba a los PJs unirse a las filas del Maligno, sólo que el DJ sea consciente de ello y de sus futuras consecuencias.

Durante el desarrollo de las partidas, no está de más recordar que es el DJ el que arbitra. Él va relatando los sucesos y acciones, y él decide por dónde van los tiros, y ante dudas de reglamento o quejas en general, él es el que tiene la última palabra. Sobre esto hay que confirmar una leyenda que corre entre los más viejos del lugar: sí, es cierto, los rayos suelen caer sobre quienes se quejan o incomodan demasiado al DJ y el suelo se abre y se traga a aquéllos que incordian al resto de PJs, fastidiando de camino el normal desarrollo de la aventura. Todo esto no implica recordar que el objetivo de un juego de rol es divertirse y si para ello hay que saltarse las reglas, pues que así sea, para eso están las tiradas ocultas y el DJ tiene la última palabra.

Por último un consejo, también extensible a los PJs. Cuando un PJ se vuelve demasiado poderoso no hay que tener miedo a jubilarlo, haciendo que aparezca ocasionalmente como PNJ en futuras partidas y convirtiéndolo en una leyenda de la que ir presumiendo en las jornadas de rol, que no importa lo fuerte, diestro, rico o poderoso que sea un PJ, en *Aquelarre*, como en la vida, SIEMPRE hay alguien más grande y la superioridad numérica EXISTE, por no hablar de que existe una misteriosa fuerza, algunos la llamarán destino, que hace que los dados devuelvan el equilibrio y un crítico aun puede matar… (yo personalmente, ante el modo en que solían morir en mis partidas los PJs que conseguían demonios elementales en su siguiente aventura, por causa del puro azar, pienso que es Dios).

P.D.: El poder absoluto corrompe totalmente, así que el DJ tenga cuidado con el lado oscuro de la pantalla y no abuse de su "divino" poder, que los PJs son más y saben dónde vives.

Mi Juego Favorito

Por Pedro Nieto

Dedicado a Sandra –"¡Ya voy! ¡Espera que estoy inspirado!"–, al club de rol Bactron Danger, por tantas batallas juntos, y a Óscar, que siempre estará con nosotros.

Aquelarre no fue mi primer juego de rol. Antes que éste, ya había perdido cordura leyendo libros prohibidos, huyendo de aberraciones abyectas y rezumantes, había corrido como alma que lleva el diablo desde el Valle de las Cuatro Capillas hasta la Comarca, habiendo parado a tomar un trago en el Poney Pisador o visitado el castillo de la aventura del básico de *El Señor de los Anillos*. Mil veces lo visité, y otras tantas los malditos *crebain* que vivían en una de las torres fueron pasados a cuchillo.

Ni siquiera *Aquelarre* es el juego al que más haya jugado. Para mi desgracia, en el grupo soy el que más lo ha dirigido, así que me ha tocado correr más bien pocas aventuras, pero de gran calidad, eso sí.

Así que si no fue el primero, y ni siquiera es el que más he catado…, ¿por qué diantre es mi juego favorito?

Pues mira, es que no sé por dónde empezar. De este juego guardo un montón de anécdotas. Activaré el "modo batallita" que eso siempre funciona.

Recuerdo que en unas jornadas de rol, creo que en las cocheras de Sants de Barcelona, participábamos dos amigos más y yo en un torneo de *Aquelarre*. Empezamos a mediodía del sábado, se acabó la primera parte del torneo hacia las ocho de la tarde, y empalmamos con la partida de rigor de cada sábado en casa de un amigo (sana costumbre, que hoy en día, seguimos haciendo). Tras acabar con esta partida, que duró toda la noche hasta las siete de la mañana, nos fuimos de nuevo a las cocheras a esperar que abrieran de nuevo las puertas y seguir con el torneo. Pues al final seguimos con la partida, y la terminamos por la tarde, quedando en primer, segundo y tercer lugar (yo fui segundo). Tras casi treinta horas de tirar dados…

¡Qué tiempos aquéllos en que empalmábamos noche tras día y día tras noche intercalando trabajo o estudios con las partidas de rol! Ahora, con muchos más años encima, veo prácticamente los mismos buenos amigos, con menos pelo, más kilos, las mismas novias que ahora son ya esposas y algunos hasta con hijos. ¡Va por vosotros!

Gracias a *Aquelarre* se encendió en mí la vena histórica, y acabé devorando libros y libros sobre yo qué sé, cátaros, las Cruzadas, la Inquisición, etc. ¿Quién dijo que el saber no ocupa lugar? Debería ver las estanterías de algún amigo mío. Tuve el privilegio de escribir para el juego, cosa que siempre agradeceré a Ricard, y esto me abrió todo un amplio abanico de gente increíble. Desde el citado hombre de negro (no, Eugenio no), Miguel Aceytuno (el hombre tranquilo), Jordi Calvo (del *fanzine* titulado *Dramatis Personae*, ¡nos debemos unos quintos, tío!), Sergio (un auténtico Brother of Metal), el incombustible Salva Tintoré (¡arde maldito, aaaarde!) o maese Antonio Polo que me embarcó en este proyecto (la de piedras que nos hemos tirado). Además del GRUPAZO de autores, dibujantes y colaboradores de *Aquelarre* que he tenido la suerte de conocer y muchos otros que me dejo en el tintero, más que por descortesía, por mi mala memoria.

Pero no sólo he conocido gente increíble. También a un montón de PJs salidos de las mentes más perversas. Recuerdo a Yosaf al Bardají, conocedor de todas las respuestas del universo, llevado por un amigote al que le gusta morder los vasos de tubo cuando se acaba la bebida (sí, sí, deja en el borde el perfil ése de un mordisco de dibujo animado, de verdad). Está retirado. Me refiero al PJ; el tipo sigue mordiendo vasos. También recuerdo a Joan *el mariner*, que pagó de su bolsillo su boda con Gromenis en San Jeroni de la Murtra (pobrecico), o Armando de Castro, soldado, cojo y maricón para más señas que ha abusado de toda criatura infeliz que se ha puesto en su camino: lleva toda la campaña de *Rincón* a la espalda y sigue dando por culo. Y así podría seguir con un larguísimo etcétera, como el dominico fray Nuño de Montesa y el franciscano fray Bartomé de Villaverde que llevaron dos amigos en cierta campaña de la Inquisición. ¡Fue un constante enfrentamiento a lo Bernardo Guy y Guillermo de Baskerville! Al final se decantó a favor del dominico, claro. ¡Pero a lo que vamos!

El *Aquelarre* es muy peculiar, no esperes un juego donde tus PJs destrozarán hordas de enemigos con una mano atada a la espalda, no conseguirán sacos de oro, no aplastarán montañas a voluntad. *Aquelarre* es el juego del hombre de a pie. Del que no tiene nada que echarse a la boca, del que tiene que trabajar

de sol a sol para su señor y viendo que no tiene suficiente para alimentar a sus hijos, acaba echándose al monte para meterse en algún mal negocio que no hará más que traerle más problemas de los que pueda encargarse, y así, acabará muerto, pasto de los lobos, maldito por una bruja, ahorcado por la justicia local, muerto de hambre, de frío o por una herida mal curada.

Cuando juegues al *Aquelarre* tómatelo con calma. No tengas prisa por echarte a andar y sacar tu espada a pasear a la primera de cambio. Queda con los amigos en casa (o donde sea), monta una cena con productos del marrano y algo de vino (esto es opcional), al acabar haz los personajes, y cuando estén listos pon la banda sonora de *El Nombre de la Rosa* (también es opcional), relájate y prepárate a meterte en el increíble mundo del *Aquelarre*. Un mundo más real de lo que parece, real y cercano. Entre tirada y tirada veremos pasar a putas y reyes, a brujas y frailes, guerras y pestes, y de casi todo podremos salir con la tirada adecuada de dados. Deja que el Director de Juego te hable de esas mujeres que viven apartadas del resto del mundo, en una cabaña en aquellas montañas que no cruzan ningún camino. Visita la posada de Alvar *el Honesto* —así se llamaba cuando lo conocí—, desconfía de esas luces que se ven en el Camposanto a medianoche, no aceptes recoger manuscritos en ningún monasterio por San Joan, no aceptes la piedra negra de ese tipo con aspecto de desesperado, ¡ni aunque te la regale! En fin, esto es *Aquelarre*.

Introduce tu tierra en tus partidas. Esa vieja historia que vienes escuchando desde que eras un crío bien podría encerrar un secreto que podrías compartir con tus jugadores en forma de aventura. Ese rincón de tu ciudad o pueblo, sí, ése en el que hace muchísimos años pasó algo de lo que se habló en toda la región, o quizá en toda la Península. O ese apartado lugar en la montaña, sí, ya sabes a cuál me refiero. ¡Ahí tienes tu partida de *Aquelarre*! Compártelo con tus amigos, haz que jueguen tus recuerdos. Llévales de la mano a tu particular visión del *Aquelarre*. Desde el más RRacional, con locas y enfermos en lugar de brujas y poseídos, leyendas para espantar a los niños y la cruel realidad del hambre, las enfermedades, las pestes, la servidumbre al señor feudal, hasta el aspecto más IRRacional, con espíritus en los bosques, criaturas demoníacas caprichosas, pactos con el Diablo, cuevas y lutines, el Gaueko…

Tú decides.

Si eres un veterano de mil batallas y ya conoces el *Aquelarre*, estás de enhorabuena. Este manual que tienes en las manos es una nueva edición del juego que nos encandiló hace años. Le hemos lavado la cara, hemos quitado aquí y puesto allá y ya ves el resultado. ¡Un *Aquelarre* nuevo, sí, sí, nuevo, oiga!

Pero sin perder nada de su esencia. Si *Aquelarre* quieres, *Aquelarre* encontrarás.

Si por el contrario eres un recién llegado, todo va a ser nuevo para ti, así que ándate con ojo: el Diablo ronda por estas páginas.

Mi Aquelarre

Por Juan Pablo Fernández

Aquelarre. Esta palabra, que designa al decano de los juegos de rol españoles, evoca recuerdos diferentes a cada uno de los jugadores que se han sumergido en él y han buceado en el fantástico mundo que abría ante ellos. Algunos recordarán esos durísimos combates, en los que tras recibir dos golpes tuvieron que ser atendidos por el médico del grupo; otros se estremecerán al pensar en las poderosísimas entidades que se paseaban por la España medieval, ese ejército de demonios capitaneado por Lucifer, capaces de arrastrar al Infierno a cualquiera de los pecadores que poblaban ese oscuro mundo, con sólo desearlo; habrá quien recuerde con una sonrisa a esa carantoña con la que compartió una bota de vino, o a aquel pequeño duende que le jugó una mala pasada en aquella taberna dejada de la mano de Dios; y muchos recordarán con deleite aquella España medieval en la que las leyendas se hacían realidad y en la que las brujas eran tan capaces de invocar criaturas terribles como de sobrevolar el castillo del conde cabalgando sobre una escoba y lanzando terribles maldiciones sobre los que en él moraban.

Sin embargo, yo siempre recordaré *Aquelarre* como el juego que me abrió los ojos, que me hizo saber que los españoles habíamos tenido un pasado, y que ese pasado había sido una realidad que, como diría el maestro Ricard, supera la ficción. Las luchas intestinas entre nobles, el hambre y las plagas de peste, el choque entre las diferentes culturas presentes en aquel tiempo en la Península, escondían mil y una historias tan verídicas como increíbles, historias tan emocionantes que no necesitaban apenas de componente fantástico para poder disfrutar de ellas. ¿Quién quiere luchar a muerte contra una mandrágora o huir de las iras de Guland cuando puede ser contratado para intentar liberar al rey Pedro I de su cautiverio en la cárcel de Toro, o acompañar al Gran Capitán en una de sus incursiones al reino de Granada?

Aquelarre me hizo buscar libros de Historia para conocer los usos y costumbres de los españoles medievales, me hizo preguntarme cómo eran las puertas, qué eran las reglas de caballería, qué pasaba si uno se negaba a cumplirlas o qué excusa podía dar, cómo era la vida en un campamento, qué hacía la gente para divertirse, qué había que hacer para estudiar, por qué los nobles tenían tantas posesiones en las fronteras y por qué los reyes se esforzaban tanto en tener contenta a la alta nobleza. Y así, me enteré de que Alfonso XI había muerto de peste mientras sitiaba Gibraltar, del periplo de Enrique II por Francia y Aragón hasta que volvió a Castilla y mató a su hermanastro, el rey Pedro I, vengando así el asesinato de sus hermanos. Pero aprendí también que la historia la escriben los vencedores, y que el mismo rey Pedro fue llamado El Justiciero mientras gobernó Castilla, y El Cruel una vez que Enrique II subió al trono.

En resumen, gracias a *Aquelarre* y a mi empecinada búsqueda de información para ambientar las partidas y ofrecer emocionantes aventuras a mis jugadores, he aprendido muchas cosas, y he comprobado el gran poder didáctico de los juegos de rol. Por eso, siempre que mis amigos me piden una aventura de *Aquelarre*, les hago partícipes de los hechos de la historia, intento trasladarles a ese Medievo en el que las gentes aún temían a un Dios más castigador que misericordioso; en el que la muerte era algo cotidiano, lo que hacía que la actitud ante ella fuera muy diferente a la actual; en el que había que mofarse de los condenados a la horca para dar a entender que

uno era una persona honrada y de moral intachable; en el que las disputas entre hombres poderosos se dirimían mediante los "juicios de Dios", luchando a muerte dentro de un círculo. Y así, entre lamia y salamandra, iban aprendiendo poco a poco a sobrevivir en el siglo XIV, como niños que van descubriendo el mundo y se integran en él por ensayo y error (o, lo que es lo mismo, aprendiendo a base de palos).

Así que, cuando se me demanda una aventura de *Aquelarre*, tras la visita de rigor a la biblioteca, además de la pantalla y los dados, nunca dejo atrás mi castellano medieval, mi pluma y mi tintero, mi buen vino en vaso de madera y mis escudillas para las patatas fritas; nunca dejo atrás mi introducción histórica para poner en situación y preparar el hechizo que les teletransportará seiscientos años atrás; nunca olvido poner mi CD de música medieval cuando se acercan a la plaza del pueblo; y siempre tengo presente que la mejor forma de aprender es jugar, jugar y jugar.

Buscando el Equilibrio

Por Pedro J. Ramos

Conocí *Aquelarre* cuando todavía iba al colegio, no recuerdo si a 7º u 8º de E.G.B. Yo ya llevaba un tiempo jugando a rol, y concretamente mi grupo y yo jugábamos todas las semanas al "rol del bueno", ése de dragones y mazmorras. En una de esas escasas ocasiones en las que yo no hacía de Director de Juego resulta que me llamó uno de mis compañeros de juego para decirme que nuestro Director de Juego no podía venir, pero que él se ofrecía a dirigirnos, concretamente en un juego llamado *Aquelarre*. Yo nunca había oído hablar de ese juego, pero sí sabía lo que significaba su nombre, y tengo que admitir que me dejó cierta intranquilidad. ¿Sería un juego satánico? ¿Usaría güija? En fin, perdonad las tonterías de la edad, pero por aquel entonces mi imaginación era aún mayor de lo que es hoy, y muchas cosas que hoy en día nos parecen inocentes resultaban para mí terriblemente reales…, y justamente lo mismo ocurre en mis partidas de *Aquelarre*, ¡qué casualidad!

Si queréis saber cómo es para mí dirigir *Aquelarre*, la mejor respuesta que os puedo dar es la que da el título de este breve ensayo: buscar el equilibrio. ¿Equilibrio entre qué? Pues entre las dos facetas del juego, la demoníaca y la medieval. Tenemos entre manos un juego que nos ofrece todo el potencial de la Edad Media española, una época fascinante y que da para interesantísimas historias jugando únicamente en un sentido histórico estricto, pero por otro lado tenemos lo que tenemos. Al Diablo. ¿Y a quién no le fascina bailar con él?

Aquelarre nos ofrece también lo mejor de los mitos y leyendas medievales para ser utilizados en nuestras partidas. Desde los asturianos *trasgus* hasta las malhadadas mandrágoras, la oportunidad de que nuestros jugadores interactúen con todos estos seres no es sino fascinante, sobre todo en un mundo como el actual en el que pasamos muy poco tiempo ocupándonos de cosas que no sean tangibles o, más concretamente, visibles por nuestros propios ojos.

Así pues, permíteme que emplee el espacio que los autores de este libro me han dado para transmitirte una sola idea: haz que tus jugadores se muevan entre la cotidianeidad de la vida medieval y la increíble magia del mundo de lo irracional, busca el equilibrio adecuado para tu grupo de juego entre ambos polos (como si tu partida fuera un personaje y debieras repartir los cien puntos entre Racionalidad e Irracionalidad, si quieres verlo así) y una vez encuentres el equilibrio, no dejes de agitarlo de cuando en cuando. Si los personajes se ven envueltos en un misterio cotidiano y al final descubren que tras todo el asunto hay una explicación sobrenatural, conseguirás un efecto desestabilizador tan grande como si investigan un asunto presuntamente más allá de la razón y al final todo se justifica por una serie de casualidades o una explicación lógica. Mantener a los personajes jugadores en un equilibrio inestable puede ser la clave para conseguir contar una historia que a todos os guste recordar en el futuro.

Pero como ya he mencionado, aunque de pasada, también puedes jugar una partida puramente histórica o puramente fantástica. Introducir esa clase de "desequilibrios" en el equilibrio de tus partidas de *Aquelarre* no solamente les sorprenderá, sino que puede que os renueven las ganas de seguir jugando al decano de los juegos de rol en España.

Y creo que esto es todo por mi parte. He preferido transmitiros un único consejo porque sé que lo que dicen mis compañeros está repleto de verdades como puños que os pueden ser muy útiles a la hora de dirigir. Yo sólo quería daros la balanza con la que encontrar vuestro equilibrio.

Bienvenido a *Aquelarre*, Director de Juego. Ahora tuya es la balanza.

Los Reglones Torcidos del Rol

Por Antonio Polo

Hace unos meses, mientras —piedra va, piedra viene— en el Equipo A (de *Aquelarre*) discutíamos sobre las reglas del juego, comentando lo divino y lo humano, se me ocurrió la idea de que todo aquél que quisiera aportara su granito de arena sobre cómo dirigen, ven o disfrutan este juego. Si has leído este capítulo hasta aquí ya habrás visto el resultado, por lo que poco más puedo aportar sin parecer redundante, pues mi parecer se ve reflejado en muchas de las ideas desarrolladas en los textos de mis compañeros.

Así que voy a dedicar estas breves líneas a hablar del *Aquelarre* que me gusta. Luego, si queréis extrapolarlo a vuestra propia experiencia, seguramente descubriréis que el mismo juego cambia según el color del cristal de las gafas del DJ que lo maneja.

En resumen, mi *Aquelarre* es demoníaco y medieval... ¡Un momento! Antes de que soltéis a los perros por la perogrullada que acabo de soltar dejadme que me explique. Gracias (tuso, tuso, perrito guapo, ale, ale...).

Yo juego (sobre todo dirijo, aunque jugué mucho en su momento) a *Aquelarre* porque me gusta la historia, y no sólo la medieval, sino la historia en general, aunque me decanto especialmente por la historia cotidiana, la del día a día, los "Usos y Costumbres" si queréis encontrarlo en un catálogo bibliotecario: cómo vivía la gente en tiempos pasados, qué comían, cómo criaban a sus hijos, cómo vestían, cómo hablaban, qué se contaban, a dónde viajaban, qué era lo que les entretenía, cómo "folgaban" (y en qué posturas), cómo

se relacionaban, cómo nacían, crecían y morían. Me encanta este —por llamarlo desde mi desconocimiento— subgénero de la Historia, y mi colección de juegos de rol lo atestigua, desde *Aquelarre* a *La Llamada de Cthulhu*, pasando por *El Capitán Alatriste*, *Comandos de Guerra*, *Ars Magica* o *La Leyenda de los Cinco Anillos*, entre otros. Todos ellos son juegos de rol históricos, o casi mejor, juegos de simulación histórica con una pizca, en algunos casos, de fantasía.

Pero hay cosas que son difícilmente transferibles a un juego, difícilmente imitables.

Por ejemplo, estamos acostumbrados a leer libros o ver películas que utilizan la Historia, pero la disfrazan con nuestra realidad: extraen los hechos de la época y nos los embellecen o empobrecen utilizando nuestra propia escala de valores. Por ejemplo, en la verdadera Edad Media llegaba la Semana Santa y cogían a un judío, lo arrastraban a una iglesia y le daban una soberana paliza que podía acabar con la vida del individuo: y los que estaban allí, llevarían a sus mujeres y niños al espectáculo y esa noche se acostarían tan felices. Esta simple (o no tan simple) demostración de cerrazón y fanatismo nos demuestra que estamos hablando de un sistema de valores totalmente alejado del nuestro. Si alguien hiciera una película sobre el asunto que he mencionado, tendría que rebajar un poco el tono si quiere recuperar el dinero en taquilla, pues nadie va a meterse en una cine a ver a veinte desharrapados inflando a hostias a un hebreo y encima terminando como los héroes del film (a no ser que se le ponga música de John Williams, que ése es capaz de hacer llorar a Lucifer con una de sus sintonías).

Con esto no quiero decir que fueran tiempos violentos, xenófobos o equivocados: eran, simplemente, tiempos diferentes, y no podemos verlos o juzgarlos desde nuestra perspectiva. Para nosotros (o para la mayoría de nosotros) sería algo inconcebible hacerle eso a una persona simplemente por ser judía o de cualquier otra raza, pero ellos, si pudieran vernos por un agujerito, se horrorizarían de algunas cosas que nosotros hacemos y ellos no pueden entender (por ejemplo, la pérdida de la tradición oral, de los valores de solidaridad entre vecinos o de la hospitalidad con los viajeros, que estaba bastante más desarrollada que en nuestros tiempos).

Bueno, que estoy dando rodeos. Retomemos el tema: que *Aquelarre* es un juego medieval, y por tanto histórico, que se basa en referencias históricas y en hechos concretos de nuestro pasado, y sinceramente, esa posibilidad de coger a tus jugadores por el pescuezo y lanzarlos al barro medieval, salpicando de mierda todo lo que creían que es correcto, es algo que me gusta hacer notar en mis partidas (aunque no siempre puedo conseguirlo, naturalmente, pero espero ir mejorando con los años). También me gusta dejar caer algún acontecimiento histórico aunque sea de refilón —claro que los brutos de mis jugadores, veterinarios, químicos, electrónicos y arqueólogos ellos, ni siquiera se enteren, los muy...—, o utilizar términos concretos utilizados en la Edad Media (que si las chimeneas son *fumeros*, que si los zaguanes son *casas-puerta*, etc.), pero por debajo de todo ello, se encuentra la principal de mis intenciones: esto no es el Medievo de Robin Hood con sus calzas verdes, sino el del olor a caballo y putrefacción.

Lo segundo que intento potenciar es lo demoníaco: entiéndase por demoníaco cosas tales como la fantasía, la imaginación y la leyenda que envuelve el pasado y presente de nuestra geografía (y de más allá), un imaginario colectivo que ha demostrado ser tan poderoso y fuerte como los elfos ñoñas y los enanos cejijuntos de la mitología celta y nórdica. Si le echáis un vistazo a buena parte de juegos de rol fantásticos del mercado, veréis que no inventan nada nuevo (ogros, hadas, duendes, vampiros, hombres lobo, orcos, *sprites*, *pixies*, demonios y mil etcéteras más), pero en *Aquelarre* tenemos un bestiario que da forma al juego y lo anima (es la sal en las lentejas, el chorizo en las migas, el vinagre en la ensalada, y la mosca en la sopa): se acabaron los gnomos de gorro apuntado, ya que estamos hablando de demonios tan hijoputas como su puñetero padre; las hadas son tan capaces de darte una bendición como de dejarte estéril de por vida, pero hagan lo que hagan, siempre lo harán con una sonrisa en la boca; los demonios no se conformarán con darte un papel en blanco y pincharte suavemente el dedo para que firmes, no señor: se bajarán los pantalones y te pedirán que les beses directamente el culo (si no, no hay trato); los juglares no cantarán al filo de tu ventana hasta que se harten, sino que aprovecharán cualquier descuido para meterse en tu cama, hacerte un bombo y cuando nazca lo que tenga que nacer, busca ahora al trovador, que se fue hace meses a por especias a la India.

Y eso, amigos míos, me llega al corazón, ya que es la historia gamberra y negra que he mamado desde pequeño, la España (o el Estado de las Comunidades, como queráis, que me es igual) de Mortadelo y Filemón, la de los renglones torcidos de Dios, la de "la letra con sangre entra", la del enano de El Ferrol, la de la Inquisición española (una de tantas, pero con más mala fama que otras), la de Superlópez, la del Geyperman Funcionario (que a las tres dice que ya no juega), la de Reconquista y reina con camisa de cuatro años, la de judíos *go away*, la de Puerto Hurraco y salto de mata, la de los Desastres de la Guerra, la de la Autonomía de campanario de Iglesia, la del tocino en los bigotes y mondadientes de oro, la de "no meneallo y tira palante, que ya nos las arreglaremos", la del arrierieto somos. En resumen, como decía el escritor, la España de la estirpe de Caín (y no, no hablo de vampiritos).

Eso, queridos, es mi *Aquelarre*, y no lo cambio ni por dos Tierras Medias, tres *Dungeons & Dragons* y cuatro Mundos de Tinieblas con regalo de una bolsa de dados nacarados con chispitas de libélulas. Y es que es el único juego donde mis jugadores se pueden meter rápidamente en el papel: sólo tienen que rememorar su yo anterior y sacar su peor mala baba.



Liber V: Fabulae

Fabula I: Specus Vespertilionum

Por Juan Pablo Fernández

La siguiente aventura es un módulo autojugable que no necesita de la participación de un Director de Juego. Su cometido es que el lector entre en contacto con el mundo de *Aquelarre* y que se haga una idea del tipo de partidas que se pueden desarrollar, experimentando por sí mismo el funcionamiento de las reglas del juego. Si ya conoces el juego, puedes echar una partida para comprobar cómo se ponen en práctica las nuevas reglas del mismo. Para jugar puedes usar a Lope de Navarrete (ver ejemplos del capítulo I), o bien crear un personaje masculino para la ocasión, que no pertenezca a la alta nobleza ni sea de la etnia árabe ni judía y que no disponga de hechizos ni de los poderes de la fe. Si el personaje no pertenece a la baja nobleza, se recomienda elegir una de las siguientes profesiones, para sacar el máximo partido a la aventura: alguacil, almogávar, artesano, bandido, barbero-cirujano, bufón, cazador, cómico, curandero, juglar, médico, pardo o pirata. No obstante, si no te gusta ninguna de ellas, puedes crear cualquiera con las reglas del capítulo I. Ahora pasa a la Introducción y sigue las instrucciones del texto.

Nota: A menos que el texto te diga lo contrario, si caes en una sección en la que se te pide que hagas una tirada, sólo podrás realizar una. Si posteriormente caes en la misma sección, se tendrá en cuenta el resultado de la tirada que realizaste por primera vez.

Introducción

Principios del siglo XV. Ciertos asuntos te han llevado a viajar cerca de la frontera con el reino de Granada; tierra peligrosa donde las haya, pues en ella moros y cristianos luchan continuamente por adelantar sus fronteras y hacerse con las fortalezas que custodian los siervos del rey nazarí y del monarca castellano. Además, te han contado que este lugar es especialmente propicio para el pillaje, por lo que te alegras cuando, al caer la noche, divisas a lo lejos un caserío dominado por una imponente fortaleza que se erige en la ladera de la sierra. Al llegar al pueblo compruebas que sus gentes, a pesar de vivir casi en constante peligro, son amigables y hospitalarias con los forasteros que comparten su fe; no te cuesta demasiado convencer a una familia de campesinos para que te alojen en su establo junto a los bueyes y te ofrezcan algo de comida (aunque en realidad quien les convence es tu tintineante bolsa, pues vive Dios que no hay mejor argumento ni más universal que el del vil metal). La familia se compone de un matrimonio y cuatro críos pequeños. El padre, de nombre Tobías, se acerca al establo y te avisa de que su mujer pronto servirá la comida. Entras en la humilde casita hecha de adobe, que solamente cuenta con una habitación. En un rincón hay un gran jergón de paja donde presumiblemente duerme toda la familia, y apoyada en la pared hay una plancha de madera, la cual, llegado el momento, es transportada por la mujer y dispuesta sobre unos caballetes, haciendo las veces de mesa. Es entonces cuando notas en sus rostros una sombra de miedo y de preocupación.

Durante la cena, que consiste en unas insípidas gachas, Tobías te informa de que te encuentras en el señorío de Zuheros. Su señor es el conde don Pedro, de la casa de Aguilar, que obtuvo hace poco la fortaleza gracias a una merced del rey. Según te cuenta el campesino, los vecinos no vieron con buenos ojos la llegada de don Pedro, pues nadie desea convertirse en vasallo de ningún señor cuando antes ha tenido el gozo de no sufrir ese tipo de ataduras. Y no es que antes estuvieran mucho mejor, pues el concejo de Córdoba, propietario de la villa, les agobiaba con sus cuantiosas rentas, destinadas a costear una guerra interminable contra Granada que ya duraba más de un siglo, sin que ello sirviera para asegurar su bienestar, pues no pocas veces habían sido víctimas los zuherenses de las terribles cabalgadas de los nazaríes. Pero basta con que la figura de autoridad se concrete en una persona palpable para que todas las quejas afluyan en un mismo cauce y puedan concentrarse al unísono en un único culpable. El odio entre el señor y los vasallos fue creciendo; don Pedro castigaba a los campesinos con el pago de fuertes impuestos y la imposición de nuevas responsabilidades, y muchas veces éstos se resistían a cumplir con sus obligaciones. Pero fue hace un par de semanas cuando la cosa se complicó. El hijo de don Pedro fue asesinado misteriosamente, y desde entonces cualquier queja por parte de sus vasallos es castigada con torturas y encierros en las mazmorras de su castillo. Algunas familias incluso han optado por huir debido al temor, a la vista de lo que está sucediendo. Terminada la cena, te marchas al establo y reflexionas sobre lo que te ha contado Tobías. Tal vez sea una buena oportunidad para ganarte el favor de una persona poderosa e influyente como don Pedro, o de probar suerte e intentar encontrar trabajo ahora que se acercan tiempos difíciles y empiezan a hacer falta manos. Decides acercarte al día siguiente al castillo y presentarte a don Pedro.

Pasa al 1.

1

Te despiertas temprano a la mañana siguiente, desalojando el establo antes de que comience la jornada laboral. Asciendes por la pendiente que conduce a la fortaleza mientras la contemplas extasiado. Excavada en la roca, dispone de varias torres rectangulares y una central aún más grande que las otras. El portón de entrada se mantiene abierto, puesto que los campesinos acuden temprano al castillo para cocer el pan en los hornos del señor. Un escalofrío te recorre el cuerpo al ver varias horcas cerca de la puerta, una de ellas ocupada

por un cuerpo en descomposición que oscila levemente mecido por el viento. Un soldado, armado con una lanza y protegido con un peto de cuero, se mantiene erguido a duras penas a un lado de la puerta. No obstante, su cara de aburrimiento se despabila al ver en ti un rostro desconocido. Se yergue cuando le preguntas por su señor.

—Estará en la torre del homenaje, como siempre —te contesta—. ¿Para qué quieres verle?

Le dices que deseas ponerte a su servicio. El soldado frunce el ceño y te examina de arriba abajo, pero tras un instante de profundo escrutinio, te franquea el paso.

—Ve a la torre del homenaje y avisa al capitán —añade.

Si le haces caso, pasa al 35.

Si prefieres seguir hablando con él, pasa al 58.

Si quieres dar antes un paseo por el patio de armas, pasa al 76.

2

El primer día te toca hacer guardia junto a la puerta y hacer la ronda por el patio de armas. Esto te sirve para conocer a los demás soldados y a los criados del castillo. No tardas demasiado en integrarte entre tus compañeros de armas, pero tanto los criados como la gente del pueblo te evita como si fueras la peste. Pronto descubres la razón de ello, pues los hombres del capitán Héctor no distan mucho de ser unos bandidos. Un día acompañas a Gonzalo al pueblo junto con otros tres hombres para cobrar los impuestos. Entonces eres testigo de la brutalidad de los soldados. Éstos golpean a los campesinos sin motivo, los arrastran por el suelo agarrándolos de los pelos, los amenazan con las puntas de sus lanzas..., se recrean en el miedo de las pobres gentes, disfrutando del poder que les confieren sus armas. Gonzalo se da cuenta de que te mantienes al margen, y te explica que es necesario intimidar y asustar a los asnos, como él los llama, para que ni siquiera se les pase por la cabeza enfrentarse a su señor. Cuando llegas al castillo, agradeces no tener que volver a acompañar a Gonzalo al pueblo al menos en un mes, cuando te llegue nuevamente el turno. Poco después, charlando con un soldado, te enteras del mal trago que tuvo que pasar don Pedro cuando se enteró del asesinato de su hijo. Se lo encontraron cerca de una cueva que hay en la sierra, que llaman la Cueva de los Murciélagos. El duro golpe sufrido por el conde le endureció aún más el corazón. Cogió a tres campesinos, los torturó para que le dijeran el nombre del culpable del asesinato de su hijo y los encerró en las mazmorras. Al no hallar respuesta, en un arrebato de ira mandó ahorcar a uno de ellos, pero no le ha servido de nada, pues parece ser que en realidad los campesinos que encerró no saben quién ha perpetrado el crimen.

El séptimo día desde tu llegada, tras recibir tu paga (añade 75 maravedíes a tu bolsa si tu posición social es burgués, 36 si es villano o campesino) te encuentras haciendo la ronda por el exterior de la muralla, cuando ves desde lejos a Héctor, que da órdenes a cuatro de sus hombres. Éstos bajan al pueblo y regresan instantes después llevando a rastras a una persona. Te diriges a la puerta disimuladamente para averiguar de quién se trata.

Pasa al 37.

3

—Porque el muy hideputa tenía la daga de don Fernando en su casa —te dice uno—. Gregorio el sepulturero se la vio cuando fue a comprarle unos nabos y avisó al capitán.

Si les preguntas quién de ellos encontró el cuerpo de Fernando, pasa al 27 si trabajas como soldado en el castillo. Si no, haz una tirada de Elocuencia (o, si lo prefieres, una tirada de Mando en caso de que seas noble). Si tienes éxito, pasa al 27; si fallas, pasa al 32.

Si no quieres preguntar nada más, pasa al 44.

4

—Ah, ¿no? —contestas—. ¿Y esto que es? —añades, enseñándole el anillo que has encontrado en su casa.

El miedo se apodera de Gregorio, que mira el anillo como extasiado. Segundos después, sin pensárselo dos veces, alza su pico y se lanza hacia ti. Pero ya esperabas esa reacción.

Pasa al 34.

5

La galería avanza zigzagueando durante un centenar de varas hasta desembocar en un enorme pozo. Del fondo emana un hedor insoportable; tanto es así que te ves obligado a cubrirte la nariz para no vomitar. Alumbras su interior y quedas paralizado al ver miles de huesos y restos humanos amontonados por toda su extensión. Retrocedes asqueado. Ahora tienes el convencimiento de que esta cueva es el hogar de una bestia antropófaga.

Haz una tirada de Templanza; si fallas, te invade un miedo atroz: mientras estés dentro de la cueva, tienes un penalizador de –10% a todas tus tiradas de competencias.

Retrocedes hasta la cámara anterior (pasa al 83).

6

Gregorio vive en una cabaña al lado del cementerio, construido tras un amplio recodo a los pies de la sierra. Cuando llegas al lugar, ves que el Camposanto no se encuentra ni siquiera vallado. Un tipo alto, delgado, de piel morena y oscuros cabellos está cavando una fosa cerca de unas tumbas.

Si te aproximas a él, pasa al 64.

Si quieres echar antes un vistazo dentro de su cabaña, pasa al 95.

7

Cuando a duras penas consigues levantarte del suelo y ponerte en pie, descubres que tu bolsa de dinero ha desaparecido. Te la deben haber robado los soldados mientras forcejeabas con ellos. Dándola por perdida, pues ni siquiera te atreves a mirar atrás, te encaminas hacia el pueblo. Allí te encuentras a Tobías, que al enterarse de lo sucedido te ayuda a caminar hasta su casa y le ordena a su mujer que te cure las heridas.

Haz una tirada de curación natural (consulta la pág. 111) y suma el resultado a tus Puntos de Vida. A continuación, haz una tirada de Medicina por la mujer de Tobías (por desgracia, sólo tiene un 25%); si fallas la tirada de medicina, tira 1D4 y resta el resultado a tus Puntos de Vida.

Agradecido, una mañana le dices a Tobías que cuando regrese de trabajar las tierras del conde le acompañarás a su pequeña parcela para echarle una mano con las labores del campo.

Llegado el mediodía, mientras aguardas a la familia en el establo, oyes unos gritos que se acercan. Sales para ver qué ocurre y, para tu sorpresa, a sólo unos metros, ves que Tobías, su mujer y sus hijos forcejean con tres soldados, mientras un cuarto sale de la casa con una daga. Éstos resuelven el conflicto rápidamente

con tremendos golpes que hacen doblarse a los campesinos, sin importarles que se trate de una mujer y unos niños. Acto seguido propinan un doloroso puntapié en el estómago a Tobías y se lo llevan arrastrando. Te acercas para socorrer a su familia.

—¡Por favor! —solloza la mujer, con los labios ensangrentados por los golpes—. ¡Ayuda a mi marido!

Le pides que se calme y que te cuente qué ha pasado.

—Se lo llevan preso acusado de matar a Fernando, el hijo del conde. ¡Pero él no ha hecho nada! —grita, rompiendo a llorar desconsoladamente. Intentas calmarla de nuevo para preguntarle el porqué de la acusación—. Han encontrado en nuestra casa una daga que pertenecía a Fernando —te explica—, ¡pero no sabemos cómo ha llegado hasta allí! ¡Dios mío, ayúdanos! —se lamenta.

Sabes que ni Gonzalo ni don Pedro tendrán contemplaciones con Tobías. Lo ahorcarán casi con total seguridad. Te ves en la obligación de ayudar a este pobre hombre que tan bien te ha tratado.

Pasa al 127.

8

Saludas al mozo mientras te diriges hacia él. Éste te devuelve el saludo, y viendo que deseas preguntarle algo, deja lo que está haciendo y se levanta. Le dices que acabas de llegar a Zuheros y que quieres entrar al servicio del señor del castillo, pero que antes te gustaría saber la opinión que le merece como criado suyo. El semblante del mozo cambia repentinamente. Se niega a contarte nada, evidentemente por miedo.

Puedes ofrecerle unas monedas para ver si así se le suelta la lengua. Para ello, elige cuántas monedas le vas a ofrecer y haz una tirada de Comerciar. Si tienes éxito, pasa al 28; si fallas, pasa al 72.

Si no quieres hacerlo, tal vez prefieras ir en busca de la muchacha, si no lo has hecho ya (pasa al 63), o dirigirte a la torre del homenaje (pasa al 35).

9

Consigues sobreponerte al miedo que te provoca la idea de cometer un acto tan deplorable pensando que lo haces por una buena causa. Ahora sólo te queda decidir cuál de las losas levantarás, la de la izquierda (*pasa al 21*) o la de la derecha (*pasa al 101*).

10

Llevas ya una semana viviendo en el castillo de don Pedro. Para demostrar tu buena disposición y asegurarte un futuro estable, decidiste restaurar todas las secciones de la muralla que presentaban peligro de ruina. Aunque te hubiera gustado contar con una buena cuadrilla, te abstuviste de echar mano de los campesinos; bastante rencor hay ya como para que encima les obligues a trabajar reparando la fortaleza de un señor al que odian. Has ido conociendo a todos los criados y los soldados y no te ha costado demasiado integrarte. Al final de la semana, Gonzalo te entrega unos maravedíes como pago por tus servicios (*divide entre dos tu porcentaje de Artesanía para averiguar cuántos maravedíes has ganado*).

Estás tranquilamente sentado en tu taller, reparando una cuba de madera, cuando ves correr a algunos criados. Le preguntas a uno de ellos qué ocurre y te dice que traen a un campesino preso al castillo. Dejas lo que estás haciendo y te acercas a curiosear.

Pasa al 37.

11

Terminas con la vida de Gregorio. Entonces reparas en tu error. A pesar de tus sospechas, no puedes asegurar que él matara a Fernando. No obstante, tu única oportunidad de salvar a Tobías es intentar convencer a don Pedro de que Gregorio es el verdadero culpable.

Si tienes el anillo de Fernando, pasa al 82; si no lo tienes, pasa al 106.

12

La criada se huele algo extraño y no suelta prenda. Se limita a decirte que su señor es virtuoso y de moral intachable, lo cual es evidentemente falso.

Si aún no has hablado con el mozo, puedes hacerlo ahora (pasa al 8).
Si prefieres dirigirte a la torre del homenaje, pasa al 35.

13

El pasillo termina bruscamente en un escalón de unas cinco varas de altura. Si quieres avanzar tendrás que descenderlo.

Haz una tirada de Trepar. Si tienes éxito, llegas al otro lado sano y salvo, pero si no, sufres una caída desde una altura de 5 varas (consulta la pág. 102 para saber los efectos de una caída). Pasa al 39 en ambos casos.
Si lo prefieres, puedes dar la vuelta y volver al 20.

14

No puedes hacerlo. Es un pecado demasiado grave, y además tiemblas sólo con la idea de contemplar los cuerpos en descomposición que hay bajo las losas. Temiendo que la imagen del santo te señale de un momento a otro con un dedo acusador por tus blasfemos pensamientos, abandonas la capilla a toda prisa. No piensas volver a entrar ahí.

Pasa al 44.

15

Te resistes con todas tus fuerzas al efecto aturdidor que provoca en ti el aullido. La criatura, al ver que no has quedado afectado, corre hacia ti dispuesta a hacerte frente. Sacas tu arma y te dispones a luchar.

Pasa al 24.

16

—No nos vendría mal un artesano —dice Gonzalo—. Bien, dirigirás las reparaciones que se lleven a cabo en el castillo, pero antes, para asegurarnos de que eres bueno en tu trabajo, tendrás que ofrecernos una prueba de tu valía. En los establos hay algunas ruedas de carro rotas. Si las arreglas de manera satisfactoria, pasarás la prueba. Francisco —llama al soldado que hay junto a la entrada—, acompáñale al almacén para que coja todas las herramientas que necesite.

Acto seguido, el soldado te conduce hasta un edificio donde se guardan multitud de utensilios. En un rincón de la habitación hay algunos de carpintero. Bajo la atenta mirada del soldado, tomas aquéllos que juzgas necesarios para desempeñar tu tarea, y seguidamente eres conducido al establo. El soldado ordena al mozo que allí se encuentra que saque fuera las ruedas estropeadas. Éste cumple la orden en un santiamén. De las tres ruedas, una no tiene arreglo, pero las otras dos aún podrían repararse. Te pones manos a la obra enseguida.

Haz una tirada de Artesanía. Si has elegido la especialidad de carpintería, tienes un bonificador de +25% a esta tirada de competencia. Si tienes éxito, pasa al 33; si no, pasa al 22.

17

Pero lo más curioso es que nada de esto ha sido esculpido; las originales formas adoptadas por las rocas son obra de la propia naturaleza, lo cual resulta aún más sorprendente si cabe, pues la mayoría de ellas recuerdan a formas creadas por la mano del hombre.

Pasa al 39.

18

Se accede a las mazmorras a través de un edificio adosado a la muralla. Un soldado hace guardia en su interior, junto a la trampilla que conduce al sótano donde están encerrados los reos.

Si eres soldado, puedes pasar sin problemas, alegando un cambio de turno. Pasa al 29.

Si eres noble, puedes intentar imponerte al soldado. En ese caso debes hacer una tirada de Mando. Si tienes éxito, pasa al 29; si fallas, pasa al 128.

Como alternativa, puedes intentar sobornar al soldado para que te permita pasar. Haz una tirada de Comerciar y elige la cantidad de maravedíes que ofrecerás al soldado. Si tienes éxito, pasa al 61; de lo contrario, pasa al 124.

19

Por fin sales del bosque. Multitud de montañas se recortan frente a ti. A lo lejos, en la pared de una gran montaña y situada tras un pequeño promontorio rocoso, divisas la abertura que debe dar paso a la Cueva de los Murciélagos.

Si has visto el cadáver de Fernando, o si el soldado que lo encontró accedió a hablar contigo, pasa al 57.

De lo contrario, pasa al 119.

20

El pasillo se ensancha, formando una pequeña cámara con una gran piedra central en forma de estrella. Avanzas con cuidado, pues hay estalactitas que llegan hasta tu altura, y otras se unen con las estalagmitas formando delgadas columnas.

Un pasillo conduce hacia el sur (*pasa al 83*) y otro viene desde el este (*pasa al 13*).

21

Intentas levantar la losa sirviéndote de la argolla, pero es demasiado pesada.

Haz una tirada de Fuerza x2. Si tienes éxito, pasa al 115; si fallas, pasa al 87.

22

A pesar de poner todo tu empeño en ello, al sentirte observado tus nervios te traicionan. No has conseguido reparar ninguna de las ruedas. El soldado llama a Gonzalo, que acude en persona.

—¿Y dices que eres artesano? —pregunta con tono sarcástico—. Azotadlo y echadlo de aquí —le ordena al soldado.

Éste te apunta inmediatamente con la lanza, clavándote ligeramente su punta para que eches a andar. Sería un suicidio ofrecer resistencia dentro de un castillo rodeado de soldados; no te queda otra que soportar el castigo.

Pasa al 88.

23

Intentas demostrarle tu buena fe, diciéndole que tienes entendido que existen problemas por aquí y que te gustaría ayudar. El soldado por fin se relaja y consiente en hablarte.

—Sí —confirma—, las cosas no van bien. Hace tiempo el castillo de Zuheros era propiedad del Concejo de Córdoba, pero el rey se lo donó a la casa de Aguilar. La gente del lugar no se lo tomó nada bien. Cuando llegó el señor don Pedro aumentó el impuesto por usar los hornos del castillo y sus molinos, y encargó nuevas tareas a los campesinos: abastecer el castillo de víveres y de leña, hacer reparaciones en las murallas, trabajar sus tierras... No es que las cosas fueran muy diferentes cuando el castillo pertenecía al Concejo, pero ahora, además de las horas de más que deben dedicar al señor, se han encontrado con que ni siquiera pueden quejarse, pues él es el único juez en sus dominios. En cambio, yo no me puedo quejar; antes el Concejo me pagaba un sueldo de alguacil, ahora he pasado a ser soldado del nuevo señor. El problema es que esos estúpidos campesinos asesinaron al hijo de don Pedro y ahora se va a liar la gorda. Día y noche nos manda vigilarlos y a arrestar a todo aquél que muestre el más mínimo indicio de insurrección. Y ya has visto el resultado —añade, señalando al ahorcado a unos metros de vosotros.

Agradeces la información al soldado y te dispones a entrar en el castillo.

Puedes dirigirte a la torre del homenaje y avisar al capitán (*pasa al 35*).

También puedes darte un paseo por el patio de armas (*pasa al 76*).

24

La criatura actúa efectuando un ataque y una parada cada asalto de combate.

Características de la Criatura

FUE:	15	**RR:**	0%
AGI:	25	**IRR:**	100%
HAB:	10		
RES:	15		
PER:	25		
COM:	10		
CUL:	5		

Protección: Carece.

Armas: Mordisco 45% (1D6+1D4).

Si vences, pasa al 111.

25

Cuando entras por la puerta, el capitán Héctor se te acerca con cara de pocos amigos.

—¿Dónde has estado? —pregunta enfurecido—. ¿Por qué no obedeciste la orden de don Pedro de despejar la entrada al castillo?

Tendrás que mentirle para evitar problemas. Haz una confrontación de tiradas entre tu Elocuencia y la Empatía de Héctor (su porcentaje es 35%). Si ganas, pasa al 53; si pierdes, pasa al 94.

26

Lázaro es muy bueno, pero tu última flecha es la que más se acerca al centro de la diana. Todos los presentes quedan impresionados con tu demostración de puntería. Don Pedro, que parece haber disfrutado de la competición, te pide que te acerques y te ofrece su anillo de oro para que lo beses. Eso significa que pasas a ser su súbdito.

—Desde ahora eres nuestro nuevo cazador —te dice Gonzalo—. Te instalarás en la casa de Lázaro. En cuanto a ti —se dirige al otro cazador—, has demostrado ser indigno de la confianza de nuestro señor. Azotadle y encerradle en las mazmorras —ordena a los soldados.

Nadie se atreve a protestar las órdenes de Gonzalo, pues saben que correrían la misma suerte que Lázaro. Éste se resiste, pero es reducido en un santiamén a golpe de puño y acaba sangrando y con el tabique nasal fracturado.

—¡Me las pagarás, hideputa! —te grita mientras se lo llevan a rastras.

Pasa al 50.

27

Te informan de que fue Francisco quien encontró el cuerpo. Por su descripción parece el soldado que estaba en la puerta de la torre del homenaje cuando entraste por primera vez. Te diriges entonces a la puerta de entrada al castillo, donde está haciendo guardia. Cuando pides que te cuente cómo encontró el cuerpo, comienza a ponerse nervioso.

—Tenía el día libre y salí a pasear por el campo —arguye—. Fue entonces cuando lo encontré.

Hipnotizado por el recuerdo, su rostro se torna pálido, y parece como si le fuera a subir una arcada en cualquier momento.

Haz una tirada de Empatía. Si tienes éxito, pasa al 56; si fallas, pasa al 97.

28

Si le ofreciste 30 monedas o más, el muchacho comienza a hablar. Si le ofreciste menos, el muchacho te dice que no hablará por menos de 30 monedas.

Si le das el dinero, pasa al 89.

Si no, aún puedes ir en busca de la muchacha, si no lo has hecho antes (pasa al 63), o dirigirte a la torre del homenaje (pasa al 35).

29

Coges una antorcha encendida que está apoyada en la pared mediante un soporte metálico y te dispones a descender por las escaleras a las que da paso la trampilla. Comienzas a oler a humedad y a podredumbre conforme desciendes los peldaños. Llegas a un pasillo en el que se abren seis puertas de madera gruesa practicadas en la roca, tres a cada lado. Cada una está protegida por un fuerte candado. Una pequeña abertura a la altura de la vista permite a duras penas ver el interior de las celdas, o al menos lo poco que ilumina la antorcha. En una de ellas te parece ver un cuerpo inmóvil tirado en el suelo. Llamas a Tobías, pero no se mueve. Oyes una voz procedente de la celda de al lado. Cuando te asomas a la abertura ves a tu amigo Tobías, que se arrastra por el suelo, implorándote que le saques de allí. Le deben haber partido las piernas. Intentas tranquilizarle diciéndole que estás haciendo lo posible por encontrar al verdadero culpable de la muerte de Francisco, pero que necesitas su ayuda. Le dices que sospechas de Gregorio, el sepulturero, y le pides que te cuente al detalle todo lo que ocurrió cuando fue a su casa. Tobías se toma un tiempo para ordenar sus recuerdos y te contesta, balbuciendo debido al dolor:

—Llegó ayer por la tarde. Me extrañó un poco, porque nunca antes me había comprado nada, pero pensé que se había enterado de mi buena cosecha de nabos de este año. Entró conmigo en la casa y me pidió que le enseñara algunos. Le pedí que esperara un momento mientras iba a por ellos, se los traje, me pagó una docena para probarlos y se fue, diciendo que si le gustaban volvería para comprarme más.

Le preguntas si había alguien más en la casa.

—No —contesta—, mi mujer y mis hijos estaban con la mujer de Pelayo, nuestro vecino, que ha tenido un bebé. Va a visitarla casi todas las tardes por si necesita algo.

Para ti está claro lo que ocurrió: mientras Tobías iba a por los nabos, Gregorio aprovechó para esconder la daga en algún lugar de su casa. Se lo dices a Tobías y se muestra de acuerdo con tu teoría. Te despides de él, prometiéndole que le sacarás de allí.

Pasa al 44.

30

Recordando lo que te dijo Gregorio, buscas en la pared oriental de la cámara y das con la roca que cubre el pasadizo donde se esconde la mujer. Te ves obligado a inclinarte, ya que el techo del pasadizo es muy bajo. Asciendes durante un rato hasta que percibes una luz titilante tras un recodo, producida por un fuego. Al doblarlo, entras en una pequeña caverna. El fuego procede de una fogata al fondo, al lado de la cual se sienta una mujer que, alertada por la claridad de tu antorcha, se mantiene expectante. Es tal como te la describió Gregorio. Tras ella puedes entrever un cadáver yaciente al que le faltan los brazos, y cerca de él, una espada de bella manufactura está apoyada contra la pared. Al verte, la mujer se levanta y emite un gruñido. No eres la persona que esperaba. Entonces te das cuenta de que tiene la boca cubierta de sangre. Te quedas boquiabierto cuando comienza a transformarse en una peluda bestia bípeda.

Haz una tirada de Leyendas.

Si tu nacionalidad no es la del reino de Granada, tienes un penalizador de –25%.

Si has visto el cadáver de Fernando, o si el soldado que acompañó a Fernando te ha contado lo que vio, añade un bonificador de +10%.

Por último, si has rastreado con éxito las huellas de la criatura, añade un bonificador de +15%.

Si tienes éxito, pasa al 45; si no, pasa al 67.

31

Examinas cuidadosamente la pata y descubres fácilmente la zona afectada, marcada por una ligera hinchazón. Por suerte para el animal (y para su dueño), no parece que haya rotura de hueso. Aplicas una cataplasma hecha con sustancias que sirven para bajar la inflamación y la cubres con vendas. Después vuelves a la torre del homenaje en compañía del soldado para informar a don Pedro de la operación realizada, y le adviertes que el animal debe guardar reposo durante una semana, pasada la cual se le podrá retirar el vendaje y podrá volver a cabalgar. Por primera vez ves a don Pedro algo más animado.

—Excelente —exclama Gonzalo—. ¿Qué pago quieres por tus servicios?

Aprovechando la ocasión, pides que se te aloje durante una semana y que se te proporcione comida; así podrás vigilar cómo evoluciona la herida. Tanto a Gonzalo como a don Pedro les parece una idea estupenda.

—Puedes alojarte en la cabaña de Esteban, que está cerca del bosque; él no la necesitará durante algún tiempo —te indica Gonzalo con cierto sarcasmo. Te preguntas qué ha querido decir, pero estás contento con el pago y se lo agradeces.

Pasa al 85.

32

—Nosotros no sabemos nada —te dice uno de ellos.

Parece que no vas a poder sacar nada en claro de estos holgazanes. Te miran molestos, deseando que te alejes. Es mejor que te vayas.

Pasa al 44.

33

Con tus arreglos, las ruedas quedan perfectas y pueden volver a ser utilizadas. Coges ambas y te diriges de vuelta a la torre del homenaje en compañía del soldado. Una vez en el salón, se las muestras a Gonzalo y a don Pedro.

—Muy bien —exclama Gonzalo, satisfecho—, no nos mentías. Eres un buen artesano. Desde ahora pasas a ser siervo del señor don Pedro, lo que significa que deberás obedecerle y rendirle pleitesía.

Don Pedro alarga la mano, dejando ver un magnífico anillo de oro, con la intención de que lo beses. Te acercas prudentemente y pones tus labios sobre él. Don Pedro retira la mano y hace un ademán para que te alejes.

—Como te dije —continúa Gonzalo—, dirigirás toda reparación que se lleve a cabo en el castillo. Puedes disponer siempre de cuantos hombres necesites; si es necesario, sacaremos de sus casas a los campesinos. Dormirás con los criados, que mañana te ayudarán a construir un pequeño taller. ¿Entendido?

Asientes con una reverencia y te retiras, contento por haber encontrado trabajo.

Pasa al 10.

34

Gregorio te ataca con su pico. Resuelve el combate teniendo en cuenta las reglas de la *Pars IV: De Re Militari*. Tu adversario actúa atacando y parando cada asalto.

Características de Gregorio

FUE:	12	**RR:**	40%
AGI:	10	**IRR:**	60%
HAB:	12		
RES:	16		
PER:	18		
COM:	10		
CUL:	8		

Protección: Carece.

Armas: Pico 35% (1D8).

Cuando le hayas causado 8 puntos de daño o más, pasa al 109.
Si le has matado, pasa al 11.

35

Estás frente a una gran torre rectangular de tres plantas, cuya puerta es custodiada por un soldado con indumentaria idéntica a la del de la puerta de entrada al castillo. Le pides que avise a su capitán. Éste llama a voces a un soldado que se encuentra en el interior de la torre y le transmite tu petición. Al poco, aparece en el umbral un hombre alto y fuerte, moreno, calvo y de barba rala, que viste gambesón reforzado y capa de color rojo oscuro. A diferencia de los demás soldados, no lleva casco, pero sí una espada al cinto.

—¿Quién eres y qué deseas? —te pregunta con una voz grave y potente, típica de un militar.

Te presentas y le informas de tu intención de ponerte al servicio del señor del castillo.

Si eres noble, pasa al 132.
Si no eres noble, pasa al 51.
Si no eres noble pero eres alguacil, almogávar, bandido, pardo o pirata, pasa al 125.

36

Tus compañeros te saludan efusivamente. Habláis durante un rato sobre lo ocurrido en el día de hoy y la ejecución que tendrá lugar esa noche, aprovechando la llegada de la poderosa familia del conde don Pedro.

—Ha pospuesto la ejecución para quedar bien delante de sus parientes —comenta uno de los soldados—, para demostrarles que domina Zuheros con mano de hierro. He oído que en otros pueblos de la sierra los campesinos han tomado las armas y han llegado a plantarle cara a su señor.

—Bah —exclama otro—, éstos no llegarán a eso, sobre todo después de esta noche.

Aprovechas el tema de conversación para indagar sobre el asunto del asesinato de Fernando.

Si les preguntas quién de ellos encontró el cuerpo de Fernando, pasa al 27.
Si les preguntas cómo saben que Tobías es el culpable, pasa al 3.

37

Se te cae el alma al suelo cuando ves a Tobías siendo arrastrado por los soldados camino arriba. Esos brutos deben haberle dado una paliza, ya que no ofrece ninguna resistencia y parece incapaz de caminar por sí solo. Su mujer y sus hijos, así como varios campesinos, van detrás de ellos, increpando a los soldados. Corres al encuentro de la mujer para que te explique qué ha pasado.

—¡Por favor! —solloza—. ¡Ayuda a mi marido! Se lo llevan preso acusado de matar a Fernando, el hijo del conde. ¡Pero él no ha hecho nada! —grita, rompiendo a llorar desconsoladamente. Le preguntas el porqué de la acusación—. Han encontrado en nuestra casa una daga que pertenecía a Fernando —te explica—, ¡pero no sabemos cómo ha llegado hasta allí, debes creerme! ¡Dios mío, ayúdanos! —se lamenta, agarrándose a tus ropas.

Sabes que ni Gonzalo ni don Pedro tendrán contemplaciones con Tobías. Lo ahorcarán casi con total seguridad. Te ves en la obligación de ayudar a este pobre hombre que tan bien te ha tratado.

Pasa al 127.

38

Éste es el equipo de que disponen. Si deseas comprar algo, págalo haciendo los ajustes correspondientes en tu bolsa y apunta lo que compres en tu hoja de personaje.

Cuchillo (3 maravedíes)

Cayado (3 maravedíes)

Ropa gruesa (216 maravedíes)

10 varas de cuerda (20 maravedíes)

3 antorchas (3 maravedíes)

Yesquero (6 maravedíes)

Manta (36 maravedíes)

Saco (6 maravedíes)

Cuando termines de hacer tus compras, vuelve al 74.

39

Estás en la entrada de la cueva, que forma una gran cámara irregular con extrañas formas. El suelo, salpicado por un ejército de estalagmitas, desciende en una pronunciada pendiente conforme se adentra en la cueva. Más allá, al final de la pendiente, se abren dos estrechos pasillos, uno de los cuales continúa de frente y el otro en dirección nordeste.

Si continúas de frente, pasa al 83.

Si caminas en dirección nordeste, pasa al 117.

También puedes salir de la cueva y regresar al pueblo. Si lo haces, réstate una antorcha (bórrala de tu hoja de personaje) y pasa al 74.

40

Presionas al soldado para que hable, pero no resultas nada convincente.

—Forastero, no estoy para perder el tiempo contigo —replica, malhumorado—. Si quieres pasar, adelante, y si no, puedes irte con viento fresco.

Resuelves que es prudente dejarle en paz.

Ahora puedes dirigirte a la torre del homenaje (*pasa al 35*).

Si lo prefieres, también puedes darte un paseo por el patio de armas (*pasa al 76*).

41

La familia de Tobías se alegra de tenerte entre ellos, ya que, aunque eres una boca más que llenar, también representas buena mano de obra, de manera que, además de trabajar las tierras del señor, echas una mano en la pequeña parcela que tiene Tobías. Te acostumbras pronto a la monótona vida de campesino, levantándote temprano para ir a trabajar, regresando a casa para tomar el almuerzo, volviendo de nuevo al trabajo en las tierras de tu anfitrión y terminando la jornada con una cena. Tras una semana, empiezas a sentir las molestias propias de la gente que comienza a trabajar duramente en el campo, pero estás feliz por la relativa estabilidad que has conseguido.

Un día, al regresar para almorzar, no encuentras a nadie en casa. Extrañado, preguntas a un anciano vecino llamado Raimundo y te dice que los soldados del conde se acaban de llevar preso a Tobías. Miras a lo lejos y ves a un grupo de gente subiendo el camino que conduce al castillo. Allí te diriges inmediatamente.

Pasa al 37.

42

La imagen muestra un hombre de mediana edad y barba canosa, sosteniendo unas llaves en su mano derecha. Eso lo identifica como San Pedro, Padre de la Iglesia. Tal vez la devoción del conde por San Pedro se deba simplemente a su nombre.

Vuelve al 84.

43

Cierto es que de nada serviría iniciar un complicado ritual de cortejo con esta muchacha, pero enseguida entiendes que no le ha gustado nada eso de "pequeña zorrita", sobre todo a juzgar por el sonoro guantazo que te ha soltado en cuanto te has acercado a ella. Mejor será desistir antes de que la cosa vaya a peor.

Si no has hablado aún con el mozo, puedes hacerlo ahora (*pasa al 8*).

También puedes dirigirte a la torre del homenaje (*pasa al 35*).

44

Estás en el patio de armas. Puedes hacer varias cosas:

Intentar ver a Tobías (*pasa al 18*).

Indagar entre los soldados (*pasa al 68*).

Ir a la capilla donde está enterrado Fernando (*pasa al 84*).

Si prefieres hacer otra cosa, pasa al 74.

45

Entonces recuerdas una leyenda que habla de una criatura que se alimenta de cadáveres y tiene la capacidad de convertirse en mujer. ¡Esta criatura es un gul! La leyenda también dice que con su aullido es capaz de hacer abortar a las mujeres y de causar una gran conmoción en todo aquél que lo oye. Rápidamente, arrojas al suelo la antorcha y te tapas los oídos. Ves cómo la criatura alza el hocico emitiendo un sonoro aullido, pero por suerte no lo oyes. Seguidamente te acercas a ella y te dispones a luchar.

Pasa al 24.

46

Señalas las tumbas y le preguntas por qué las ha abierto. Notas que comienza a sentirse incómodo, pero te contesta con convicción:

—Las abro de vez en cuando para comprobar el estado de los ataúdes. A veces la madera se echa a perder por la humedad, se parte y la caja se llena de tierra.

Haz una tirada de Empatía. Si tienes éxito, pasa al 112; si fallas, vuelve al 118.

47

Fijas tu atención en dos de los criados: un mozo que limpia sillas y arreos de monta en las cuadras (*pasa al 8*) y una muchacha que acaba de salir de la torre del homenaje y se dirige a la cocina (*pasa al 63*).

48

Gregorio no puede soportar más el dolor; te implora clemencia y jura que te lo dirá todo si dejas de hacerle daño. Le das un respiro para que hable.

—Todo empezó hace dos meses —comienza a decir, balbuciendo entre lloriqueos—. Estaba en mi cabaña cuando vi que alguien merodeaba por el cementerio. Salí para ver quién era y me encontré con una mujer muy hermosa. Me propuso que desenterrara un muerto cada día y se lo llevara a la Cueva de los Murciélagos. Al principio me sorprendió aquel negocio tan macabro; pensé que no era más que una chiflada y estuve a punto de mandarla a tomar viento, pero entonces sacó una bolsa llena de dinero y me dijo que me entregaría otro tesoro como ése por cada cadáver que le llevara. No pude resistirme. Cada día desenterraba un cadáver y se lo llevaba, y ella siempre cumplía su promesa. Pero poco a poco el cementerio se fue quedando sin cadáveres. Cuando le dije que quedaban pocos, me dijo que le llevara uno cada tres días. Así lo hice hasta que anteayer, cuando le llevé el último, me dio un anillo de oro y una daga de plata, y me dijo que acusara a uno de los vecinos de la muerte de Fernando escondiéndola en su casa y avisando a los soldados. Yo ya sospechaba que había sido ella quien había matado al hijo del conde.

Le preguntas por qué quiere inculpar a un campesino del asesinato.

—No lo sé —asegura Gregorio—, supongo que al ver que se le están terminando los cadáveres, quiere que le "fabrique" más... el anillo también es para inculpar a otro vecino una vez que Tobías haya sido ejecutado.

Si aún no tienes el anillo de oro, Gregorio te confiesa que lo guarda en su cabaña y vas a buscarlo (apúntalo en tu hoja de personaje si no lo tenías).

—¿Cómo puedo encontrar a esa mujer? —inquieres.

—Al entrar en la cueva —te explica—, debes torcer a la derecha hasta llegar a una pequeña cámara con una roca en forma de estrella. En la pared derecha hay un pasadizo cubierto por una gran piedra. Si lo sigues, llegarás a su guarida.

Dejas a Gregorio atado al árbol y te diriges a la cueva, en busca de la mujer.

Cuando llegues a la cámara descrita por Gregorio, suma 10 al número de sección en que te encuentres y pasa a la sección correspondiente.
Pasa al 66.

49

Tanto Gonzalo como don Pedro han quedado impresionados con tu actuación. Don Pedro susurra unas palabras inaudibles al oído de su mayordomo.

—Bravo —te felicita—, mi señor don Pedro ha disfrutado mucho y quiere que actúes para él la semana que viene en un banquete que tendrá lugar en el castillo. Hasta que llegue el momento, actuarás para él cada noche. Mientras tanto, puedes dormir con los criados.

Te retiras agradecido y pletórico por tu impecable actuación.

Pasa al 71.

50

La cabaña de Lázaro, aunque pequeña y maloliente, no está tan mal una vez que te acostumbras. Al principio los perros te extrañan, pero poco a poco te vas haciendo con su confianza hasta que, pasada una semana, prácticamente ya se han acostumbrado a ti. Te entretienes estos días fabricando flechas de las ramas que recoges en tus incursiones al bosque, donde además de intentar cazar algún ave o liebre para don Pedro (amén de alguna para ti, que para eso eres quien las caza) paseas a los perros y compruebas lo bien entrenados que están.

Haz una tirada de Artesanía. Si la pasas, has conseguido fabricar 2D10 flechas en este tiempo.

Un día mientras regresas del castillo, a donde acudes para dejar a la cocinera las tres liebres que habías cazado el día anterior y para que Gonzalo te pague por tus servicios (*divide entre dos tu porcentaje de Rastrear para saber cuántos maravedíes has ganado*), ves un grupo de gente que asciende el camino en medio de un tumulto. Te acercas para ver de qué se trata.

Pasa al 37.

51

—Bien —exclama el capitán—, esto es cosa de Gonzalo. Acompáñame.

Sigues al capitán hacia el interior de la torre. El lugar está oscuro debido a que carece de ventanas, aunque tus ojos se acostumbran fácilmente a la falta de iluminación. Te encuentras en un salón rectangular cuyas paredes están cubiertas de bonitos tapices. Al fondo hay una gran silla ricamente ornamentada que hace las veces de trono, donde se sienta un hombre de pelo entrecano pero de regio porte y vestido con ropas de calidad, que apoya su codo en el brazo de la silla y te observa como si fueras un insecto insignificante. A su lado, de pie, se encuentra un individuo de edad similar, de escasa barba y largo bigote, también ricamente ataviado, pero no tanto como el otro. A ambos lados de la sala hay sendas mesas de madera con un candelabro como único adorno.

—Este hombre solicita ponerse a vuestro servicio, señor —dice el capitán, cuyo tono enérgico ha pasado a ser de sumo respeto y deferencia, y te deja solo ante ellos.

—Acércate —dice el hombre del bigote. Ése debe de ser el hombre al que el capitán se refirió como Gonzalo. Seguramente se trata del mayordomo del castillo.

Obedeces al instante y te acercas a una distancia prudencial. El conde se limita a escuchar, apoyado en su silla, como si no tuviera el más mínimo interés en ti.

—Dinos —inquiere Gonzalo—, ¿qué sabes hacer?

Si eres artesano, pasa al 16.
Si eres bufón, cómico o juglar, pasa al 122.
Si eres cazador y llevas un arco, pasa al 65.
Si eres barbero-cirujano, curandero o médico, pasa al 129.
Si tienes una profesión distinta a las anteriores, pasa al 92.

52

—Tienes razón —dices—, no tengo pruebas. Pero estoy convencido de que tú eres el culpable de todo. Y tarde o temprano daré con la prueba que te inculpe.

—Bah —exclama Gregorio—. Haz lo que quieras. Pierdes el tiempo.

Después de esto, decides volver a la cabaña de Gregorio para registrarla, pues estás convencido de que oculta algo. *Pasa al 95 (si ya has hecho la tirada de Descubrir que se pide en esa sección, puedes repetirla, pero esta vez con un bonificador de +25%).*

53

Le dices que perseguiste a los campesinos camino abajo hasta sus casas, pero que una vez allí te viste solo, se reagruparon y te persiguieron, y no tuviste más remedio que huir hacia el bosque; cuando viste el camino despejado, volviste al castillo. Héctor se traga la historia.

—Sé más prudente la próxima vez —te amonesta—. Esos campesinos son más traicioneros de lo que parecen. Tómate libre el resto del día, pero asegúrate de estar en tu puesto al anochecer. El conde ha sido demasiado insensato al convocar a todo el pueblo para que presencie la ejecución de ese campesino, y temo por la seguridad del castillo.

Pasa al 44.

54

Le dices que eres un nuevo siervo que ha entrado al servicio del señor del castillo y que por boca de los campesinos has oído que es un señor cruel. Le preguntas si es así.

Si eres burgués o noble, primero tendrás que convencer a la criada de que eres de su misma condición. Haz una tirada de confrontación entre tu puntuación combinada de Disfrazarse o de Elocuencia (es decir, la más baja de las dos) y su porcentaje de Empatía (que es 30%). Si tienes éxito, pasa al 89; si no, pasa al 12.

Si eres villano o campesino, tendrás que intentar que se trague tu mentira. Para ello debes hacer una confrontación entre tu Elocuencia y su Empatía, cuya puntuación es 30%. Si vences la confrontación, pasa al 89; de lo contrario, pasa al 12.

55

Observas con horror cómo la última flecha de Lázaro da casi en el centro. Todo el mundo le alaba entre gritos, y don Pedro se muestra satisfecho de que su siervo se haya mostrado tan competente.

—Ha quedado demostrado quién es el mejor —dice Gonzalo—. Y ahora, ya sabes lo que te espera —te dice con una mueca burlona.

Los soldados te prenden sin que puedas hacer nada por evitarlo; por otra parte, sería un suicidio intentar escapar. No tienes más remedio que resignarte y recibir el castigo anunciado.

Pasa al 88.

56

Está excesivamente nervioso; sabes que está mintiendo.

Si eres noble, puedes presionarle con una tirada de Mando. Si no, puedes probar a convencerle de que te diga la verdad con una tirada de Elocuencia (con un bonificador de +25% si has sido contratado como soldado).

Si tienes éxito, pasa al 73; si no, pasa al 97.

57

Te dispones a buscar las huellas de alguna gran bestia, como un oso o un lobo, pues piensas que tal vez uno de estos animales fue el que devoró el cuerpo de Fernando.

Haz una tirada de Descubrir. Si tienes éxito, pasa al 133; si no, pasa al 126.

58

Antes de atravesar la puerta, le preguntas al soldado cómo están por ahí las cosas. Asoma a su rostro una mueca de desconfianza, lo cual no es extraño teniendo en cuenta la creciente tensión que se respira estos días, según te contó Tobías.

—Tú mismo lo comprobarás cuando hables con don Pedro —termina diciendo con una sonrisa maliciosa.

¿Intentarás convencer al soldado de que él mismo te explique cuál es la situación? Si así es, debes hacer una tirada de Elocuencia. Si tienes éxito, pasa al 23; si fallas, pasa al 40.

Si por el contrario te olvidas del soldado y te adentras en la fortaleza, puedes hacer dos cosas:

Ir a la torre del homenaje y preguntar por el capitán de la guardia, como te ha dicho el soldado (pasa al 35).

Darte antes un paseo por el patio de armas (pasa al 76).

59

En la losa de la izquierda reza:

"AQVI YACE DON FERNANDO FERNANDEZ,
HIJO DE DON PEDRO FERNANDEZ, CONDE DE ZVHEROS"

En la de la derecha reza:

"AQVI YACE DOÑA VRSVLA ESTEBAÑEZ,
ESPOSA DE DON PEDRO FERNANDEZ, CONDE DE ZVHEROS"

Vuelve al 84.

60

Al tocar la pata del caballo, no tienes suficiente cuidado y le provocas tal dolor que el animal relincha y cocea con su pata sana como si fuera un corcel salvaje. Al hacerlo, se causa aún más daño en la pata herida y queda tendido en el suelo. El soldado avisa inmediatamente a Gonzalo.

—Pero, ¿qué has hecho, desgraciado? —te grita, sin darte tiempo a explicarte—. ¡Pagarás cara tu torpeza! ¡Azotadlo y echadlo de aquí! —ordena al soldado.

Francisco te apunta con su lanza y pronto acuden más soldados para reducirte. Tendrás que resignarte a recibir los azotes, pues sería un suicidio intentar resistirse en un castillo plagado de soldados.

Pasa al 88.

61

Si has prometido 45 o más maravedíes, el soldado te deja pasar, pero te pide que te des prisa. Si has ofrecido una cantidad inferior, te dice que no te permitirá la entrada a menos que le entregues 45 maravedíes.

Si cierras el trato con el soldado, pasa al 29.

Si no, vuelves al patio (pasa al 44).

62

El aullido te deja bastante aturdido. Tambaleándote, echas mano a tu arma mientras la criatura corre hacia ti, dispuesta a darte muerte.

Durante la lucha, tendrás un penalizador de –50% a todas tus acciones y pierdes la Iniciativa automáticamente cada asalto.

Pasa al 24.

63

Entras en la cocina y encuentras allí a la muchacha, que se dispone a recoger algunos utensilios para lavarlos con el agua de una cuba extraída del pozo. Está sola, pero no se sobresalta cuando requieres su atención, sino que te observa con cierta indiferencia. Sus pequeños ojillos negros y sus dientes desiguales no le confieren un rostro muy agraciado.

Si quieres obtener información de ella tendrás que recurrir a una de las siguientes estrategias:

Intentar convencerla mediante alguna mentira (pasa al 54).

Intentar seducirla para que te cuente alguna confidencia (pasa al 69).

64

Haz una tirada de Descubrir. Si tienes éxito, pasa al 103; si fallas, pasa al 118.

65

—Era obvio —comenta Gonzalo—, por el arco que cuelga de tu espalda. Ya tenemos un cazador que cuida de los perros del señor don Pedro..., pero se me está ocurriendo algo para divertirnos.

Gonzalo musita algo en el oído de don Pedro y éste asiente con una sonrisa.

—Competirás contra nuestro cazador —dice con aire triunfal—. Si eres mejor que él, pasarás al servicio de don Pedro. Si no, serás azotado y expulsado. Francisco —llama al guardia de la entrada—, manda que avisen a Lázaro, y que se traiga su arco.

No sabes qué pretende Gonzalo, pero no tienes más opción que aceptar el desafío. Observas que don Pedro se muestra algo más animado. Es obvio que su mayordomo ha organizado la competición para levantarle la moral.

Al rato aparece Lázaro, un hombre bajito y moreno, con una espesa barba negra que oculta sus labios. Su aspecto es el de un ser hosco y poco sociable, más parecido a un animal que a un hombre. Cuando entra te observa detenidamente como si fueras una presa. Parece estar completamente loco.

—Lázaro —anuncia Gonzalo—, has de saber que este hombre te ha desafiado y, como súbdito de don Pedro, debes defender tu honor ante él —el cazador vuelve a observarte, esta vez con un brillo de furia en su mirada; parece como si fuera a empezar a ladrarte en cualquier momento—. Saldréis al patio y dispararéis tres flechas cada uno a una diana. Aquél que más se acerque al centro ganará y habrá demostrado ser el mejor.

En ese momento, don Pedro se levanta y ordena a todos salir al patio. Allí, unos soldados preparan la diana, mientras otro acude a una de las torres y vuelve con seis flechas, que reparte entre tú y Lázaro. Sitúan la diana a una distancia de unas 25 varas. Mientras tanto, todo el personal del castillo acude al evento y comienzan a animar a Lázaro. Ambos os ponéis en posición y tensáis vuestros arcos. Lázaro te dedica una última mirada de lobo hambriento antes de comenzar, para ponerte nervioso.

Debes hacer una confrontación de tiradas entre tu competencia de Arcos y la de Lázaro (su puntuación es 70%). Si ganas la confrontación, pasa al 26; si pierdes, pasa al 55.

66

No hay senderos que conduzcan a la cueva. El escarpado terreno te obliga a desviarte hacia el bosque. Asciendes apoyándote en los árboles y los arbustos.

Si trabajas como cazador para el conde y es la primera vez que vas a la cueva, pasa al 102.

De lo contrario, pasa al 19.

67

La criatura alza el hocico y emite un terrible aullido que penetra hasta el fondo de tu alma. Tiras la antorcha y te llevas la mano a los oídos. ¿Serás capaz de sobreponerte?

Haz una tirada de Templanza. Si tienes éxito, pasa al 15; si no, pasa al 62.

68

Ves un grupo de soldados holgazaneando a los pies de una de las torres y te diriges hacia ellos.

Si trabajas como soldado en el castillo, pasa al 36.

Si no, pasa al 81.

69

Bien sabido es que las plebeyas no entienden de buenas maneras, así que te limitas a soltar un simple cumplido y rodearla con tus brazos, aprovechando que estáis solos.

Haz una tirada de Seducción. Si tienes éxito, pasa al 96; de lo contrario, pasa al 43.

70

Enciendes con alivio la antorcha (resta una antorcha de tu hoja de personaje) y te dispones a buscar una salida.

Haz una tirada por tu Suerte Inicial. Si tienes éxito, encuentras por casualidad el camino de vuelta (pasa al 39); si no, se te agota de nuevo la llama de la antorcha antes de que puedas encontrar la salida. Puedes volver a tirar por tu Suerte Inicial mientras te queden antorchas, pero si las agotas todas, pasa al 105.

71

Llevas una semana actuando en el patio de armas, pero la gente del lugar no tiene ánimos para tus juegos. Tus únicos espectadores son los criados y algunos soldados que se acercan para burlarse de ti y lanzarte objetos, intentando que falles en tus juegos malabares y te caigas al suelo. Sin embargo, por la noche te dedicas a amenizar la velada del conde y sus más allegados, quienes sí que aprecian tus cuentos y tus cantos. De entre todos ellos, el conde es el menos animado. Durante este tiempo te has enterado de que encontraron a su hijo cerca de una cueva que hay en la sierra, que llaman la Cueva de los Murciélagos. Las alimañas habían devorado su cuerpo, y para el conde fue un golpe demasiado doloroso ver a su hijo en aquel estado.

Ha llegado por fin el día en que deberás actuar durante la cena que se va a celebrar en honor a unos distinguidos invitados del conde, que no son sino sus parientes, los señores de la casa de Aguilar. Te dedicas a practicar en el patio de armas durante

toda la mañana, intentando evitar a los cretinos de los soldados. Entonces, observas que tanto los criados como los soldados parecen agitados. Le preguntas a uno de ellos y te dice que traen preso a un campesino. Rápidamente, sales a la puerta del castillo para curiosear.

Pasa al 37.

72

El muchacho no acepta tu dinero, sólo quiere que le dejes en paz para que pueda seguir trabajando. Está claro que no está dispuesto a arriesgarse a que llegue a oídos de su señor lo que le cuente a un desconocido, y mucho menos a exponerse a su ira.

Aun así, si no lo has hecho ya, puedes intentar hablar con la muchacha (pasa al 63), o dirigirte a la torre del homenaje (pasa al 35).

73

El soldado termina admitiendo que no te ha contado toda la verdad. Le dices que tal vez sea bueno para él hablar de lo ocurrido, aunque sea con un extraño, y accede a contártelo todo.

—Como te he dicho, era mi día libre. Por la tarde bajé al pueblo para divertirme un poco, y allí me encontré con don Fernando. Estaba muy borracho, tanto que me confundió con un amigo e insistió en que le acompañara en la bebida. Llevaba una bota del mejor vino que he probado nunca..., su sabor era estupendo. Pronto me emborraché como él. Entonces don Fernando se puso a perseguir a las muchachas del pueblo, que huían de él despavoridas. Comenzó a enfadarse, pero dio con una que iba buscando guerra, y se fue con ella al bosque. Don Fernando me ordenó que les acompañara y les seguí, pero cuando estábamos cerca de la Cueva de los Murciélagos, llevaba tal cogorza que perdí el conocimiento. Me desperté en plena noche muy desorientado. Quise salir del bosque para ver mejor por dónde iba y emprender el camino de regreso al castillo, cuando encontré el cuerpo de don Fernando. Parecía como si una bestia lo hubiera devorado. Sólo quedaban algunos jirones de carne y los huesos..., ni siquiera la cara estaba completa.

Llegado este punto, el soldado comienza a marearse debido a tan macabro recuerdo. Tambaleándose, encuentra el muro y se apoya en él.

—Nunca olvidaré esa escena —continúa, con la mirada perdida—. ¿Cómo pudo ocurrir todo aquello? Desde entonces no me acerco siquiera a la cueva, debe vivir allí un oso o alguna feroz bestia hambrienta.

Le preguntas por la muchacha que se llevó Fernando al bosque.

—No recuerdo quién fue —dice—, por entonces ya estaba demasiado borracho. Todo está muy borroso desde ese momento hasta que me desperté.

No puedes sacar más de él. Te despides del soldado y le dejas a solas con sus pensamientos.

Pasa al 44.

74

Pero, ¿qué puedes hacer? No tienes ninguna prueba que exculpe a Tobías. Comienzas preguntándole a su mujer si les ocurrió algo fuera de lo común durante los últimos días. Ella se pone a pensar durante un rato, y entonces te dice que ayer vino a su casa Gregorio, el sepulturero, para comprarle unos nabos a su marido; Gregorio nunca antes le había comprado nada. A continuación le preguntas si sabe algo del asesinato de Fernando, pero sólo sabe que hallaron su cuerpo cerca de la Cueva de los Murciélagos, que se encuentra en la sierra que está detrás del castillo. Fueron los soldados de don Pedro quienes lo encontraron. Los campesinos están convencidos de que fue atacado por bandidos, porque le faltaban todos sus objetos de valor: su daga, su espada, y su anillo de oro. Pero el conde les culpa a ellos, pues sabía de los excesos cometidos por su hijo y piensa que se han cobrado venganza por ello. Don Pedro lo enterró en la capilla que hay dentro del castillo.

Sabiendo todo esto, puedes hacer varias cosas:

Ir a ver a Gregorio, el sepulturero (pasa al 6).

Ir a la Cueva de los Murciélagos (pasa al 66).

Ir al castillo (sólo puedes ir al castillo si no fuiste expulsado de allí; pasa al 79).

Aparte de esto, si necesitas algo de equipo, los campesinos te lo pueden proporcionar a buen precio (pasa al 38).

75

Atacas a Gregorio sin previo aviso, pero éste responde poniéndose en guardia rápidamente, demostrando que esperaba esa reacción. *Resuelve el combate teniendo en cuenta las reglas del capítulo IV (pág. 112). Tu adversario actúa atacando y parando cada asalto, y luchará hasta la muerte.*

Características de Gregorio

FUE:	12	**RR:**	40%
AGI:	10	**IRR:**	60%
HAB:	12		
RES:	16		
PER:	18		
COM:	10		
CUL:	8		

Protección: Carece.

Armas: Pico 35% (1D8).

Si le matas, pasa al 11.

76

El patio de armas se abre en torno a la imponente torre del homenaje. Alrededor del patio, adosados a los muros del castillo, se erigen pequeños edificios destinados a las caballerizas, bodegas y almacenes. Hay además una pequeña herrería y una cocina justo al lado de un gran edificio que debe ser el salón donde el señor organiza sus banquetes. En otra zona del castillo, algo alejado de los demás edificios hay un gran poste de madera clavado en el suelo con restos de sangre reseca. Por último, puedes ver, al otro lado, una pequeña capilla y un pozo, y cerca de las cocinas un gran horno. Observas a algunos criados que se afanan en sus tareas, cuidando de los caballos, transportando leña al horno y ordenando los almacenes.

Si quieres intentar hablar con alguno de ellos, pasa al 47.

Si prefieres dirigirte a la torre del homenaje, pasa al 35.

77

Consigues orientarte y avanzar hasta un lugar desde donde puedes ver una galería que se abre a unos metros del suelo en la parte occidental de la cámara (*pasa al 5*) y una pronunciada pendiente que asciende hasta un pasillo al norte (*pasa al 20*). También ves la entrada de la cueva (*pasa al 39*).

78

Le preguntas cómo descubrió que Tobías tenía la daga de Fernando.

—Ah, es eso —exclama—. Ayer fui a comprarle unos nabos, porque había oído que los suyos son los mejores de todo el pueblo. Entré en su casa y, mientras esperaba a que me trajera algunos, vi que escondía una daga de plata entre un montón de paja que tiene en un rincón. Me sorprendió que Tobías tuviera semejante tesoro, y entonces pensé que debía haberlo robado. Avisé a los soldados y averiguaron que se trataba de la daga que llevaba el hijo de don Pedro, que había desaparecido tras su muerte. ¿Satisfecho? —añade, impaciente por volver al trabajo.

Vuelve al 118.

79

Si fuiste contratado como soldado por don Pedro, pasa al 25; de lo contrario, pasa al 44.

Si Héctor te ha dado el resto del día libre, pasa directamente al 44.

80

Coges una cuerda de la cabaña de Gregorio y lo arrastras hasta un árbol. Le atas a él de forma que no pueda mover ningún músculo de su cuerpo, dejando libres las manos. A continuación coges uno de sus dedos, dispuesto a torcérselo si no responde a tus preguntas.

Haz una confrontación de tiradas entre tu porcentaje de Tormento y la Templanza de Gregorio, que es 65% (como le estás torturando tiene un penalizador de –25%, por lo que su porcentaje se reduce a 40%). Puedes intentarlo todas las veces que quieras, pero por cada fallo, Gregorio pierde 1D6 Puntos de Vida (recuerda que le quedan 8 o menos). Si los pierde todos, morirá como consecuencia de la tortura. Si sacas una pifia, muere automáticamente. Si esto ocurre, pasa al 11. Si tienes éxito, pasa al 48.

81

Los soldados mantienen una animosa charla, pero cuando te acercas a ellos guardan silencio, incómodos por tu presencia.

¿Qué quieres preguntarles?

Si les preguntas cuál de ellos encontró el cuerpo de Fernando, haz una tirada de Elocuencia (si eres noble, en lugar de ello puedes optar por una tirada de Mando). Si tienes éxito, pasa al 27; si fallas, pasa al 32.

Si les preguntas cómo saben que Tobías es el culpable del asesinato, pasa al 3.

82

Vuelves al castillo y solicitas entrevistarte con el conde, alegando que has descubierto al verdadero asesino de su hijo. El conde enseguida da permiso para que entres en la torre del homenaje. Un soldado te acompaña hasta su interior, donde Gonzalo y don Pedro te esperan. Entregas al conde el anillo de Fernando, y le cuentas que lo encontraste en la cabaña de Gregorio, y que cuando le acusaste de su asesinato te atacó y no tuviste más remedio que matarle.

—Me has prestado un gran servicio —dice el conde—. Gonzalo —ordena—, entrégale trescientos maravedíes.

El mayordomo abandona la estancia para volver con una bolsa repleta de monedas.

—¿Qué será de Tobías ahora? —preguntas.

—Sigue siendo culpable —dice Gonzalo—, ya que no se ha encontrado ninguna prueba que lo exculpe. Él mismo podría haber vendido el anillo a Gregorio. Será ejecutado.

Te retiras apesadumbrado por no haber podido ayudar a Tobías. No deseas asistir impotente a su injusta ejecución, por lo que abandonas Zuheros y reemprendes tu viaje.

FIN

83

Llegas a una inmensa cámara aún mucho más grande y sorprendente que la de la entrada, de forma semiesférica, con el techo plagado de estalactitas. Las rocas surgen por todo el suelo de la cámara prolongándose muchos metros por encima de tu cabeza y formando un pequeño laberinto.

Haz una tirada de Conocimiento Mineral. Si tienes éxito, pasa al 77; si no, pasa al 131.

84

La capilla es una pequeña estancia que consta solamente de un banco dispuesto enfrente de una imagen de un santo colocada bajo un arco ciego y precedida de unos cirios que se mantienen encendidos. A ambos lados del banco hay sendas losas de piedra con una argolla de bronce en el centro. Hay algo escrito en ellas bajo la argolla.

Si intentas averiguar a qué santo representa la imagen, haz una tirada de Teología. Si tienes éxito, pasa al 42.

Para leer lo que hay escrito en las losas, debes tener éxito en una tirada combinada de Leer y Escribir e Idioma (Castellano); si es así, pasa al 59.

Si quieres intentar levantar una de las losas, pasa al 90.

Si no quieres hacer nada de lo anterior, vuelve al 44.

85

Pronto se corre la voz de la llegada al pueblo de un curandero, y en un abrir y cerrar de ojos tienes a media docena de personas a las puertas de tu nueva casa, quejándose de multitud de dolencias. Lo primero que intentas averiguar es qué le ocurrió a Esteban, el antiguo dueño de la cabaña. Te enteras por tus vecinos de que fue apresado la semana pasada por negarse a trabajar en las tierras del señor debido a que su esposa estaba enferma. Aquello fue interpretado como una muestra de rebeldía y, como resultado, Esteban terminó encerrado en las mazmorras del castillo y su mujer murió debido a la enfermedad que le aquejaba. Al principio sientes remordimientos por estar ocupando la cabaña de ese pobre desgraciado, pero finalmente comprendes que no eres el causante de su desdicha.

Cada día, además de atender a los campesinos (la mayoría de los cuales se quejan de golpes de los brutos de los soldados, que más parecen bandidos que otra cosa), acudes al castillo para ver cómo evoluciona la herida del caballo de don Pedro. El séptimo día compruebas que ya está totalmente curada. Le retiras las vendas y te dispones a informar a Gonzalo, pero cuando sales del establo te sorprende la agitación que impera en el patio de armas. Uno de los criados te informa de que los soldados han tomado preso a un campesino y lo traen al castillo. Te diriges a la puerta para ver de quién se trata.

Pasa al 37.

86

De repente, te parece ver una sombra entre unos árboles. Te pones a cubierto rápidamente tras un árbol. Un cuchillo vuela y se clava justo en la rama que te sirve como cobertura. La sombra se mueve velozmente hacia donde estás. Entonces la ves emerger de entre los arbustos a unos pasos de ti.

Pasa al 108.

87

La losa pesa demasiado. A pesar de que empleas todas tus fuerzas, apenas se mueve. Exhausto y bañado en sudor debido al esfuerzo, abandonas la capilla.

Pasa al 44.

88

Los soldados te llevan a una zona del castillo apartada de los edificios, te atan las manos a un poste de madera y te rasgan la camisa, dejando al descubierto tu espalda. Al poco acude el capitán que te recibió antes, que designa a uno de los soldados para que te azote. El soldado se coloca a tus espaldas, preparado para golpearte con una vara, pero no lo hace inmediatamente. Transcurre un buen rato durante el cual se corre la voz y acude mucha gente a presenciar el castigo, tanto criados del castillo como campesinos. Y parece que, por desgracia, te han elegido a ti, un desconocido forastero, para descargar las tensiones acumuladas. Todos te insultan y te hacen burlas, y para tu horror ves que han venido preparados para bombardearte con nabos y huevos podridos. Una vez que hay suficiente público, el capitán da la orden para que comience el castigo. El primer golpe es el más doloroso; sientes cómo la vara rasga tu carne y la abre dejando brotar la sangre. Como ése siguen otros veinte, acompañados de los gritos y las chanzas de los espectadores, y entonces el capitán alza la mano indicando al soldado que se detenga. Ambos se retiran para dejar paso a la lluvia de nabos, huevos, piedras y demás objetos que castigan tu espalda con crueldad. Una vez terminada la provisión de proyectiles, la gente se cansa de gritarte y se va retirando. Pasa un buen rato antes de que uno de los soldados te desata, te lleva a rastras fuera del castillo y te arroja al camino, sucio, ensangrentado y dolorido.

Tira 2D6 para saber cuánto daño te ha causado la paliza y aplica el resultado al tronco. Si esto reduce a 0 tus Puntos de Vida, caes inconsciente y mueres al no recibir ayuda de nadie. Si sobrevives, pasa al 7.

89

—Don Pedro es un amo muy cruel —comienza a decir—. Pero no lo es tanto con nosotros, sus criados, como con la gente del pueblo. Sobre todo desde que su hijo, Fernando, fue encontrado muerto. El caso es que los vecinos casi odiaban más a su hijo que a él. Por las noches, Fernando se emborrachaba y bajaba al pueblo para divertirse. Acudía en busca de mujeres, y luego las forzaba y las maltrataba. La paciencia de los vecinos se colmó cuando un día entró a punta de espada a una de las casas y violó a una mujer delante de sus hijos. Pocos días después, Fernando fue asesinado, y desde entonces su padre busca cualquier excusa para castigar a los campesinos, pues piensa que el asesino se encuentra entre ellos y lo están encubriendo. Hay tres hombres encerrados en las mazmorras, y a veces se oyen unos espantosos alaridos procedentes de ellas. Todos sabemos que don Pedro intenta sacarles el nombre del asesino mediante el tormento.

Agradeces la información y te despides para dirigirte a la torre del homenaje (pasa al 35).

90

¿Estás seguro de lo que vas a hacer? Estás a punto de profanar una tumba, de perturbar el sueño de los muertos. Además, sabes que no vas a encontrar nada precisamente bonito ahí debajo. ¿Tienes el suficiente aplomo como para cometer tal blasfemia?

Comprobémoslo. Haz una tirada de Templanza. Si tienes éxito, pasa al 9; si no, pasa al 14.

91

—¿Por qué has intentado inculpar a Tobías del asesinato de Fernando? —inquieres. Gregorio se queda estupefacto, pero se recupera rápidamente.

—No sé de qué me hablas —contesta.

—Ayer fuiste a su casa con la excusa de comprarle nabos —afirmas— y escondiste la daga de Fernando en su casa. ¿Fuiste tú quien lo mató?

—¡Todo eso es mentira! —grita, fuera de sí—. ¡No tienes pruebas!

Si tienes el anillo de Fernando, pasa al 4; si no, pasa al 52.

92

Le dices que te gustaría trabajar como jornalero.

—Es época de cosecha; no nos vendría mal otro peón —comenta Gonzalo, dirigiéndose a su señor.

Don Pedro asiente, dando a entender que está de acuerdo con la idea de contratarte.

—Trabajarás durante este mes —prosigue Gonzalo—. Mientras tanto, puedes alojarte con cualquiera de las familias del pueblo. Confío en que te hayas fijado en las horcas de la entrada... Ten presente que correrás la misma suerte que el desgraciado que se pudre en una de ellas si no obedeces a don Pedro.

Aunque el recuerdo de las horcas te causa temor, estás contento por haber encontrar trabajo.

Mientras vuelves a bajar por la pendiente, intentando evitar fijarte de nuevo en el ahorcado, piensas en alojarte en la casa de Tobías.

Pasa al 41.

93

De repente, sientes una tremenda punzada y caes al suelo. Te examinas y te das cuenta de que tienes un cuchillo alojado en tu cuerpo.

Tira 1D6+1D4 y resta el resultado a tus Puntos de Vida (si llevas armadura, recuerda aplicar su protección). La localización del daño viene indicada por la tirada de 1D10 que hiciste (si la has olvidado, tira 1D10 para determinar la localización).

Te levantas lleno de dolor, a punto para ver cómo una sombra emerge de unos arbustos a pocos pasos de ti.

Pasa al 108.

94

Le dices al capitán que estabas indispuesto y tuviste que hacer una visita a las letrinas.

—¿Acaso crees que soy estúpido? —contesta, airado—. Gonzalo ya me informó de que mostraste demasiados escrúpulos cuando fuiste con él al pueblo el otro día. Está claro de parte de quién estás. Odio a los desertores y a los cobardes como tú.

Acto seguido, da la orden de arrestarte. Cuatro soldados acuden y te reducen a golpes sin darte ninguna oportunidad para reaccionar. Te encierran en las mazmorras y te vuelven a sacar por la noche para colgarte junto a Tobías por desertor. Todo el pueblo asiste impotente a vuestra ejecución, mientras don Pedro os observa orgulloso de poder demostrar a sus familiares invitados que tiene el señorío bajo control. El verdugo da una patada al barril que te sostiene, caes al vacío y la soga te rompe el cuello.

FIN

95

La cabaña es muy pequeña. Dentro sólo hay un jergón y algunos alimentos guardados en varios muebles pequeños.

Haz una tirada de Descubrir. Si tienes éxito, pasa al 114; si no, vuelve al 6.

96

Tus caricias son bien acogidas por la muchacha, que se abandona a tu repentino ataque de pasión. Mientras tanto, entre besos y risitas, consigues que te hable de don Pedro.

Pasa al 89.

97

El soldado se niega a contarte nada más, alegando que pretende olvidar aquel desafortunado incidente.

Pasa al 44.

98

Tu fallida actuación es objeto de mofa por parte de Gonzalo. Don Pedro, en cambio, parece malhumorado. Susurra unas palabras al oído de su mayordomo, que te ordena parar.

—Vaya un juglar —se burla—, hasta yo podría hacerlo mejor que tú. Mereces un castigo por habernos hecho perder el tiempo. Francisco —llama al soldado que hay junto a la entrada—, llévate a este idiota, dadle unos azotes y echadlo de aquí.

El soldado cumple la orden inmediatamente. No te queda más remedio que resignarte y aguantar el castigo.

Pasa al 88.

99

Sientes un objeto pasar silbando cerca de ti e impactar sobre un árbol. ¡Alguien te ha lanzado un cuchillo! Miras a tu alrededor y ves que una sombra que se mueve con celeridad entre los árboles se dirige hacia donde estás. Entonces emerge de unos arbustos a sólo unos pasos de ti.

Pasa al 108.

100

Le dices que sabes que ayer por la mañana se acercó a casa de Tobías para comprarle unos nabos.

—Sí —reconoce—, le compré unos cuantos y me fui. ¿Y qué?

—Su esposa dice que nunca antes les habías comprado nada —arguyes—. ¿Por qué te dio ayer por los nabos de Tobías?

—No comprendo qué tiene eso de extraño —contesta, malhumorado—. Llegó a mis oídos que sus nabos son los mejores del pueblo y quise comprobarlo por mí mismo. Y si no fuera porque es un maldito asesino le compraría más.

—Él no lo hizo —dices secamente—. Alguien debe haberle tendido una trampa —añades, con intención.

—¿Intentas acusarme? —grita—. Mira, estúpido, no me hagas perder más el tiempo. No tienes ninguna prueba contra mí. Y ahora largo de aquí, que estoy trabajando.

En realidad Gregorio tiene razón, no hay ninguna prueba que le incrimine..., a no ser que tengas alguna en tu poder.

En cualquier caso, puedes atacarle si lo deseas (pasa al 75).
Si no, debes abandonar el cementerio (pasa al 74).

101

Intentas levantar la losa sirviéndote de la argolla, pero es demasiado pesada.

Haz una tirada de Fuerza x2. Si tienes éxito, pasa al 110; si fallas, pasa al 87.

102

Haz una tirada de Descubrir; a continuación, haz otra tirada sobre un 70% y compárala con tu tirada (es decir, realiza una confrontación de tiradas).
Si ganas, pasa al 86; si pierdes, pasa al 116.

103

Conforme caminas hacia Gregorio, echas un vistazo alrededor. Entonces adviertes que la mayoría de las tumbas parecen haber sido excavadas recientemente. Te das cuenta porque reparas en la tierra removida sobre ellas, que contrasta con el suelo firme y liso delante de algunas de las lápidas.

Pasa al 118.

104

Para tu sorpresa, la luz de la antorcha te transporta a un mundo mágico: trozos de piedras alargadas cuelgan del techo de la cueva como si fueran gotas de agua petrificadas, las paredes laterales son muy irregulares y crean multitud de formas diferentes, las rocas surgen por doquier formando montículos, plataformas, superficies recortadas por un sinfín de capas asemejando las olas del mar, enormes castillos de infranqueables torres, arcos infinitos... Jamás habías visto nada igual.

Haz una tirada de Conocimiento Mineral. Si tienes éxito, pasa al 17; si no, pasa al 39.

105

Te envuelve la más absoluta oscuridad. Caminas a tientas en línea recta, tropezando una y otra vez con las piedras. Pasadas unas horas comienzas a desesperarte. Gritas pidiendo ayuda, aunque sabes que nadie acudirá. Tu voz amplificada resuena en toda la caverna, y su eco es devuelto desde los más recónditos recovecos. La locura comienza a apoderarse de ti. Cantas para no sentirte solo, apoyado en una roca y sollozando. Cuando dejas de emitir sonidos, te llegan ecos de extraños ruidos. Poco después te sobresaltas al percibir algo parecido a un gruñido. Algo cae al suelo delante de ti. A pesar de la oscuridad, tienes la certeza de que no estás solo... De repente, lo que quiera que sea que tienes enfrente salta sobre ti y hunde sus garras y sus colmillos en tu carne. Tu agonía es indescriptible; estás siendo devorado.

FIN

106

Lo piensas fríamente y comprendes que no tienes ninguna prueba contra Gregorio. Incluso podrían culparte de su asesinato. Sin embargo, tienes un presentimiento con respecto a las tumbas. Coges el pico de Gregorio y comienzas a cavar en una de ellas. Cuando llegas hasta la caja, compruebas que está vacía. Excavas otras dos tumbas con el mismo resultado. ¿Qué habrá hecho Gregorio con los cadáveres? Nunca lo sabrás, y lo que es peor, nada de esto te sirve para exculpar a Tobías. Apenado por no poder ayudarle, decides abandonar Zuheros y seguir tu camino.

FIN

107

Aguantas una arcada mientras vuelves a poner la losa en su sitio a toda prisa. Después sales de la capilla.

Pasa al 44.

108

Un hombre de espesa barba y ojos crueles aparece delante de ti. Se trata de Lázaro, el antiguo cazador de don Pedro.

—Ahora vas a pagar la humillación que me hiciste sufrir —gruñe arrastrando la voz, como si fuera un lobo a punto de dar caza a su presa, apuntándote con un enorme cuchillo.

Lázaro da un salto hacia ti. Debes luchar contra él. Actúa atacándote y parando tus golpes cada asalto.

Características de Lázaro

FUE:	18	**RR:**	50%
AGI:	18	**IRR:**	50%
HAB:	15		
RES:	15		
PER:	20		
COM:	9		
CUL:	5		

Protección: Ropas Gruesas (1 punto de Protección).

Armas: Cuchillo 55% (1D6+1D4).

Lázaro luchará hasta el final, lo que significa que para deshacerte de él tendrás que matarle. Si lo haces, puedes quedarte con su cuchillo si así lo deseas.

Si le vences, pasa al 19.

109

Golpeas a Gregorio y éste cae al suelo, soltando el pico.

—¡Por favor, no me mates! —implora, cubriéndose con los brazos.

Si lo rematas, pasa al 11.
Si lo dejas vivir, pasa al 80.

110

Haciendo acopio de tus fuerzas, consigues levantar la losa. Enseguida te invade el cargado y nauseabundo olor de la muerte. Acercas un cirio al hueco para ver el cadáver. Por sus ropas, te das cuenta de que es una mujer, y a juzgar por su estado, parece que murió hace muchos años. ¡Te has equivocado de tumba! Rápidamente, vuelves a poner la losa en su sitio y sales de la capilla, horrorizado por el hecho de que tu sacrilegio no haya servido para nada. No piensas volver a entrar ahí.

Pasa al 44.

111

La criatura cae malherida y la rematas de un certero golpe. Te apoyas contra la pared y respiras profundamente, secándote el sudor tras el duro combate. Así que ésta es la criatura que mató a Fernando. La espada que hay al fondo debe ser la suya. Tras recogerla, sales de la cueva y te encaminas hacia el castillo.

Una vez allí, anuncias que has encontrado la espada y el anillo de Fernando y pides una audiencia con don Pedro. El conde escucha atentamente tu relato. Le cuentas que has encontrado las pertenencias de su hijo en casa de Gregorio, y que éste, para quedar libre de culpa, escondió la daga en casa de Tobías y le acusó, cosa que él mismo te ha confesado bajo tortura. Le indicas dónde le tienes atado y manda a dos soldados para que lo traigan ante su presencia. Al cabo de un rato, los soldados vuelven llevando en volandas a Gregorio.

—¿Has matado tú a mi hijo? —grita el conde, encolerizado—. ¡Confiesa!

—¡No! —exclama un aterrado Gregorio—. ¡Fue ella! ¡La mujer de la cueva! ¡Ella lo mató!

A los ojos de todos los presentes, Gregorio empieza a desvariar hablando de venta de cadáveres a una mujer misteriosa y asegurando que fue ella quien le obligó a inculpar a Tobías. Nadie cree su historia. Don Pedro ordena que lo encierren y se lo llevan pataleando y lloriqueando. Poco después sueltan a Tobías, al que ayudas a regresar al pueblo para reunirse con su familia, que lo recibe con fuertes abrazos y lágrimas de alegría.

Esa noche todo el mundo asiste a la ejecución de Gregorio. Don Pedro se encuentra de muy buen ánimo, y se sienta en una grada de madera construida para la ocasión, acompañado de sus parientes. Todos los campesinos se acercan para ver cómo muere el traidor de Gregorio, y le insultan y le arrojan piedras antes de que la soga le desnuque. Por primera vez desde que don Pedro llegó a Zuheros, se respira un buen ambiente entre el señor y sus vasallos. Después tiene lugar un banquete en el salón del castillo, al que eres invitado como premio por haber descubierto al verdadero asesino. Durante el banquete, don Pedro te pide que aceptes una recompensa, que Gonzalo te entrega en una pequeña bolsa. Miras en su interior y compruebas que contiene 300 maravedíes. Pero tal vez es mayor la

recompensa de saberte acreedor del hecho de que un pueblo se haya reconciliado por fin con su señor.

FIN

112

Miente. Tu inquisitiva mirada hace que una gota de sudor surque su rostro.

—A don Pedro le gustará saber lo que estás haciendo —le dices con tono amenazante.

Gregorio abre unos ojos como platos. Entonces observas en ellos un brillo de locura que da paso a un grito. Con la determinación de un perturbado, alza su pico y se lanza hacia ti. Pero tú ya estabas preparado para esta reacción.

Pasa al 34.

113

No tienes ni idea de qué animal puede ser. Ni siquiera sabes si realmente son las huellas de un depredador.

De todas formas, puedes intentar rastrearlas si lo deseas. Para ello haz una tirada de Rastrear. Si tienes éxito, pasa al 130; si no quieres rastrearlas o fallas la tirada, te diriges a la cueva (pasa al 119).

114

Lo examinas todo cuidadosamente, pero no encuentras nada fuera de lo común. Entonces te parece percibir un brillo en el jergón. Rebuscas en él y encuentras nada menos que un anillo de oro con las iniciales "F. F.". ¡El anillo de Fernando! Te lo guardas (apúntalo en tu hoja de personaje) y sales de la cabaña.

Vuelve al 6.

115

Con gran esfuerzo, consigues levantar la losa lo suficiente para apoyarla en una esquina. Del interior mana un olor nauseabundo e insoportable. Coges un cirio para alumbrar el hueco; la visión que tienes ante ti casi hace que se te caiga el cirio. Observas un amasijo de huesos y jirones de carne. Falta gran parte del rostro, del que sólo se conservan las orejas y parte del cerebro. Es como si una bestia voraz se hubiera dado un festín con el cadáver.

Tanto la terrible visión como el olor que desprende te provocan náuseas. *Haz una tirada de Resistencia x3. Si tienes éxito, pasa al 107; de lo contrario, pasa al 120.*

116

Tira 1D100.

Si sacas 60 o menos, pasa al 93.

Si sacas más de 60, pasa al 99.

117

El pasillo describe una amplia curva ascendente hacia la izquierda. Llega un punto en el que te ves obligado a escalar para poder continuar. Llegas a un tramo que termina en un enorme escalón de unas cinco varas de altura. Si quieres avanzar tendrás que escalarlo, aunque no parece muy difícil ya que dispone de muchos salientes.

Haz una tirada de Trepar con un bonificador de +25%. Si tienes éxito, pasa al 20. Si fallas, caes desde una distancia de 5 varas (consulta la pág. 102 para ver los efectos de una caída). Puedes intentarlo todas las veces que quieras mientras te queden Puntos de Vida.

Si prefieres volver atrás, pasa al 39.

118

Gregorio se sobresalta al verte llegar. Deja de cavar y se dirige a tu encuentro, sosteniendo su pico.

—¿Quién demonios eres tú y qué haces aquí? —inquiere molesto.

Le dices que han acusado a un hombre de un delito que no ha cometido, y que crees que puede ayudarte a demostrar su inocencia. Gregorio queda a la expectativa, observándote con sus profundos ojos negros.

Si pasaste la tirada de Descubrir, pasa al 46.

Si hablaste con los soldados acerca de la acusación de Tobías, pasa al 78.

Si has visitado a Tobías en las mazmorras del castillo, pasa al 91.

Si no has hecho nada de lo anterior, pasa al 100.

Cuando termines de hablar con él, abandonas el cementerio (pasa al 74).

119

La entrada a la cueva es amplia, pero cuando te adentras unos pasos comienza a absorberte la oscuridad. No puedes continuar sin una antorcha y yesca para encenderla.

Si tienes una antorcha y yesca, pasa al 104; si no dispones de ellas, debes regresar al pueblo y comprarlas (pasa al 74).

120

No puedes evitarlo; vacías el estómago dos veces en un rincón de la capilla. Después te apresuras a poner la losa de nuevo en su sitio, sin respirar ni mirar al cadáver para que no te vengan más arcadas, y sales de la capilla a toda prisa.

Desde ahora y hasta que termine la aventura, tienes un penalizador de –10% a todas las competencias de Fuerza, Agilidad y Habilidad debido al malestar de estómago. Pasa al 44.

121

Examinas las huellas durante un buen rato hasta que llegas a la conclusión de que el animal que las ha dejado no lo has visto en tu vida. Se nota que son unas garras, pero no son de lobo, oso, gato montés, lince ni ningún animal que conozcas. Debe de ser un espécimen raro.

Pero aunque no sepas a qué animal pertenecen, puedes seguirlas. Haz una tirada de Rastrear. Si tienes éxito, pasa al 130; si no, pierdes pronto el rastro y te diriges a la cueva (pasa al 119).

122

—No me digas —se burla Gonzalo—. Demuéstranoslo. Entretennos un rato.

Don Pedro se acomoda en su asiento, algo más animado ante la expectativa de un espectáculo.

Puedes hacer varias cosas para entretener a tan insignes espectadores:

Si eres juglar o cómico, puedes cantar alguna canción o romance. Para ello deberás hacer una tirada de Cantar.

Si eres juglar y dispones de un instrumento, puedes interpretar una alegre melodía con una tirada de Música.

Si eres bufón y dispones de tres cuchillos, puedes realizar malabares. También puedes hacerlo con antorchas encendidas. Para ello debes hacer una tirada de Escamotear, pero si fallas, te harás 1D3 puntos de daño en un brazo (si la tirada fue impar es el brazo izquierdo, si fue par es el derecho).

Por último, también tienes la opción de dar volteretas por toda la sala, tanto si eres bufón como juglar. Para ello deberás realizar una tirada por la mitad de la competencia de Saltar, pero si fallas recibirás 1D3 puntos de daño (la localización depende del dado de las unidades de la tirada de saltar).

Si pasas la tirada, pasa al 49; si la fallas, pasa al 98.

123

Llevas una semana instalado en la torre nororiental del castillo. La estancia no es nada del otro mundo, es algo pequeña y la cama no es muy cómoda, pero te encanta la comida que preparan los criados, y te reúnes frecuentemente con don Pedro para jugar al ajedrez o ir de caza. El conde es una persona poco habladora, e intenta mantenerse constantemente ocupado cuando estás en su presencia. Gonzalo, su mayordomo, siempre le acompaña. Un día, hablando con él en ausencia de su señor, te cuenta que su esposa doña Úrsula murió hace muchos años, y que desde entonces su carácter se agrió. El asesinato de su único hijo ha sido otro duro golpe, y aunque ha intentado animarle de muchas maneras, el conde permanece siempre en la torre del homenaje, alimentando su rencor hacia los campesinos.

—Solamente con vuestra llegada parece haberse animado un poco —comenta Gonzalo—, y doy gracias al cielo por ello. Esos malditos parientes suyos no vienen sino a disfrutar viendo cómo sufre por la pérdida de Fernando, pero gracias a vos comprobarán que mi señor no está acabado.

Y desde luego que no parece estarlo, pues durante este tiempo compruebas que gobierna con mano de hierro a sus súbditos. Los campesinos le temen y le odian, pues ha convertido a sus soldados en auténticos bandidos que les golpean y les saquean a la más mínima.

La mañana del séptimo día, estando en tu habitación, situada en lo alto de la torre, divisas un grupo de soldados que sube por la pendiente arrastrando a un campesino, seguido de lejos por algunas personas. Bajas y te acercas a la puerta para ver lo que ocurre.

Pasa al 37.

124

El soldado no se toma bien tu intento de soborno y te ordena que te largues, amenazándote con avisar al capitán.

Pasa al 44.

125

—Así que buscas trabajo, ¿eh? —dice el capitán en un tono algo más desenfadado, pero sin perder un ápice de autoridad—. Tienes suerte, ahora más que nunca necesitamos hombres fuertes que sepan defender el castillo.

Le preguntas si tal necesidad se debe a que don Pedro tiene muchos enemigos.

—Ya lo creo que tiene muchos —contesta—. Son todos los campesinos que viven en el pueblo. Hace poco los muy hideputas mataron a su hijo, y si no nos imponemos acabarán asaltando el castillo. Pero basta de cháchara. Ven conmigo.

Atraviesas el umbral tras el capitán y te adentras en una gran cámara decorada con tapices y dos mesas con candelabros. Al fondo, un hombre de pelo entrecano permanece sentado en una silla ricamente ornamentada, en compañía de otro de edad similar, de barba escasa y largo bigote, que está de pie a su lado. El capitán te presenta a su señor.

—Señor —dice, en un tono mucho más suave y respetuoso que el que te ha dedicado a ti—, nos vendría bien contar con otro soldado más. No sabemos hasta dónde pueden llegar esos asnos y es mejor estar preparados.

El hombre del bigote te observa casi con mayor interés que don Pedro. Tras un instante de escrutinio, formula una pregunta.

—Dime, soldado, ¿cuál es tu experiencia?

Le cuentas dónde fuiste adiestrado y en qué batallas has participado. Lo que dices parece bastarle a don Pedro, que alza la mano para que se guarde silencio, pues se dispone a hablar.

—Muy bien. Desde hoy te conviertes en mi siervo. Defiende con honor este castillo y hazte valedor de la protección de la casa de Aguilar. Héctor —exclama, dirigiéndose al capitán—, hazte cargo de él.

Agradeces la confianza depositada en ti y te retiras junto con el capitán. Éste te describe cómo es la vida en el castillo. Te cuenta que el hombre que estaba de pie junto a don Pedro se llama Gonzalo y es su mayordomo. Gonzalo toma la mayoría de las decisiones en el castillo en representación de su señor, y es quien organiza el trabajo y quien recauda los impuestos. Los soldados duermen en una de las torres. Desgraciadamente, no son muchos; contigo, dice, no llegan ni a la docena. Según te cuenta, tu trabajo consistirá, cuando te llegue el turno, en patrullar por los dominios de Zuheros, vigilar a los campesinos, acompañar a Gonzalo cuando deba salir del castillo y vigilar la fortaleza desde las torres o desde la puerta. Si no dispones de armas, se te entregará una lanza, y si no dispones de protección, se te hará entrega de un gambesón de cuero y un capacete del mismo material (*consulta la págs. 132 y 136 para conocer las características de armas y armaduras*).

Haz los ajustes necesarios en tu hoja de personaje y pasa al 2.

126

Por más que buscas unas huellas de depredador, no encuentras nada, así que te diriges a la cueva.

Pasa al 119.

127

Te asomas por la puerta del castillo para ver cómo los soldados le entregan la daga a su capitán. Éste les ordena que encierren a Tobías en las mazmorras y entra en la torre del homenaje. Poco después sale de ella don Pedro, con la daga en la mano y dando largas zancadas hacia el edificio de entrada a las mazmorras, seguido del capitán y del mayordomo. Se le ve furioso, y temes seriamente por la vida de tu antiguo anfitrión. Al cabo de un rato, los tres regresan al patio de armas. Al ver a tanta gente congregada en la puerta del castillo, el conde se dirige hacia ellos. Un sonoro murmullo se extiende entre los campesinos, que retroceden unos pasos, pues temen la terrible ira de su señor. Pero éste se detiene bajo el umbral del gran portón de entrada y les habla en voz alta, con gran desprecio y rabia.

—Al fin ha sido hallado el culpable de la muerte de mi hijo. Esta noche será ejecutado en la horca por su crimen. Quien no acuda a presenciar la ejecución será duramente castigado. Y preparaos, porque si averiguo que alguno de vosotros ha estado encubriendo este delito, se las verá conmigo. ¡Y ahora largo de aquí!

Dicho esto, el conde se da la vuelta y ordena a su capitán que despeje la entrada. Los campesinos comienzan a correr hacia sus casas perseguidos por los soldados. Más de uno tropieza por los golpes de las lanzas y es apaleado in situ por los sádicos hombres del capitán.

Mientras tanto, acompañas a la mujer y a los hijos de Tobías hasta su casa, apartándolos del peligro a escondidas. Allí intentas tranquilizarles diciéndoles que harás lo posible por ayudar a Tobías.

Pasa al 74.

128

—Lo siento, señor —dice el soldado—, pero mi capitán me ha ordenado que cuide de que nadie entre en las mazmorras.

Por mucho que protestas y maldices, el soldado se mantiene firme en su obligación de no permitir el paso a nadie.

Como alternativa, si aún no lo has hecho, puedes intentar sobornarle para que te permita pasar. Haz una tirada de Comerciar y elige la cantidad de maravedíes que le ofrecerás. Si tienes éxito, pasa al 61; de lo contrario, pasa al 124.
Si ya has intentado sobornarle, o si no quieres hacerlo, pasa al 44.

129

—Así que dominas el arte de la curación —dice Gonzalo—. Pues nos vienes como caído del cielo. En la última cacería, uno de los caballos preferidos de mi señor don Pedro se hirió en una pata y nos hemos estado preguntando si tendríamos que sacrificarlo. Podrías echarle un vistazo. Francisco te acompañará a los establos —dice en voz alta, para que le oiga el soldado de la puerta.

Al instante, eres conducido por el soldado a los establos. Una vez allí, un mozo que cuida de los caballos te indica cuál es el herido. Es un magnífico corcel de color marrón y crines negras. Se pone nervioso cuando te acercas y comienza a piafar, pero observas que evita mover una de sus patas traseras.

Realiza una tirada combinada de Conocimiento Animal y Medicina. Si tienes éxito, pasa al 31; si no, pasa al 60.

130

El rastro se dirige claramente a la cueva. El terreno se vuelve más rocoso conforme avanzas, pero antes de que las huellas desaparezcan, te quedas perplejo al ver aparecer de la nada unas huellas humanas. Es más, las huellas del animal desaparecen justo antes de que aparezcan las huellas humanas... ¡es como si, de repente, al animal le hubieran crecido unas piernas! Pero sabes que eso es imposible. El miedo y la casualidad han conspirado para gastarte una broma. Las huellas humanas se corresponden, por tamaño y peso, con las de una mujer.

Pasa al 119.

131

Vagas durante un buen rato entre las enormes plataformas de piedra sin encontrar ninguna salida. Ni siquiera encuentras el camino de vuelta. Tu antorcha comienza a apagarse.

Si tienes otra antorcha, enciéndela rápidamente con la yesca y pasa al 70.
Si no tienes más antorchas, pasa al 105.

132

El capitán no parece quedar impresionado cuando te presentas con tus ilustres apellidos. Se limita a pedirte que le sigas hacia el interior de la torre. Te adentras en una gran sala muy poco iluminada, debido a que carece de ventanas, aunque tus ojos se acostumbran fácilmente a la falta de iluminación. Las paredes de esta estancia rectangular están cubiertas de bonitos tapices. A ambos lados de la sala hay sendas mesas de madera con un candelabro como único adorno. Al fondo hay una gran silla ricamente ornamentada que hace las veces de trono, donde se sienta el que debe de ser don Pedro, un hombre de pelo entrecano pero de regio porte y vestido con ropas de calidad. A su lado, de pie, se encuentra un individuo de edad similar, de escasa barba y largo bigote, también ricamente ataviado, pero no tanto como el otro. Te presentas al hombre sentado de la misma forma que lo hiciste ante el capitán, y solicitas asilo en su castillo. Éste te lo concede enseguida, obligado por las leyes de la caballería.

—Podéis instalaros en una de las torres —dice don Pedro—. Gonzalo, que preparen la habitación de nuestro invitado —ordena al hombre que está a su lado, que sale inmediatamente de la estancia—. ¿Cuánto tiempo estaréis en el castillo? —te pregunta el conde.

Sabes que, aunque dos caballeros son amigos por el solo hecho de ser caballeros, no se debe abusar de la "amistad" de un desconocido, así que le dices que sólo estarás en el castillo un par de días, tres a lo sumo.

—Os diré entonces que, si lo deseáis, podéis prolongar vuestra estancia una semana para asistir a un banquete que tendrá lugar con motivo de la visita de mis parientes, los señores de Aguilar.

Aceptas encantado. En esos banquetes el anfitrión suele hacer ostentación de su poder y su riqueza, para dejar claro a sus invitados que es mejor ser amigo que enemigo, y aún más con los parientes, que pueden ser tanto los mejores aliados como los peores enemigos. Desde luego, no le vendrá mal al conde hacerles saber que tiene amigos como tú, que vienen de lejos para visitarle y están dispuestos a poner su espada a su servicio. Pero, aunque conoces todos estos detalles, te dejas llevar, ya que ello implica abusar de la hospitalidad de tu anfitrión, teniéndolo además contento de esta manera en lugar de causarle malestar.

Pasa al 123.

133

Tras un buen rato dedicado a la búsqueda de huellas, por fin encuentras un rastro que se aleja del bosque. Sin embargo, no aciertas a saber a qué animal pertenecen.

Haz una tirada de Conocimiento Animal. Si tienes éxito, pasa al 121; si no, pasa al 113.

Final

Si has llegado al final de la historia con vida, modifica tu RR o IRR si durante el juego tiene lugar alguno de estos sucesos:

- Si te encuentras con el gul: ganas +1D10 puntos de IRR si no se pasa una tirada de IRR.
- Si eliminas al gul sin utilizar magia: aumenta en +1D10 puntos tu RR.

Además, si quieres seguir utilizando ese personaje en posteriores aventuras, conseguirás los siguientes Puntos de Aprendizaje:

- Ganas 10 PAp por terminar con vida esta aventura.
- Ganas 20 PAp por demostrar la inocencia de Tobías y hacer que se ejecute al verdadero asesino de Fernando.

Fabula II: Fabula de Umbris

Por Ricard Ibáñez

Ésta es una aventura narrada para DJ sin experiencia. Ve leyendo el texto en cursiva a los jugadores, y continúa la acción según sus decisiones. Posiblemente, pronto te percatarás de que empiezas a improvisar, y antes de que te des cuenta estarás disfrutando de la aventura tanto o más que tus compañeros. Los textos en letra normal, por supuesto, son información sólo para ti, que ellos pueden llegar a descubrir… o no.

Introducción para el DJ

Dicen que en Murcia hay una vieja torre romana, llamada "la torre ciega". Se dice que en ella escondió un príncipe musulmán sus tesoros, matando luego a los esclavos que lo habían ayudado. Él mismo murió luego a manos de sus enemigos, y sus riquezas quedaron sin amo.

Cuentan los ancianos a sus nietos en las noches de invierno que un tal Pedro, hombre rico y avaro, viudo y con una preciosa hija llamada Inés, se había obsesionado de tal modo por esa leyenda que de cuando en cuando gustaba de salir por la noche con candil y azada, a excavar en las cercanías de la torre.

Una noche algo más oscura que las demás, Pedro empezó a oír extraños susurros, ruidillos y lamentos. Con el miedo mordiéndole las tripas, se quería convencer de que no era más que el viento y su imaginación, cuando de pronto le salió al paso una figura espectral, toda cubierta con un sudario blanco, diciéndole con voz cavernosa que iba a ser tres veces maldito por querer robar el oro de los muertos...

Pero éste no es el final de la historia…

Es el principio.

Introducción para los Jugadores

Los motivos por los que vuestros personajes están en el pueblo de Bullas, al oeste de tierras murcianas, son suyos y de nadie más. Quizá haya entre ellos hombres de armas, que estén allí atraídos por la algarabía que siempre hay en la tierra frontera con el moro, que una cabalgada de saqueo no hace daño a nadie. Personajes más piadosos pueden haber ido en peregrinación a la cercana Caravaca de la Cruz, aunque eso no quiere decir que hayan vuelto más santos que antes, que el viejo dicho de "ir romera y volver ramera" es algo más que un juego de palabras. Por último, seguro que habrá más de uno que, por ser amigo de lo ajeno, buscado por la justicia, o practicar artes prohibidas por la religión, mantiene bien callados sus motivos. Sea como fuere, es grupo de viajeros en tierra extraña, que en un principio no se conocen entre ellos…, aunque es asunto que tiene pronto remedio.

Por separado, son requeridos por un mozuelo de rostro avispado y ropas de criado de persona principal, que dice que a su amo le placería mucho invitarles a tomar un poco de vino en su casona, donde tiene asunto que proponer que quizá pueda agradarles…

El vino de la zona es en verdad afamado, y ya por sí solo sería motivo suficiente para que los personajes aceptaran. Pero pueden salir jugadores preguntones, así que será mejor tener preparadas algunas respuestas:

- Si preguntan sobre el amo del muchacho, éste les contestará:

  Mi amo se llama maese Manuel, y es forastero en esta tierra, no como yo, que aquí me crié. Llevo pues poco tiempo a su servicio. Sí puedo deciros que es ricohombre, aunque no caballero, y nada más sé de sus negocios, que deben de ser muchos.

- Si preguntan sobre el chico en cuestión:

  Me llamo Estebanillo, y me sacó mi amo del convento donde estaba de postulante, aunque escaso es el fervor que por los hábitos siento, y mucho mejor me hallo vistiendo el jubón de siervo a su servicio.

- Sobre el tipo de negocio que quiere proponerles su amo:

  Nada sé, mis señores, que sólo soy el correveidile de sus recados. Con él habréis de hablar si más queréis saber.

- Si algún personaje pasa una tirada de Empatía, para saber si miente:

Dice la verdad, y no oculta nada. Sabe lo que sabe, y eso es todo.

1. La Superstición

Es de suponer que los personajes acepten, ya sea por curiosidad, por catar vino gratis o simplemente por no tener nada mejor que hacer.

La mansión de maese Manuel es un caserón de aspecto hidalgo, con un portón que da, tras la transición de un zaguán, a un patio ancho y capaz donde se encuentran las puertas que conducen a los alojamientos de bestias y criado. Unas escaleras adornadas y entoldadas con piedra conducen al piso superior y principal, donde se alojan los amos, que es cosa cabal que los de arriba estén arriba, y los de abajo, abajo, que sólo los iguales se mezclan.

Si algún personaje pasa una tirada de Descubrir:

Aunque sea residencia noble, no lo es, pues falta escudo sobre la puerta con la heráldica de su amo. Quien aquí vive, aunque rico y poderoso, es de sangre villana.

Si no, continúa con la descripción:

Maese Manuel os recibe en un salón bien aposentado, en el que no faltan escabeles para sentarse, ni mesa dispuesta con picheles para recibir el vino de la jarra que se os ha prometido. Es el tal Manuel hombre más alto que bajo, de pelo largo y algo rizado, barba corta y voz profunda, como si le naciera del fondo del estómago en lugar de en su

garganta. Luce túnica amplia y oscura, de buen paño y con el cuello y los puños de las mangas forrados de armiño, lo que denota a las claras que es cristiano, y no judío ni moro. Es Estebanillo quien sirve el vino, aunque él conserva las formas de no sentarse hasta que no lo haga algún noble portador de espada o un clérigo, que superiores en rango son de él. Sólo entonces se dará acomodo, y tras mirar con ojos de ave de presa al grupo por él reunido les explicará:

"Vuesas mercedes andan con preguntas, como es de natural, pero tengo todas las respuestas. Para ello he de presentarme, así que lo haré: maese Manuel me llaman, y tal soy, ni más ni menos, que carezco de apellidos ilustres, por ser mi casa bajuna. Por mercader me tengo, y negocios hago, pero siempre a la buena vera del Señor, que no practico la usura como hacen esos enjuínos que mataron a Cristo.

Buscando negocio me fijé en torre vieja, casi en ruinas, que se encuentra en las cercanías, junto a un riachuelo que podría agrandarse con escaso esfuerzo. Olfateé oro, pues bien fácil que sería convertir la torre en molino de agua uniéndole un aspa de madera que el río moviera y una rueda de moler en su interior. Tan fácil, que me extrañó que nadie lo hubiera hecho antes. ¡Iluso de mí! Siendo como son estas tierras feudo de la orden de Santiago, a los santiaguistas me fui, y previo pago de una sustanciosa donación para su santa causa conseguí permiso para levantar molino y moler harina, quedando entendido que ellos se quedarían con una parte de la misma, pues bien saben vuesas mercedes que los molinos son propiedad feudal, y nunca se venden, siempre se arriendan.

Ya me parecía que lo más difícil del negocio estaba hecho cuando, ¡pobre de mí! Me encontré con algo que, forastero que soy en esta tierra, desconocía: los del lugar temen las ruinas de la torre por considerarlas malditas, y ni a fuerza de todos los dineros del mundo lograría yo que se acercasen a trabajar para convertirlo en molino, y mucho menos que me vendiesen el grano o me comprasen luego la harina que allí fabricara. Caía en la desesperación cuando supe que había forasteros como yo, que no temen las supersticiones del lugar. Pues puedo jurarles que por mucho que he recorrido las ruinas, tanto de noche como de día, no he encontrado fantasma alguno, y sigo sano y salvo. Necesito de gentes que demuestren que tal superstición es falsa, y así se lo hagan ver a los naturales del lugar. Éste es el negocio que os quiero proponer, y por el cual 60 monedas de plata por persona estoy dispuesto a pagar. ¿Os place el trato?"

Si a los personajes les parece poco el pago lo elevará a 90 de inmediato. Para conseguir que llegue a 120 habrá que hacer tirada confrontada de Comerciar y ganarla (maese Manuel tiene 90% en dicha competencia, así que deseo suerte al personaje que lo intente). Si el margen es ancho (más de 50 de diferencia), puede llegar a 150 monedas, y no más, que va a la ruina. Ni que decir tiene que el pago se hará una vez concluido el trabajo, y no antes, que maese Manuel no se va a mover, mientras que los personajes pueden irse cuando quieran. Esto último NO es negociable.

Si alguien hace tirada de Empatía para ver si el mercader oculta algo, el Director de Juego le pondrá secretamente una dificultad de Imposible (es decir, restarle -75% puntos al valor de su competencia). Lo más fácil es que la falle, por lo que se le podrá decir, honradamente:

Dice la verdad, y ninguna agañaza oculta.

En el caso harto difícil de que le saliera tirada buena, se le dirá en privado:

Te parece que algo esconde…, pero no sabrías decir qué. Algo más hay de lo que dice.

Nada impide que los personajes hagan las preguntas que quieran a maese Manuel. Algunas de las más probables son:

- ¿Dónde está la torre que queréis convertir en molino?

  A veinte minutos del pueblo, cruzando un bosquecillo que se encuentra al sur. Una vez atravesados los árboles, bien que se ve. No hay pérdida alguna.

- ¿De dónde sois, maese Manuel?

  De una pequeña aldea llamada Madrid. Luego he residido en muchos lugares, buscando hacer fortuna, y no me ha ido mal, pero tampoco tan bien como desearía. Creo que por fin aquí, en Bullas, me ha sonreído la suerte… si tenéis éxito.

- ¿A quién se le puede preguntar sobre los rumores de la superstición?

  A cualquiera en el pueblo, aunque donde más se desatan las lenguas, ni que decir tiene, es en la taberna.

Por cierto, el vino de la jarra está realmente bueno, si alguno se decide a probar. De hecho, será la firma del negocio, el brindar todos juntos, tanto maese Manuel como los personajes. Si algún personaje es judío o musulmán en secreto,… ¡a ver cómo se las compone!

II. Chismorreos

Si los personajes y maese Manuel cierran el acuerdo, a los primeros les toca cumplir con lo pactado. Todos en la población saben de la leyenda, que es cuento viejo, de los que se cuentan a los niños para que no se alejen en demasía de lugar poblado. Y como creen en ella, si se les menta a cielo abierto se santiguarán y cerrarán la boca, que no es cosa de mentar a los muertos así como así. Sólo Estebanillo —que por ser natural de la zona sabe la historia, y siente que es servir a su señor contársela a los personajes— y gentes reunidas en la taberna —que ya se sabe que el vino desata las lenguas—, podrán relatarla:

"Esa vieja torre por la que preguntáis está doblemente maldita, que la alzaron manos paganas, los romanos, y la maldijeron enemigos de la fe, los moros. Pues cercana a ella escondió un príncipe musulmán sus tesoros, matando luego a los esclavos que habían cavado el escondrijo. Él mismo murió luego a manos de los cristianos, y sus riquezas quedaron sin amo..., pero protegidas por las almas en pena de los que allí murieron, comandadas por el diablo de moro, que no dejará que nadie se acerque a su riqueza…".

Será necesaria una tirada de Elocuencia (o de Mando, si el que la realiza es de nivel social superior al de campesino o villano) para arrancar un trozo más jugoso de la verdad:

"Lo cierto es que nunca le hicimos demasiado caso a la leyenda (que por aquí las hay, y todas las que uno quiera, y a veces uno se encuentra con una y se la merienda, o cosas peores) pero hace unos meses Pedro Ramales, 'el del Jornalero', nos vino jurando y perjurando que era historia muy cierta, que él mismo había visto los fantasmas. Y como él era el que menos se creía la leyenda de la maldición (aunque no en lo de los tesoros, ojo) y como ha estado enfermo desde aquella noche…, pues nos lo creímos, que estas cosas son graciosas hasta que dejan de hacer gracia…"

Los personajes han de enterarse de esta información a toda costa para pasar a lo siguiente, que es buscar al tal Pedro. Por ello, como Director de Juego, dales un poco de manga ancha, y da por buena casi cualquier cosa que se les ocurra: desde una tirada por Seducción (con un miembro del sexo opuesto, claro está) hasta invitar a rondas (dando bonificadores a la tirada correspondiente cuando más bebida ande la víctima). Esperemos que a ningún bruto se le ocurra recurrir al Tormento, pero bueno, las competencias están para ser usadas…

III. La Verdad

Sea como fuere, los personajes habrán salido del anterior apartado con un nombre: Pedro Ramales. Cualquiera del pueblo al que se le pregunte puede dar datos sobre él, sin necesidad de tirada alguna:

"Ese Pedro… su padre era simple jornalero, pero él supo medrar con la lana, convirtiéndola en hilo para venderla a los tejedores. Ahora, la mitad de las mujeres de los pastores trabajan para él. Y se cree mejor que nosotros, tanto, que compró la casona de Los Ramales (que así se llama por estar en una encrucijada) y quiso que ese apodo adornara su nombre… pero seguimos llamándole 'del Jornalero', que es mote que no se quita. Es viudo, pero tiene una hija muy guapa, que ahora que está maldito lo cuida, y esa chica ha sido doblemente su bendición, pues no sólo se ocupa de él, sino que se le ha pegado un buen mozo, Ángel Muros que se llama, que ahora que el pobre Pedro está enfermo le lleva el negocio… y de paso, a fuer que se llevará al altar a la moza, que bien coladitos se ven uno del otro…"

Si algún PJ ahonda un poco más en el tema (ya sabes, Elocuencia, Seducción, Mando, etc.) y saca buena tirada:

"Que no deja de ser curioso que la desgracia de unos sea la dicha de otros, que antes de encontrarse con los fantasmas, a Pedro le gustaba mucho irse a las ruinas de la torre, en busca del tesoro del moro, y decía que había de convertirse en maestro de un gremio de pañeros y casar a la pobre Inés con la nobleza… pero el susto que se llevó debió de ser tan grande, que se le fueron todas las tonterías."

Cualquiera en Bullas les indicará a los personajes la dirección de la casona de Los Ramales:

Parece casa de algún noble venido a menos, y se ve algo dejada. Tenéis que dar fuertes golpes en el portón para que os vayan a abrir.

Si alguien saca una tirada de Descubrir:

Antaño hubo un escudo de armas sobre el portón, pero hace tiempo que lo borraron a base de mazo y cincel.

Si no la saca nadie, o tras describir lo anterior, prosigue la narración:

Por fin abre una anciana de piel tan reseca como la madera del portón que acaba de ser aporreado (y, aproximadamente, con la misma expresión de amabilidad) que mira de arriba abajo a los personajes y gruñe:

– ¡Por la puerta de atrás!

Seguidamente cierra de un portazo.

Por mucho que los personajes se despellejen los puños golpeando la puerta ésta no se abrirá.

La puerta trasera es puerta modesta, de criados, que da a la cocina. Allí hay una criadita jovenzuela y mozuelo estirado que la requiebra, que al ver venir a los personajes se entiesa un poco preguntándoles qué desean.

Si los personajes lanzan mil y un denuestos contra la vieja reseca que les ha dado buen portazo en las narices les dirá, meneando la cabeza con pesar:

"Es doña Tecla, que los cabales ya no le rigen bien, pero como fue ama y fiel sirviente muchos años de mi señor, se le permite seguir en la casa. No hagan caso vuesas mercedes, y apéense del enfado, que no hay nada peor que volverse viejuno para que se le sorban las entendederas."

Si, ya calmados, afirman que quieren ver a Pedro Ramales, les contestará con pesar:

"Con gusto les llevaría a su presencia, pero anda muy achacoso y enfermo. Puedo, eso sí, llevarles ante su hija, si es tema personal, o ante maese Ángel, si es por un asunto de negocios."

Si eligen ver a la primera, les llevará a estancia discreta, austeramente decorada, y les dirá que esperen, mientras va en busca de la señora. Si van a ver al segundo, los llevará a un sencillo aposento con mesa, papel y tinta, donde el joven anda haciendo cuentas y elevando registros. La joven Inés se presentará al poco, diciendo que no ha de haber secretos para ella en su casa, y si por contra han pedido por ella, ambos se presentarán juntos. Cualquier personaje que pase tirada de Empatía verá que estos dos buen lío que se arman, que todo son miraditas cómplices.

Sea como fuere, el interrogatorio a los dos se les hará, y los dos habrán de contestar:

- Sobre la enfermedad de Pedro Ramales, *el del Jornalero*:

  Los necios pueden hablar de maldición, pero no es tal, que no es sino calentura provocada por el mucho darle al azadón noche sí y noche también, en busca de un tesoro que nunca existió.

- Sobre los fantasmas y la maldición de la torre:

  Pedro Ramales no creyó en ella, y así que le ha ido. ¡Mala cosa es no respetar los deseos de los difuntos!

Una tirada fácil de Empatía permitirá ver que ambos se lanzan miraditas nerviosas, que Ángel se siente culpable y que Inés parece a punto de llorar. Otra tirada de Elocuencia (o Mando, si se tercia) será necesaria para sacarles la verdad, la mirada gacha él, los ojos llorosos ella. Ángel les explicará:

"Inés y yo estábamos enamorados, pero maese Pedro, con sus ínfulas de grandeza, no quería ni oír hablar de que joven como yo, honrado pero pobre, pretendiese a su hija. Se estaba desvariando con esto del tesoro así que me vestí de esparto, me tizné la cara con barro y le hablé desde las sombras con voz cavernosa. La luz de la luna y los claroscuros del candil que llevaba hicieron el resto, que se fue dando alaridos, diciendo que bien ciertas eran las historias de fantasmas. Creíamos que así bajaría de las nubes y aceptaría nuestra relación, pero no contábamos con que enfermara de puros miedos, que así que nos anda desde entonces."

Si los personajes piden ver a maese Pedro:

Se encontrarán con un hombre acurrucado en la cama, apestando a miedo y orines, un hombre que ha perdido su templanza.

Es posible devolverle la seguridad en sí mismo a maese Pedro de varios modos: una es contándole la verdad con cierto tacto (es decir, pasando dos tiradas, una de Elocuencia y otra de Empatía). Se enfurecerá con Ángel pero, al ver que no ha tomado nada para sí y que ha llevado las cuentas del negocio, se calmará un poco. Es más, le plantará cara su hija, diciéndole que es el hombre que ama, y si no accede de grado, le entregará su virgo, y ya veremos entonces quién la acepta como mujer, rota como estará.

Otra solución es hacer un hechizo o ritual de fe (real o imaginario) para devolverle la razón. Que no se trata tanto de su poder como de que el otro se lo crea.

Y dejando la familia en riña, en dimes y diretes, los personajes habrán de ir de vuelta a casa de maese Manuel, creyendo que la cosa ya está hecha.

Y no es tal, que el mercader les dirá, una vez le hayan dado explicaciones:

"El negocio por el que os pago anda cojo, que queda la mitad por hacer: habéis descubierto la fuente de la que manaba la historia de fantasmas, y podéis contarla por todo el pueblo... pero los rústicos, de natural desconfiados, quieren hechos que avalen las palabras. Bien haréis en contar la verdad por el pueblo, y reíros de la burla que a Pedro le hizo Ángel por el amor de Inés. Pero no se erradicará la superstición hasta que demostréis que todo es farsa y necedad… pasando una noche en las ruinas de la torre."

Si los personajes protestan que el negocio les ha costado dineros, por invitar a vinos, y que pasar una noche al raso no está hecho para ellos, maese Manuel accederá a pagarles los costes, quizá algo más, por lo bien que van llevando el negocio, y ordenará que les preparen cestas con comida, odres de buen vino y mantas para pasar la noche cómodos… pero seguirá en sus trece y hasta que no demuestren al pueblo de Bullas que ningún mal hay en la torre, no habrán acabado el trabajo:

"A la mañana siguiente, cuando el pueblo os vea sanos y salvos, todos se reirán de sus tontas supersticiones… yo lograré contratar

mis jornaleros y vuesas mercedes ganarán bien ganado el dinero prometido."

Así que, tras aprovisionarse de comida y bebida, emprenden una roda por la taberna para hacer chanza de credulidad de Pedro y (quizá, si van los personajes avispados) apostar algunas monedas a que son capaces de pasar noche en la ruina sin que nada vivo ni muerto les moleste, los personajes marcharán a través del bosque para hacer noche en el viejo castillo moro.

IV. Y la "Otra" Verdad

Ángel no lo sabe, pero le salvó la vida al padre de la mujer que ama. Un grupo de bandidos, liderados por un feroz individuo llamado Antón *el Cordobés*, habían tomado ojeriza a la torre como buen escondite, tanto para ellos como para lo que afanan a los viajeros que asaltan por el camino. Luego, como buhoneros, lo venden en otros pagos. Pensaban asesinar al viejo para fomentar la leyenda, y el susto que le dio el zagal les fue de perlas. Uno de ellos, que vive en el pueblo, le ha echado leña al fuego de la habladuría, y será el mismo que se alarmará si los personajes proclaman su intención de irse a dormir a la torre. Parece que, al fin y al cabo, habrá que hacer carnicería…

El cómplice adelantará a los personajes (que por algo conoce atajos en el bosque) y dará aviso a sus camaradas. Éstos prepararán entonces una buena celada…

Los personajes llegan a las ruinas de la torre a media tarde. Tiempo más que suficiente para aposentarse buscándose buen acomodo. Aún quedan algunos techos que no se han venido abajo, y la mayoría de ellos en peores sitios se han visto.

Si alguno de los personajes quiere investigar un poco (y pasa una tirada difícil, con -25%, de Descubrir), descubrirá tras un amontonamiento de rocas cuidadosamente colocadas una oquedad de la que saldrán ropas de buen brocado, calzas, cinturones con hebilla de metal, algún cuchillejo más decorativo que otra cosa y un saco con no menos de un buen par de centenares de monedas de plata, aunque muchas serán de vellón. No es el tesoro de un príncipe moro…, pero sí el de un ladrón.

Si los personajes dijeron en el pueblo que iban a pasar la noche en la torre, Antón y sus hombres se presentarán ante ellos de noche y en silencio, para tratar de degollarlos mientras duermen. Si no, aparecerán al ocaso sin ninguna precaución, con el botín de una nueva víctima, aunque reaccionarán violentamente al ver extraños en su escondrijo. La lucha sólo terminará con la muerte de Antón, ya que sus hombres le temen más que la misma muerte. Si el cabecilla y al menos la mitad de sus seguidores (que son tantos como los personajes, más tres) son heridos de gravedad o asesinados, el resto huirá, que es mejor ser sano y pobre que rico y difunto.

Epílogo (para los personajes)

Maese Manuel cumplirá con lo pactado, añadiendo treinta monedas más por las molestias. Las gentes del pueblo se reirán de sus tontas supersticiones y con gusto se apuntarán a la tarea de construir el molino, que al fin y al cabo beneficiará a todos.

Los personajes ganarán cada uno 35 PAp. Los que se hayan destacado con una buena interpretación pueden ganar hasta 15 PAp más.

Epílogo para el Director de Juego

En el sótano de la mansión, la sangre joven de Estebanillo mana a borbotones de su cuello degollado, manchando las señales diabólicas que maese Manuel, aún con el cuchillo en la mano, ha dibujado en el suelo. Antes de que el velo de la muerte cierre sus ojos, le entrará un helor inhumano y sentirá más que verá la presencia de "algo"…

– TE HAS PORTADO BIEN, MI FIEL ORIEUS. EL MOLINO ESTÁ LISTO PARA LANZAR LA INMUNDICIA. ¿CIERTO ES?

– Sí, mi señor Guland, príncipe de los Infiernos. Ahora mezclaré el centeno consagrado con vuestra inmunda semilla con el otro y, los que coman del pan que con él se hará, caerán víctimas de la lepra… ¡Para mayor gloria de mi señor!

Dramatis personae

Antón el Cordobés

FUE:	15	Altura:	1,75 varas
AGI:	20	Peso:	160 libras
HAB:	20	RR:	60%
RES:	20	IRR:	40%
PER:	15	Templanza:	65%
COM:	5	Aspecto:	16 (Normal)
CUL:	5	Edad:	31 años

Protección: Coracina (5 puntos de Protección) y Capacete (2 puntos de Protección).

Armas: Pico de Cuervo 75% (1D8+1+1D4), Bracamante 50% (1D6+2+1D6), Pelea 85% (1D3+1D4).

Competencias: Esquivar 65%, Mando 45%, Sigilo 70%.

Bandidos

FUE:	12	Altura:	1,65 varas
AGI:	14	Peso:	110 libras
HAB:	13	RR:	50%
RES:	15	IRR:	50%
PER:	10	Templanza:	40%
COM:	5	Aspecto:	5 (repugnante).
CUL:	5	Edad:	Variable.

Protección: Gambesón (2 puntos de Protección) y Capacete (2 puntos de Protección).

Armas: Lanza 40% (1D6+1), Hacha 40% (1D6) o Cuchillo 50% (1D6).

Competencias: Esquivar 40%, Tormento 35%.

Nota Final para Todos

Sobre el llamado "mal de fuego" o "fuego de San Antón": era una enfermedad muy extendida en la Edad Media, que devoraba las entrañas y solía producir gangrena en las extremidades, de ahí que muchos la confundieran con la lepra. Se originaba por comer cereales afectados por el cornezuelo, un hongo que se desarrolla sobre todo en el centeno. El hongo tiene una cantidad importante de LSD, lo que provocaba alucinaciones y locura. Algo ideal para un demonio cuyo fin es sembrar la destrucción, la muerte y el caos.

El autor quiere recalcar por enésima vez que no tiene tanta imaginación. Bullas existe. Si el lector no se lo cree, puede acercarse a dicha población el primer viernes de octubre, cuando se celebra la Fiesta del Vino. Aparte de catar los tintos que dan mucha fama a la región, hay conciertos, atracciones feriales y diversas actividades culturales…, así que los que vayan pasarán un buen rato, y quizá entiendan de donde viene la expresión "armar la bulla".

Fabula III: Amoris Litterae ad Librum Quendam

Por Miguel Aceytuno

"El mundo estaba lleno de viejos.
Ahora está lleno de jóvenes."

—Terry Pratchet.

Módulo para un mínimo de cuatro PJs, a ser posible viejos, viejos guerreros.

El viejo mago cerró el gastado grimorio de tapas azules, y se frotó los ojos. Llevaba toda la noche trabajando, y ya las primeras luces del alba entraban por la ventana del laboratorio. Soy el mismo de siempre, se sonrió a sí mismo. ¿Por qué pues estoy cada día más cansado?

Miró el libro. También era el mismo de siempre. ¿Cuántos años hacía que leía sus hechizos? Muchos. Los aprendices de la Cofradía que jugaban en el patio cuando abrió por primera vez sus páginas eran ahora oficiales, los oficiales maestros, los maestros se habían marchado. Sólo el libro seguía.

Quizás ése era el problema, pensó. Sí, los hechizos funcionaban. Pero..., algo indefinible les pasaba. ¿Puede cansarse un libro? Tal vez. Quién sabe en qué piensan los grimorios. Quién sabe con qué sueñan, o que temen cuando los cerramos.

Acarició la idea de bajar al cuerpo de guardia. Ahí dormitaba un guerrero, viejo como él. Pero bastaba que algo, humano o no, con o sin cuerpo, se acercara a la puerta que tantos años llevaba protegiendo para que abriera los ojos. Podrían dejarse caer los dos por donde el galeno. Ahí siempre había algo de comer bueno y a cualquier hora.

Levantó hacia la luz del nuevo día el volumen azul. No. Tenía que hacer.

Primera parte: Los preparativos también son parte del viaje

Un favor por un viejo, viejo amigo

No recuerdas haber colgado de la pared la vieja espada, pero lo cierto es que ahí está. Cada día te costaba más ceñirla, los ejercicios ya no eran divertidos. Hasta que un día, simplemente, fue el último. Sin ceremonia, sin darte cuenta. Simplemente te desceñiste la espada, sin pensarlo, como cada noche. Para no vestirla la mañana siguiente.

Lo cierto es que aún está ahí. Que cuando la miras flexionas inconscientemente la mano. Los años pasan, sí, piensas mirando al espejo, un rostro que cada día se parece más al que recuerdas de tu padre. Pero la espada no pasa. Sigue ahí. Fiel. Esperando.

El viejo alquimista al que tantos favores debéis os manda llamar. Una vez más. Ahora es él quien os pide ayuda. Sólo quiere una cosa para saldar la deuda. Es una petición curiosa, pero no parece muy complicada. Aparentemente tiene algún problema con su más importante grimorio. Trata de explicároslo, pero no lo acabáis de entender. Cosas de magos, siempre tan herméticos. Lo cierto es que ni toda su ciencia, o lo que es más valioso, toda la experiencia de su vida son capaces siquiera de comprender qué está pasando. Parece que…, parece que el libro esté enfermo.

Todos conocéis el libro. Incluso alguna vez habéis leído algunas líneas cuando el alquimista lo consultaba, por encima de su hombro, mientras él reía por lo bajo fingiendo que no se daba cuenta. Es azul, no muy grueso. Eso es extraño, pues contiene no sólo la lista y poderes de todas las criaturas y hechizos que existen, sino de las que está permitido que puedan llegar a existir. Aquél que lo tiene, sabe y aquél que sabe, vence. El poder del libro es infinito, pues bastaría que una criatura fuera borrada de él para que no sólo no existiera, sino que nunca hubiera llegado a existir. Igualmente, si una criatura es escrita, no sólo será creada. Siempre habrá existido.

El viejo alquimista os lo tiende. ¿Lo cogéis? ¿Aceptáis la misión?

Lo que os pide es bien sencillo: llevad el libro a las brujas más poderosas de la Tierra. No porque sean más sabias, sino por que han vivido más. Birutia, Indarr y Sorguiñak de Aralar sabrán cuál es la solución. O, al menos, cuál es el problema...

Se encuentran en San Miguel de Aralar.

Camino del camino

Empecemos con un truco viejo, que son los mejores: deja que tus jugadores disfruten un rato. Que cojan todo el equipo que quieran. De verdad. Armas, armadura, etc. Sin trampas. Sólo una limitación: de Pamplona a San Miguel de Aralar harán el viaje a pie. Sin monturas, sin animales de carga, sin servidores. Hasta ahí, pueden perfectamente unirse a una caravana. Si preguntan por qué, es una petición del viejo mago. No sé qué de un camino iniciático, dice. Pero bueno, al tema, que pueden llevar todo lo que deseen. Sin trucos.

Bueno, sólo uno pequeñito.

Un humano normal acostumbrado a caminar puede cubrir sobre terreno plano unas ocho leguas diarias. Vienen a ser unos cuarenta kilómetros. Eso seis días por semana, con una carga alrededor de un veinte por ciento de su peso. El séptimo hay que descansar.

Hazlos sudar un poco. ¿Qué ropa llevan? ¿En qué estación estamos? ¿Febrero, con armadura completa dices, por la sierra? ¿Qué calzado llevan? ¿Llevan agua? Ah, pero…, ¿esperaban encontrar una fuente o riachuelo digamos cada diez kilómetros? ¿Y posadas? Y que tiren los dados. Y que pierdan algunos puntos. No es demasiado camino, incluso por las sendas de la época se puede hacer en un par de días…, si no cargas un equipo fuera de razón.

Y es que no hay malos caminos. Hay malos caminantes. Os lo dice uno que, modestia aparte, de verdad que sabe algo del tema.

El padre portero

Lo de antes era un pequeño aperitivo. Para separar el grano de la paja. Ahora tenemos a nuestros valientes PJs a las puertas de San Miguel de Aralar, cargados únicamente con lo imprescindible. Que, bien pensado, es bien poco.

Y un libro. Y es que, con un libro, nunca estás solo.

En el pueblo —apenas un puñado de casas— nadie les podrá dar razón exacta de dónde están las brujas. Montaña arriba, señalan vagamente. En el santuario se lo dirán. Sí, las brujas bajan a veces por el pueblo, pero sólo cuando quieren. O cuando se las necesita.

Hace ya más de mil años que los peregrinos viajan hasta San Miguel in Excelsis, el santuario de la cima del monte Artxueta, en la sierra de Aralar. Aún hoy en día, se levantan en la zona 434 dólmenes y 198 túmulos. Aralar… ¿Ara y Altar? Quién sabe qué pensaban los sabios ancianos que le pusieron ese nombre hace más de mil años. Los nombres tienen poder. Porque llaman. Pero no hablemos hoy de magia básica.

En la época de nuestro relato no existía la carretera asfaltada que sube al santuario. Una vez pasado el pueblo de San Miguel apenas sí hay una senda. Algún pastor cuida de sus ovejas. Un par de cazadores, armados de cuchillos, saludan amables. Estaban semiocultos entre las sombras de los árboles, al lado del camino. Si los PJs hubieran ido de uno en uno, los hubieran degollado para robarles la comida y las armas.

Tal es la ley, aquí en el camino.

Tanto pastores como cazadores les irán indicando la senda. Igual que las gentes del pueblo, afirman no saber dónde están las brujas. En algún lugar de la montaña. Sólo saben que, cuando hacen falta, aparecen. Es mejor buscarlas en el santuario, les dicen. Ahí se lo dirán.

Por fin se aproximan los PJs al monasterio. La mole de piedra impresiona, en medio de las montañas. Un momento…, ¿quién es ése? Un hombre les sonríe, sentado en un árbol seco, al lado del camino.

—Saludos, peregrinos. Soy el padre Atarrabi —se presenta afable el hombre—. No me tengáis miedo. ¿Mi bastón? Oh, lo necesito para caminar —ríe, golpeando su bota izquierda con el recio palo—. Hace muchos, muchos años me hirieron en una pelea. Pero no hablemos de mí, que soy sólo el padre portero, aquí en Aralar. Vosotros…, vosotros estáis buscando , ¿verdad?

Los PJs pueden optar por confiarle o no su misión. Es de suponer que querrán preguntarle por las brujas. No hay nadie más a la vista.

Pero si un PJ intenta pasar… No podrá. Sin solución de continuidad, aparecerá caminando como diez metros atrás, en el camino. Acercándose ahora por la espalda a sus compañeros y al cura bonachón, que sigue sonriendo.

Siempre cabe la posibilidad de que un PJ intente arreglar el problema al modo gordiano, es decir, partir por la mitad al viejo cura de un golpe de espada. Qué típica (y efectiva) respuesta a todo tipo de problemas. Si eso sucediera, Atarrabi levantaría su bastón y suavemente detendría cualquier brutal mandoblazo. El bastón del cura está ¿bendito? con el hechizo de Vara de la Justicia. Ni siquiera un arma-demonio puede romper esa guardia. Deja, oh DJ cruel, que tus chicos se diviertan un rato con las inútiles armas ante el trozo de palo, y aprovecha el momento para acercarte a la despensa a por más "chuchis". Cuando se cansen, continuamos con la historia.

Nota: Vara de la Justicia es un nuevo nombre para un viejo truco. Ninguna bruja o mago digno de tal nombre saldrá al camino sin una. No es más que un nudoso bastón, con un ungüento de Arma Inquebrantable, un talismán de Arma Invicta, un talismán de Presteza y que ignora el daño y la protección que proceda de armas o armaduras mágicas o de demonios. Hace mucho tiempo que mis brujas lo llevan en todos los módulos, y es mano de santo. Un mísero caminante puede majar a palos al superguerrero de turno cubierto de hierro antes de que éste haya tenido tiempo de levantar la espada que le regaló el *djinn*. ¡Funciona! ¡De verdad!

No, no —meneará la cabeza Atarrabi—. Ésta no es forma de pasar. Los buenos viajeros saben que el camino es a la vez cerradura y su propia llave. Que para un buen caminante el camino no tiene fin, pues es fin en sí mismo. Que el camino nunca termina hasta que termina, y entonces ya no es camino. No olvidéis esto, pues os hará falta…. Más tarde. En el camino. De momento, seguid el camino. Pero primero tendréis que pasar por mi puerta.

La prueba de Atarrabi

Atarrabi les plantea un acertijo. Una prueba. Es la puerta que les permitirá seguir el camino. Es como una ordalía, como un "paso honroso" pero sin "chati" a defender. Lo habrás visto en un montón de películas. Una típica ordalía es presentar una bolsa oscura que contiene bolas blancas y negras, y pedir al "condenado" que elija una sin mirar. Las bolas blancas y negras determinan, respectivamente, la salvación o condena. Dios hará, según la tradición, que si lo merecéis salga la bola.

En nuestro caso, el cura les presenta seis bolas blancas y seis negras, y dos bolsas. Pedirá a uno de los personajes que saque una bola de una bolsa al azar, bolsas que mantendrá ocultas tras él, sujetando una con la izquierda y otra con la derecha. Tal es la puerta. Eso sí, antes les dejará disponer el número de bolas que deseen poner en cada bolsa (aunque, naturalmente, no sabrán cuál estará en la mano derecha y cual en la izquierda): por ejemplo, los PJs podrán decirle que una bolsa tenga cuatro blancas y dos negras, y en la otra, dos blancas y cuatro negras, pero no sabrán en qué mano las sostiene Atarrabi. Por tanto, ¿qué estrategia maximiza las probabilidades de que ésta sea blanca?

Respuesta óptima: En una bolsa se pone sólo una bola blanca. Si acertaron casualmente esta bolsa, están salvados. La otra bolsa contiene 5 blancas y seis negras. Aquí la posibilidad es 5 sobre 11.

Total: ½ x 1 + ½ x 5 / 11 = 72 % de probabilidad de que la bola sea blanca.

El DJ calculará el porcentaje de obtener la bola blanca y podrá hacer tirar los dados a los jugadores, aunque recomendamos que las tiradas las haga el propio Director de Juego en secreto. Que suden un poquito… Sólo tendrán una tirada. Por cierto, DJ, aunque vayas a resolver la acción a dados (ahora te contaré el motivo) saca unas bolsas y unas pelotitas para que los jugadores se diviertan. Verlos pensar es TAN divertido… ¿Cómo? ¿Que no tienes bolsas ni pelotillos? ¡Pero qué tipo de DJ eres! ¡Fuera de mi módulo! ¡Usa la imaginación! Como bolsas emplea un par de pañuelos oscuros. Cierra un poco la boca con dos gomas de pollo. Te haría un diagrama, pero quedaría poco serio. Como pelotillos, unos gurruñitos de papel quedarán geniales. Por cierto, no se puede saber por el peso o forma de las bolsas si hay más bolas en una que en otra. Son mágicas (gracias por la idea, Ricard)[34].

Si los personajes se han escurrido un poco los sesos (y aunque no sea la respuesta más óptima), tras tirar los dados tienes varias posibilidades:

- Si los personajes tienen éxito: prueba superada.
- Si no tienen éxito: mira varias tablas, simula hacer algunas sumas y restas, apunta algo en un pedazo de papel, sonríe y sigue con el juego. Sobre todo que no vean el resultado y luego hablamos.

Si han pasado de todo, y van al 50%, la mitad de las bolas en cada bolsa y a correr (o quién sabe, incluso han reducido la probabilidad por debajo de ese porcentaje):

- Si no la sacan muéstrasela, sonríe cruelmente y apunta algo en un pedazo de papel. Luego hablamos.
- Si la sacan mira varias tablas, simula hacer algunas sumas… Ya vas viendo la idea.

Que sepas, oh DJ, que la tirada de momento, no sirve para nada. Es sólo para dar un poco de ambiente al módulo. De todas formas, no tires la hojita de papel con los resultados, pues quizá más adelante nos pueda hacer falta. En fin, de momento, hagan lo que hagan, una vez terminada la ordalía, Atarrabi sonreirá de nuevo, y les invitará a pasar.

A continuar hacia San Miguel de Aralar.

Las Brujas de Aralar

Continuáis el camino. Ya se ve el monasterio arriba. Pero poco antes, a un lado del camino, un caserío. Seguro que tienen su *jarleku* en San Miguel de Aralar.

Una estampa hogareña. Una anciana calienta sus viejos huesos al sol de la mañana. Una mujer da de comer a las gallinas. Una niña juega. No parecen tener ningún arma a la vista, a excepción de un bastón que usa la anciana para incorporarse.

Ya las conocéis. Y ellas a vosotros. No hacen ningún gesto especial de saludo, parece que hace cinco minutos que os hubierais despedido. Pero hace ya largos años, pensáis, que no os encontrabais cara a cara con las brujas de Aralar.

—¿Birutia? —puede que pregunte uno de vosotros.

—No —sonríe la anciana—. Birutia murió. O nació —dice, señalando a la niña—. Yo soy Indarr, la que hacía que los hombres giraran la cabeza. Y esta buena moza es Sorgiñak, otrora aquella niña. Pero pasad. Somos las mismas.

Las brujas os invitan a pasar a su hogar. Indarr se aposenta al lado del fuego y Sorguiñak sirve unos vasos de sidra. Birutia os mira curiosa, con los nuevos ojos de la anciana que marchó. Nada ha cambiado aquí.

Los jugadores estarán deseosos de revelar su rollo. Aquí está el libro y bla, bla, bla, misión cumplida y nos vamos. Indarr mirará el libro, y tomará un sorbo de vino.

—Sí, lo conozco —comienza la vieja bruja—. Pero hace muchos, muchos años que no lo veía. Sí, sé lo que le pasa. Pues es lo mismo que me pasa a mí, y que os pasa a vosotros. Que nos hacemos viejos. No tiene otro mal —las manos de la anciana acarician el tomo, y su rostro parece por un momento el de la niña Birutia.

—Cura, no la tiene. O sí —dice mirando a la niña—. Tenéis que buscar otro libro. Un libro joven, un libro nuevo, que no tenga aún alma. Un libro al que éste pueda pasar. Hace muchos, muchos años estuve muy hacia donde nace el sol. Ahí llaman a esto reencarnación. Rueda del Karma. Destino. Nosotros los humanos tenemos miedo a la muerte. Pero no hay motivo para ello. No debe temerse lo que no puede evitarse.

Nota: Sí, el libro es todopoderoso. Pero no, no es la panacea para los jugadores. ¿Recuerdas al demonio Bileto? Así funciona el libro. Si los jugadores cometen el error de querer emplearlo para algo, que pase literalmente. Pongamos, por ejemplo, que piden que desaparezca un hechizo. Bien, DJ: haz que desaparezca toda la magia. Cumple su deseo al pie de la letra, pero de forma completamente opuesta a lo que hubieran deseado los jugadores. Y cuando deje de ser divertido, que todo vuelva a la normalidad. Y es que con esos libros, no se juega. Y si se ponen muy pesados, diles simplemente que no pueden leerlo. Hazlos tirar por Idioma (Vasco), por Cultura, por lo que desees. Recuerda: tú eres el DJ. Tú tienes el libro. Son tus jugadores. Han venido al mundo a sufrir.

—¿Dónde encontrar ese libro? —se frota el mentón Sorguiñak—. Corren rumores de los que se hacen llamar la Partida de Polo. Se trata de un grupo de aventureros andalusíes, cuyo nombre está empezando a sonar con fuerza en los mentideros de la magia. Dícese que tienen un libro nuevo, joven y fuerte, pero aún no probado. Un libro aún sin alma.

—El alma de un libro es el alma de quien lo lee —la corrige con dulzura Indarr. En un rincón, la niña Birutia asiente—. Y la Partida de Polo, lee. Y sabe. Marchad a Çaragoça y preguntad por ellos. No creo que tengáis problemas en encontrarlos —una carcajada breve y cascada sale de la boca de la vieja—. Cuando vean el libro viejo, cuando veáis el libro nuevo, ambos sabréis que hacer.

El camino es largo. Pero vosotros sois caminantes.

La Vera Lucís

Mientras tanto, y aunque los PJs no lo sepan, se está desarrollando una reunión en los sótanos de la catedral de Teruel. No se ha elegido el sitio por casualidad: hasta 1171 Teruel es musulmán. El mismo año que es conquistada comienza la construcción de una catedral cristiana, que concluirá un alarife, un arquitecto musulmán.

[34] *Addenda*: Que sepáis, como curiosidad, que una versión de este acertijo se empleó en una entrevista de trabajo de Google.

Todo tiene un motivo. Nada es casual.

Juntos, alrededor de la mesa, se sientan graves ancianos vestidos con ricas capas pluviales y chilabas bordadas. Enfrente del *hayib* el cardenal, enfrente del cardenal el *hayib*. Enfrente, pero no enfrentados. Un interés común une a los dos hombres.

Que un libro se pierda.

Acuerdan que un grupo de hombres fieles siga a los PJs y los mate. Fíjate bien, DJ. No he dicho que les camelen, que intenten robarles, que se negocie. Primero, todos los que creen en el viejo libro azul deben morir. Después debe destruirse el libro. Sin unas manos que lo sostenga, un libro no es nada. Igualmente, sin libro unas manos no son nada.

Cardenal y *hayib* asienten. A una señal, un chambelán abre una portezuela. Dos hombres, cubiertos por capas negras, entran. Una se entreabre un poco, y deja ver una gumía. Por debajo de la otra capa puede verse la punta de una espada recta, cristiana.

Son los capitanes.

Vera Lucis.

Segunda parte: Caminantes

El Obispo de Palencia y sus Sacristanes

Las brujas despiden a los personajes tras ofrecerles algo de comida y bebida (no, no tienen oro). Por cierto, ¿algún PJ dijo **expresamente** que llevaba encima dinero? ¿No? Vaya, vaya, el camino va a ser largo. ¿Y cuánto dinero dijo que llevaba? La bolsa de un villano no es el bolsillo mágico de Doraemon. Quizá tengan que buscarse la vida para poder comer. Quizá robando por los caminos. Ya se sabe lo peligrosos que son hoy en día.

El hecho cierto es que, al cabo de poco, los personajes se sentirán seguidos. Corrección: **si** han pensado en ir vigilando el camino, pasan tiradas de Descubrir, se molestan en ir de vez en cuando a campo través, se sentirán seguidos. Si no, alegría y adelante con los faroles. Para variar.

De hecho, no les sigue una partida: les siguen dos. Una es un grupo de Vera Lucis. Son guerreros de élite, tipos realmente duros. Y el doble de los jugadores, poca broma. El plan de los Vera Lucis es tan sutil como si hubiera sido trazado por Obelix, pero realmente de lo más efectivo. Consiste en esconderse a un lado del camino, y cuando los PJs pasen caminando (¿Escaramuzadores? ¿Enviar primero un explorador? ¿Reconocer el terreno? ¡Para que!) tirárseles encima, en proporción de tres a uno. Como DJ, me encantan las emboscadas en los caminos. ¡Son tan divertidas! Al menos, para el DJ.

Así que, de momento, tenemos a los PJs luchando en proporción de tres a uno. Bah, nada fuera de razón. Lo de todos los días. Deja, querido DJ, que los machaquen un poco. Un par de puntos de resistencia no van a ninguna parte. Y cuando estén a punto de caramelo:

De repente una ráfaga de viento llegó desde el Norte.
Y apareció un jinete solitario, blandiendo una espada de acero.
Luego, desde el Sur, llegó otro jinete, con un hacha de batalla.
Desde el Este apareció un tercero, sosteniendo una maza de púas.
Y finalmente, desde el Oeste, un jinete que blandía un gran martillo de guerra.

—Manowar. The Warrior's Prayer.

¡Pero no es un martillo de guerra! ¡Es una enorme cruz, que levanta el obispo de Palencia y deja caer con un ominoso crujido sobre el cráneo de uno de vuestros enemigos, musitando algo así como "descansa en pedazos"!

El obispo y sus sacristanes están aquí.

Las peleas de verdad no duran más allá de dos segundos. El resto son bravatas, poses, cosas que nunca han sido del agrado del obispo. Dos segundos después todo habrá terminado, y el obispo y sus sacristanes os mirarán, limpiando sus armas, mientras que un par de Vera Lucis más astutos o afortunados que el resto huyen despavoridos. ¿Qué aspecto tienen los sacristanes y el obispo? Tendría yo que describirlos: Google — Imágenes – "Manowar" – Buscar. Sí, eso.

Todos los personajes han oído hablar del obispo de Palencia y sus sacristanes: expulsado de su diócesis por sus contactos con personas (y otro tipo de seres) de blasfemas e impías creencias, seguido por sus fieles sacristanes, el obispo se ha unido a la Cofradía Anatema, y patrulla los caminos en defensa de esas enseñanzas que no deben ser perdidas. Dícese que tiene un pacto con Bileto, el demonio, y que aún hoy en día, en pleno siglo XXI, el obispo y sus sacristanes, ahora a lomos de potentes motocicletas, siguen protegiendo los caminos.

Yo una vez me los encontré. Pero eso es otra historia.

El obispo se colgará la enorme cruz a la espalda (después de limpiar la sangre y demás restos) y levantará la mano desnuda, en una extraña bendición (puño por encima de la cabeza). Sabe de vuestra misión.

—Las brujas de Aralar nos dijeron por donde andaríais, y pensé que, puestos a caminar, podríamos hacerlo a vuestro lado —sonríe el obispo—. Y es que se encuentra gente tan rara por los caminos…

Los personajes no pueden estar más de acuerdo. El obispo se ofrece a llevarlos a una base secreta de la Cofradía Anatema. Ahí podrán obtener más información, curar sus heridas, etc. Si aceptan, los guerreros los montarán en la grupa de sus corceles y marcharán al galope.

Al monasterio de Piedra.

El Monasterio de Piedra

El monasterio de Piedra fue fundado en 1194 sobre el antiguo castillo de Piedra Vieja por trece monjes cistercienses, venidos de Poblet. O eso dicen los libros de historia. Los libros no hablan de los sótanos de Piedra Vieja. Ni de la Cofradía Anatema.

Tras cabalgar toda la noche, los monjes guerreros entrarán por una cueva de la montaña, disimulada bajo una cascada del río Piedra. Dentro, unos novicios se hacen cargo de los caballos. Sus vestiduras os sorprenden. No son ni militares ni religiosas. Más parecen ropas de viaje que un hábito. Pues ésa es la función de la Cofradía: defender los caminos.

Pues los caminos llevan a los sitios.

Las bases de la Cofradía Anatema se hallan debajo de muchos de los principales monasterios que pueblan la Tierra. Algunas cuevas de la montaña de Montserrat llevan a laberínticas galerías, que a su vez llevan a un monasterio secreto. Igualmente sucede en Finisterre. Y en Tarifa.

Donde terminan los caminos.

Los novicios os acompañan ante la presencia del Abad Secreto. Es un hombre alto, fuerte, de barba cana y pelo rapado. Os recibe afablemente. Sabe de vuestra misión.

El Abad Secreto del monasterio de Piedra os confirma vuestros temores: la Vera Lucis va detrás vuestro, y no se detendrá hasta destruiros. El obispo y sus sacristanes os podrían escoltar, pero quizás no sea la mejor de las ideas. Cuando menos, no son el tipo de gente que pasa inadvertida.

– Será mejor que viajéis de forma más discreta –dice el abad, jugando con los dedos–. Pero tampoco es menester que viajéis solos. Creo que sé quién os podría acompañar.

Perra

Toda su familia fue asesinada por *lobisomes*. Padre, madre, incluso ella misma murió. Apenas era más que una niña. Los habían cogido por sorpresa. Sólo la fiel perra tuvo tiempo de reaccionar. Pero eran demasiados. Y también cayó ante las terribles garras.

Ignoramos que hay en el alma de un mastín, incluso si la tiene. Lo que sí es cierto es que, una vez ganada su confianza, nos son fieles hasta la muerte. Eso fue lo que paso. La vieja perra, en el momento de morir, pensó que había fallado. Y juró venganza. Buscó un cuerpo. Los padres estaban completamente destrozados por las garras, y los restos devorados. Sólo el de la niña, aún caliente, estaba relativamente entero.

El Abad Secreto presenta a Perra a los personajes. Ahora es toda una mujer. Sólo viste un grueso collar de cuero, forrado de púas, que defiende su cuello. Camina a dos patas, sí. Ocupa un cuerpo de humano, sí. Pero no es una mujer.

Su alma es de perra.

Cuando anda entre humanos que no la conocen, Perra se oculta bajo una larga capa con capucha. Unta su cuerpo con una poción que mezcla los hechizos de Arma Inquebrantable, Arma Invicta y Presteza. Sus movimientos son felinos, salvajes. No emplea armas. Sólo sus dientes y garras. Apenas si habla unas palabras. Pero posee todo el olfato y todo el instinto de su raza. Como nota curiosa, en algún lugar de su canino cerebro los Vera Lucis ocupan el mismo sitio que los gatos: son una cosa que hay en el mundo con el único objetivo de ser cazado.

La Cofradía acogió a Perra. Y ésta ha decidido defenderles hasta la muerte. Ahora tiene un hogar. Ahora tiene un amo.

Será la guía de los personajes.

Y que quede algo claro: Perra es eso, una perra. El fiel animal de compañía que tantas alegrías nos da a los humanos. Perra no es un cachorro juguetón, sino una vieja mastín, fiel y sabia. No importa en qué cuerpo se haya encarnado. Se comportará como lo que realmente es. No se tira contra ella por Empatía, sino por Conocimiento Animal.

Al llegar a la civilización, es harina de otro costal. Camina a dos patas, tiene forma humana, se cubre con una capa. Ése es todo el parecido con una chica. Todo, todo lo hará exactamente como una perra. A ver cómo se arreglan los PJs para pasar, digamos, desapercibidos.

Tras la presentación, el Abad Secreto sacará una daga de su funda de cuero. Perra se lanzará encima y olisqueará furiosa el objeto. Al cabo de unos segundos se retira, gruñendo. Ya tiene el rastro de Polo.

* * *

El obispo y sus sacristanes se despiden de vosotros. Tienen que hacer. Pero no os abandonarán. Se les puede llamar. Para ello, sólo hay que recitar la plegaria del guerrero, la cual enseñarán a los personajes.

Uy, casi me olvido. Invocar no quiere decir que vayan a aparecer al momento. Quiere decir que reciben la llamada. El obispo y los sacristanes caminan por la Tierra como tú y yo, no se mueven mediante magia. ¿Cuánto pueden tardar en llegar? Lo que haga falta para que la acción sea más divertida. Disfruta, DJ. Es tu fiesta.

Camino a Çaragoça

La decisión queda a libre albedrío de los PJs, pero el camino más lógico hasta Çaragoça pasaría por Calatayud. Unos cien kilómetros, es decir más de veinte leguas, tres días de camino, por sendas de montaña.

Pero vayamos por partes.

Hasta Calatayud se iría a campo través. Quizá tres o cuatro leguas, pero de mala senda. Perra se adelantará oliendo rastros. Husmea, se mueve, gruñe, como lo que es. El fiel guardián de los personajes.

A partir de ahí, se puede seguir el camino principal o se pueden buscar sendas más secundarias. A elegir.

Si los PJs hacen noche al raso, Perra se apartará un poco del campamento, y si alguno de ellos se aleja de la hoguera, verá dos puntos brillantes que vigilan en la noche. Si alguien intenta sorprenderlos primero gruñirá, después ladrará, después se lo comerá. Vamos, que es un chollo. Si ya sabían muy bien lo que hacían nuestros antepasados de las cavernas al aliarse con estos bichos.

La Cofradía Anatema también ha proporcionado a los PJs algo de cecina, pan y una bota de vino, que alegra el camino. Agua, tendrán que buscarla. Un par de tiradillas de Rastrear bastarán. No creo que los PJs tengan demasiados problemas para llegar a Çaragoça. ¿O tal vez sí?

Posibles encuentros (siempre a discreción del DJ):

- **Manada de lobos durante la noche:** Primero Perra gruñirá. Si no hacen caso, al poco se oirá crujir de ramas y mandíbulas. Dale un poquito de misterio, DJ. Una docena de lobos flacos y despeluchados vendrán a ver qué rapiñan. A las malas, Perra se las podría entender con ellos sin demasiados problemas, pero eso los PJs no lo saben. Lo mejor es que se estiren un poco y le echen una mano. Tampoco sería mala idea dormir en la copa de un pino. No son tan incómodos.
- **Bandidos:** No son más que los habitantes del pueblo cercano, que cuando no hay qué cosechar en el campo van a ver qué se cosecha en el camino. Igual que en la sierra de Aralar. A base de ladridos y mordiscos, Perra los podría poner en fuga sin más. Si los PJs capturan a alguno (antes de que se lo coma), pueden obligarle a que los acerque a la aldea y convertirse a su vez en rapiñadores. Comida, transporte, disfraces, etc.
- **Vera Lucis:** Ahora son los personajes los que pueden sorprenderlos. Perra se mostrará inquieta, gruñirá, como pidiendo a los PJs que vayan con ella. Si alguno de los jugadores la sigue, intentando no montar demasiado follón, le llevará hasta un claro, algo apartado del camino. Ahí descansan unos hombres armados. ¡Vera Lucis! No cabe duda,



pueden reconocer a alguno de los que los atacaron la última vez (y pudieron escapar). Los Vera Lucis charlan y bromean alrededor de una hoguera, mientras se pasan unos pellejos de vino. La verdad, están algo más que achispados. Se dedican a meterse con los dos supervivientes de la emboscada anterior y parece que están vendiendo la piel de los PJs antes de haberla cazado.

Los personajes pueden acercarse y escuchar la conversación. Si no son excesivamente ruidosos, no se darán ni cuenta. Su plan es esperarles a las afueras de Çaragoça y terminar el trabajo que tan mal comenzó el equipo anterior. De vez en cuando, explotan en un nuevo arrebato de risa hacia sus abochornados compañeros.

Mm…, supongo que el PJ explorador querrá volver con sus compañeros a comentar la jugada. Una vez segura de que han visto a los Vera Lucis, Perra les seguirá.

Puede que los PJs decidan a su vez emboscar a los Vera Lucis. Si consiguen capturar a alguno con vida, podrán interrogarlo. Iba a decir "cuidado con el perro", que es peligroso, pero en este caso casi mejor "cuidado con el dueño". Al tema: el pobre hombre confesará sin muchos problemas. Es un mandado. Los pedazos del jefe descansan ahora, desperdigados, en un radio de varios metros.Él era el que lo sabía todo. Lo que si les puede decir es que uno de los monjes de la Cofradía fue quien informó a su jefe del camino que seguían los personajes. Apenas lo vio un segundo. Pero bastó para fijarse en sus ojos, de un azul muy claro.

Tercera parte: La Ciudad

Çaragoça

Desde el año 1118 la ciudad que ahora llamamos Zaragoza es cristiana y capital del reino de Aragón. Malos tiempos para los negocios: muchos musulmanes han tenido que marchar al sur, a tierras aún de verdaderos creyentes, abandonando las que fueron de sus padres. La ciudad se ha ido repoblando con navarros y occitanos, pero cuesta crear un nuevo tejido social.

Y aquí están nuestros valientes PJs, paseando por sus calles. Ojo, nota a tener en cuenta: los siempre amables mañicos no tienen por qué saber que la misteriosa embozada que les acompaña es realmente un mastín. Un DJ cruel puede sacar mucho juguillo de ello:

- Un grupo de estudiantes borrachines intenta hacer unas cortesías a la dama. Cortesías es una forma de hablar. En el siglo XXI les hubieran metido en la cárcel por acoso sexual, pero lo políticamente correcto aún no estaba inventado. En fin. Perra primero gruñirá un poquito —eso parecerá divertir a los estudiantes—, luego un poquito más, y luego se liará a bocados con ellos en plena puerta de la Seo. En fin. Habrá que correr un poco por las viejas calles.
- *"¡Voto a bríos! ¿Quién es esta tapada? ¡Si es mujer de medio manto descúbrase, y vuelva a la mancebía! Y si no, que dé razón de su nombre"*. Quien así habla es el merino, es decir, la policía local. Según las ordenanzas, las prostitutas

deben llevar sólo medio manto, no pueden llevar joyas, y no pueden ir embozadas. Me temo que ha confundido a Perra con una señora, digamos, de la cofradía de la profesión más antigua del mundo. Y le está ordenando que muestre su rostro y se dirija al barrio de la mancebía, donde ejercen estas chicas.

En fin, más o menos igual que antes, pero no es lo mismo darle una paliza a unos estudiantes borrachos, que es cosa que pasa todos los días y a la que nadie da la menor importancia, a meterse con el merino y sus chicos. En fin. Habrá que correr mucho por las viejas calles.

La idea es que Perra —y por ende los PJs— se habrá hecho en dos patadas más famosa que la Dolores de Calatayud. Se impondría algún tipo de disfraz, pero yo soy sólo el que escribe esto. Ahora, el problema es de los PJs. Tampoco es tuyo, DJ. ¡Eh!, ellos fueron los que dijeron que querían jugar…

A la que lleven un par de calles del casco viejo recorridas, Perra levantará la nariz y empezará a husmear. A la que los jugadores se descuiden empezará a correr entre la multitud, metiéndose por las callejas. Los llevará hasta la fachada de una casa señorial, casi un pequeño palacio de lo más chic…

Hasta que un hombre vestido de negro sale lanzado por una de las ventanas.

Es hora de que el DJ pregunte a los personajes: "¿Qué hacéis?"

El palacio de Hqiqiy'yun Nur

A no ser que se lancen a por ella o la lleven de una traílla —práctica no común en la Çaragoça de la época que nos ocupa—, Perra se lanzará hacia la puerta del palacete. Dentro se oyen ruidos de lucha. Por el volumen, parece que dos docenas de demonios por bando se estén masacrando a espadazos.

Si los PJs entran dentro, verán a cinco espadachines vestidos con las capas negras que llevaban los sicarios Vera Lucis que les atacaron rodeando a un hombre que se defiende con bracamante y daga, espalda contra la pared. Lleva en el espinazo un canuto de cuero, como los que suelen emplear los soldados viejos para guardar títulos y privilegios, e intenta evitar con su cuerpo que los guerreros se lo arrebaten. Todos sus ropajes están cubiertos de sangre, y desfallece de dolor y cansancio. Aun así, no baja el arma.

Detrás de los sicarios un hombre vestido con una rica chilaba se echa las manos a la cabeza y grita pidiendo ayuda. La capucha le cubre completamente la cara, por lo que los personajes no podrán ver su rostro, pero su acento es el propio de los musulmanes, o de cristianos del sur.

Al ver a los PJs, el guerrero solitario levanta la cabeza e intenta abrir la boca, como para deciros algo…

Y entonces, una espada le atraviesa el pecho.

No hace falta mucha imaginación para pensar que los PJs tirarán de filosa. Los sicarios se defenderán bastante bien, pero no lo bastante. Es de esperar que en pocos minutos hayan recibido el premio que les prometió su orden, es decir, una vida mejor. Si los PJs se ven un poquito apurados, Perra echará una mano. Si alguno puede, huirá.

Una vez finalizada la pelea, Perra se lanzará a olisquear al guerrero caído. Sus gemidos y lamentos hacia los PJs son claros: éste es —o era— Polo. El espadachín aún vive. La herida es espectacular, y ha sangrado mucho, pero milagrosamente no le ha matado. El canuto de cuero sigue atado a su espalda.

El misterioso hombre permanecerá todo el rato a un lado, frotándose nervioso las manos. Bajo ningún concepto permitirá que le levanten la capucha. Si aun así los jugadores le obligan, verán que lleva sobre los ojos una especie de quevedos, con vidrios de color verde. Está enfermo, les dirá, y la luz ataca a sus ojos. Ojos que, por cierto, si pudieran ver comprobarían que son de un azul muy claro.

El hombre se presentará como Hqiqiy'yun Nur. ¿Algún personaje ha dicho **expresamente** que habla árabe? ¿Verdad que no? Una pena. De hablarlo, les sorprendería que la traducción del nombre al castellano fuese algo así como "Verdadera Luz". Casualidades.

Nur —le llamaremos así para abreviar— es el dueño de este palacio, o al menos eso afirma. El espadachín, dice, entró escapando de la partida que le seguía. Ni a unos ni a otros conoce de nada, pero se ofrece a hacer curar al herido. Tiene un *tubib* (médico) a su servicio, según dice experto en heridas de guerra. A una palmada suya acudirán varios servidores, y siguiendo sus instrucciones llevarán al herido, inconsciente, hacia una de las habitaciones de la planta superior.

La casona realmente no es de Nur. Hasta hace unos días era la consulta de un herborista, que marchó repentinamente a la corte (esa información la podrían obtener los PJs de los vecinos, si les preguntan, además de pensar que Nur era algún tipo de servidor que la mantenía). El espadachín entró por su propia voluntad, pensando que Nur vivía ahí, y que era un miembro de la Cofradía Anatema. El canuto que lleva el espadachín a la espalda (el mismísimo bachiller Antonio de Polo, para ser exactos) contiene unos manuscritos que han sido trabajosamente elaborados al sur de Despeñaperros.

Un libro sin alma.

Polo había llegado a Çaragoça con los manuscritos, pensando que se le iba a facilitar una reunión con los cofrades. Error. Nur pretende destruir ambos libros. ¡Qué gran triunfo sería eso para la razón! Tan pronto como Polo entró en casa de Nur, sus sicarios intentaron sorprenderle. Y entonces llegaron los personajes.

Ahora, DJ, continúa la acción. Que se nos oxidan los PJs. Recapitulamos: tan pronto como los servidores saquen a Polo de la vista de los jugadores, le soplarán el canuto, a no ser que los PJs desconfíen e intenten quedarse a su lado. El médico no es tal, sino un servidor de Nur disfrazado. La herida no parece mortal a corto plazo (el espadachín ha perdido bastante sangre por otras heridas) por lo que el plan es hacer marchar a los PJs, y rematarlo entonces tranquilamente. Así, inconsciente, tampoco tienen prisa. Si interrogan al "médico" o lo ven trabajar, descubrirán en seguida que no tiene ni idea.

Sería conveniente que Polo durase un poco más en el módulo. Si te has fijado, en las películas el malo siempre espera a apretar el botón que destruye el mundo —o lo que sea— a que el bueno tenga una opción de salvarlo. Pues eso. De momento, conténtate con que desaparezca el manuscrito.

Nur intentará despistar a los PJs con diversas zalemas, hasta que éstos empiecen a sospechar. Tan pronto como los PJs tengan la mosca detrás de la oreja, intentará tomar las de Villa-

diego. Si los PJs se tragan la historia (si son tan tontos como mis jugadores, seguro que lo hacen: perdona Johann T., me refería al resto del grupo, tú nunca caerías en una trampa tan burda), Hqiqiy'yun Nur les invitará a pasar la noche en el caserón. Dispondrá para ellos habitaciones separadas.

Su plan es sencillo: al llegar la noche, tres esbirros irán de habitación en habitación apuñalando silenciosamente a los PJs mientras duermen. ¿Han pensado en poner guardias? ¿En dormir juntos en una sala común? No, padre…

Si por alguna extraña razón los PJs han pensado (para variar), no hay problema. Nur es un hombre de recursos. Malos, pero de recursos. A medianoche, él y sus muchachos abandonarán la casa tras prenderle fuego, con Polo inconsciente y los PJs encerrados dentro. Un chico radical, Nur. A grandes males, grandes remedios. Además, apostará arqueros en las callejas cercanas, por si alguno intenta huir. Fin del módulo. PJs muertos.

Pero no. Recuerda que Perra, es eso. El mejor amigo del hombre.

La fiel mastín no duerme. Si se da el primer caso —que los PJs no han hecho guardia—, por un extraordinario caso de mala suerte la primera "persona" en cuya habitación entrarán los sicarios será la de Perra. También es mala pata, nunca mejor dicho. Se oirán gruñidos, ladridos, mordiscos, gritos de auxilio (de los sicarios). Cuando los PJs salgan al pasillo, verán a tres pobres guerreros cubiertos de mordiscos y arañazos corriendo escaleras abajo, perseguidos por una especie de furia endemoniada.

Y si se da el segundo caso —¡fuego!—, Perra empezará a olisquear, a gruñir. Si le hacen caso y salen a investigar, verán el inicio del fuego con tiempo para: 1) sacar a Polo —sin canuto, evidentemente—, sano y sin churruscar, y 2) buscar una puerta trasera —la hay— o alguna ventana baja —a montones— fuera del alcance de las flechas.

Pase lo que pase durante la noche, y a no ser que los PJs lo hagan maravillosamente bien o catastróficamente fatal, al alba se encontrarán en la calle, oliendo a humo, con un bachiller Polo que comienza a despertar, pero se encuentra aún muy débil.

Y que pregunta por su manuscrito. Un manuscrito que ha desaparecido. Junto con Nur.

Por las Calles

Bueno, bueno, bueno. Podría ser peor. Es de madrugada, ha habido un incendio, los PJs están en la calle sin nada excepto un herido de arma blanca, el merino y sus chicos vienen dando voces... Por cierto, alguno de sus ayudantes va aún curando bocados de Perra...

¿Qué hacéis?

Que los PJs corran un rato bajo los gritos de "¡dense a la autoridad!". El honrado pueblo de Çaragoça está más que acostumbrado a algaradas estudiantiles, y nadie dará más importancia a unos tipos armados hasta los dientes huyendo por las calles. Sí, pero... ¿Hacia dónde?

Paulatinamente, Polo irá recobrando la conciencia. En un momento dado, y si los PJs no tienen ninguna idea mejor, musitará: "La posada…, ¡la posada de Aker y Txio!", antes de caer de nuevo en un casi coma.

La posada de Aker y Txío

Aker y Txio son una simpática pareja que vive al lado del río Nervión. Adoradores de la Dama de Amboto, buenos amigos de las brujas de Aralar, tuvieron que dejar su *basarri* por motivos de salud —no es sano que la Vera Lucis te lo intente quemar hasta los cimientos contigo dentro—, y decidieron fundar una posada en Çaragoça.

De puertas afuera, Txio cocina y Aker atiende las mesas. Cuando hay algún follón, ambos se arman de sartenes e imponen la paz. Como buena adoradora de Marimundoko, Txio no cree en esas tonterías de la mujer sumisa. Si alguien o algo le toca un pelo a su querido Aker, deseará estar en el Infierno. Y como no tenga los pies prestos, lo conseguirá. Aker, feliz, se desvive por sus clientes. De puertas afuera.

De puertas adentro, no es que la posada sea una tapadera. La verdad, el negocio no anda mal del todo, y hasta les gusta. Lo que ocurre es que en la trastienda también se sirve vino. Pero no a todo el mundo. Si eres anatema, o hermano de los Caminos, eres bienvenido. Pero eso lo sabe sólo quien ha de saberlo.

Lo cierto es que si eres anatema tienes vino fresco, sopa caliente y una boca cerrada. Si los PJs consiguen descubrir dónde está la taberna de Aker y Txio y llegar a ella sin llamar demasiado la atención, estarán salvados, si tener una habitación donde lamer sus heridas (Perra literalmente) puede llamarse estar salvados.

Si esperan un par de días, gracias a los cuidados de Txio y los ocasionales tragos de vino de Aker, Polo se irá recuperando y les contará toda la historia. Polo les pedirá que le dejen ver el viejo libro. "Sí, éste es. Es lo que necesitaba", musitará. Un libro con alma.

En fin, la situación no es tan mala. Sólo tienen que buscar a Nur, recuperar el libro y hacer algo, que no saben qué es, para darle un alma.

Fácil.

Las calles

¿Y donde se habrá escondido Nur? ¿Dónde esconderías un árbol? En un bosque. Pues él está ahora, en el arrabal musulmán de Sinhaya.

Nur está furioso. Tiene el libro nuevo, pero sin el viejo no sirve para nada. Ha de destruir los dos en un ritual y al mismo tiempo , pues cualquiera de ellos bastaría para recomponer toda la magia.

Mientras los PJs sigan ocultos en la posada de Txio y Aker, estarán seguros. Es un lugar discreto. Cuando salgan a investigar, será harina de otro costal. Las fuentes de información de la Vera Lucis son magníficas y sus informadores están en todos lados.

Nur enviará un equipo a robar el viejo libro. Un plan simple: simular un asalto por las callejas de Çaragoça. Nada extraño en la época de nuestro módulo. No empleará para ello a la Vera Lucis, sino a ladrones profesionales. La *creme de la creme* de la germanía local: la casa es grande y no repara en gastos.

Los ladrones esperarán la ocasión en que el portador del libro (o aquél que crean que lo lleva) se encuentre solo o acompañado de poca gente por las estrechas callejas del casco antiguo y, entonces, le atacarán con almaradas. Tres o cuatro simularán un ataque frontal para distraer al grupo, dos se acercarán por la espalda al PJ que lleva el libro e intentarán arrebatárselo, si es necesario con la ayuda de una *mojá*, es decir, usando la piel del PJ como funda para la daga. Una vez tengan el libro, echarán todos a correr dispersándose por las callejas.

Buen plan, pero tiene dos puntos débiles: 1) Los PJs. 2) Perra. Llevar a Perra por la calle trae problemas, pero para olerse los problemas es la mejor. De esta forma, según como se lo monten los PJs, la situación acabará:

- Sin ninguno de los dos libros. Los dos en poder de Nur.
- Con el libro viejo.
- Con el libro viejo y algún prisionero, incluso en estado de hablar y no excesivamente mordisqueado.

Sinhaya

A su debido tiempo, los PJs irán reuniendo información. En fin, esto es una partida de rol, que se busquen un poco la vida. Hombre, si me preguntas algunas ideas: Aker y Txio conocen a mucha gente; quizá les puedan pasar algún contacto. Perra es siempre un valor seguro rastreando: ¿no tendrán nada de Nur? Tal vez en su casa consigan encontrar alguna pieza de ropa, aunque un poco chamuscada.

Todas las pistas les dirigirán hacia Sinhaya. Es el arrabal donde se refugiaron los musulmanes expulsados cuando los chicos de Alfonso I el Batallador arrebataron Saraqusta (así la llaman los fieles al profeta) al califato de Córdoba. No es un mal barrio, si eres moro. Si eres cristiano tampoco es que sea mal barrio, es que cantas como una almeja. A ver si nos entendemos, les han echado a patadas de su casa y enviado a un arrabal. Como poco, no van a recibirlos con los brazos abiertos. En fin, que se impone una estrategia. Esto ya depende de los PJs, pero alguna idea sería:

- Qué gran aliada la noche, para las operaciones comando. Máxime cuando un miembro del grupo puede moverse por el olfato.
- Disfraces. Total, con una chilaba por encima ya parecerán *sherifes* de ésos, como poco. Sólo esperemos que no tengan que hablar con nadie. ¿He preguntado si alguno hablaba árabe?
- Hqiqiy'yun Nur vive tranquilo y confiado en un fortín. Apenas sí le protegen una docena de esbirros armados hasta los dientes. Además, la gente del barrio le tiene por un santón. Digamos que si entran como un elefante en una chatarrería, los vecinos saldrán con palos y piedras a defender a su vecino. Como en mi escalera, vamos.

Según como haya ido el módulo, Nur tendrá uno o dos de los libros. Esto no afecta al resultado del módulo. La idea está clara: hay que recuperarlo(s) como sea. Y en el amor y la guerra, todo vale.

Un punto teatral, DJ: si los PJs reciben muchos palos, que Perra se interponga delante de ellos. Su alma es la de un animal fiel, mucho más noble que la de muchos humanos. Si puede ponerse delante de una flecha para que no los alcance, lo hará. La vieja mastín les ha cogido cariño. Aprovecha, DJ, y si hace falta saca alguna lagrimita. El efecto teatral es importante.

Cabe que los PJs decidan llamar al obispo y sus sacristanes. Ningún problema, lo consiguen. Consiguen llamarlos, quiero decir. Que lleguen es otra historia. Me explico: la Plegaria del Guerrero es un hechizo de llamada. No un hechizo de "aquí estamos, apartaos y dejarnos hacer". El obispo y sus sacristanes reciben el mensaje y se ponen en camino. ¿Y cuándo llegarán? Cuando más falta hagan. Cuando sea más divertido. Cuando venga mejor al módulo. ¿Vas pillando la idea, DJ? Esto es arbitrar como en los viejos tiempos.

El asalto

Venga, ánimo. Y es que no hay otra solución: más tarde o más temprano hay que hincarle el diente al fortín de Nur. Las principales medidas de seguridad son:

- Los vecinos darán la alarma si ven fuego, oyen ruido de pelea, etc. Si hay un incendio, los vecinos se unirán para apagarlo. Si es una pelea, saldrán con armas improvisadas: palos, cuchillos de cocina, aperos de labranza. Carecen de todo líder, pero no les gusta que unos extraños –mucho menos perros infieles— vengan a montar bronca a su barrio. Primero se limitarán a rodear la casa, discutiendo entre ellos. Se tirarán encima de cualquier desconocido, pero no son soldados de verdad: una demostración de fuerza les hará retroceder.
- Por cierto, a su debido tiempo acudirá una especie de ronda —cuatro o cinco tipejos—, pero sin excesiva fe. La verdad, no les pagan demasiado. Empezarán a pelearse con los vecinos a grito pelado, hasta que éstos últimos les obliguen a entrar en la casa, a ver qué está pasando.
- En la puerta hay constantemente dos sicarios de aspecto patibulario, cara de pocos amigos, malas pulgas y…, vale, vale. Veo que pillas la idea. En el fortín del arrabal de Sinhaya todos los guardias son musulmanes. Son bien conocidos por los vecinos. En caso de que alguien quiera, entrará uno de los sicarios, irá a buscar a su señor y el otro permanecerá en la puerta, impidiendo que nadie entre. La verdad, un poco sobrados los chicos.
- Dentro, se abre un zaguán. El centro es como un patio, no está techado. A mano derecha hay un cuerpo de guardia. Básicamente es una sala común donde los vigilantes comen, duermen y pasan las horas cuando no están de servicio. En el momento en que los PJs asalten la casa, ocho sicarios se encontrarán ahí dentro.
- A mano izquierda hay una amplia cocina y una despensa. La cocina tiene una pequeña puerta trasera, no guardada y abierta de día. Ahí hay tres mujeres que cocinan para los guardias —que comen como lobos— y para Nur. No son combatientes. Si alguien armado entra por la puerta, comenzarán a chillar como posesas. Si alguien entra con un motivo plausible —digamos, con un saco de harina al hombro—, ni se inmutarán. Eso sí, que a nadie se le ocurra in-

tentar colarse con uno de los ricos jamones turolenses, que ya sabemos que los musulmanes y el cerdo ni verse pueden.

- Al fondo hay una especie de salón. Está amueblado como una rica jaima. Alfombras, cojines. No hay nadie.
- En el zaguán hay una escalera que sube a la segunda planta. Se compone de diversas habitaciones, rodeadas por un balconcillo desde el que se puede ver el zaguán, debajo, y el cielo abierto, arriba. La escalera sigue y lleva hasta la terraza.

Hqiqiy'yun Nur está en una de las habitaciones. Dos de los sicarios andan también por la planta alta: uno monta guardia en el balconcillo, el otro en la terraza. Se van moviendo, charlan en voz baja de vez en cuando. El único sicario que tiene una visión del perímetro de la casa es el del tejado, pero de vez en cuando bajará a ver a su colega.

Lo dicho, adelante. Ahora toca a los jugadores montar una estrategia. ¿De día o de noche? ¿Por delante o por detrás? ¿Disfrazados o a rostro descubierto? Veamos qué se les ocurre.

Hqiqiy'yun Nur lleva el libro consigo. Si los PJs no son lo, digamos, bastante sigilosos, tomará las de Villadiego tan pronto como le sea posible, dejando a los sicarios vigilar la casa y ocuparse de los PJs. Perra puede ser una gran ayuda en estas circunstancias, pero no hay que olvidar que os movéis por un barrio cuando poco no amigable, así que una persecución por las callejas tampoco estaría mal. ¿Verdad, DJ?

En fin, que más tarde o más temprano le echarán el guante.

Esto, vale, le habéis pillado. Muy bien. Pero tiene uno, o quizás dos de los libros.

Y sabe usarlo.

Posibles ayudas si los PJs se lían demasiado:

- Si invocaron al obispo y sus sacristanes, ahora sería un momento genial para que aparecieran y echaran una manita en el tema de los palos con los sicarios, mientras ellos siguen a Nur.
- Claro está, sus piernas. Los vecinos/sicarios les acosarán hasta que lleguen a las puertas de Sinhaya. En la ciudad cristiana un musulmán armado se considera poco menos que un acto de guerra.

Puede que consigan llegar a Hqiqiy'yun Nur, puede que no. De no ser así les bastará esperar. Nur quiere, necesita el libro. E irá, de noche, a buscarlo allá donde estén los jugadores. Igualmente si tiene los dos libros: el ritual necesario para llevar un alma de un libro viejo a un libro nuevo requiere eso, un alma. Y él no tiene, pero los personajes, sí (exactamente, un alma por cada uno de ellos). En un caso u otro, arramblará con los PJs.

Y se los llevará al capítulo siguiente.

Un viejo libro y un nuevo libro

Bien porque los jugadores capturen a Hqiqiy'yun Nur, bien porque él vaya a buscarlos, en un momento dado se juntarán:

- El libro viejo.
- Los PJs.
- El libro nuevo.
- Polo.
- Y Hqiqiy'yun Nur…

De repente, Nur se llevará la mano a la túnica y sacará un puñado de polvo, que lanzará sobre los PJs y Polo. Una tirada de Conocimiento Mágico reconocerá el hechizo de Polvos de Viaje, pero tarde. En un torbellino, los personajes se verán arrebatados a un mundo oscuro, frío, yermo. Un páramo primordial. El Vera Lucis levanta las manos y ríe, comenzando una invocación.

"Porque habéis dicho
Hemos celebrado alianza con la muerte
Y con el Seol hemos hecho pacto…"

Lo reconocéis. Es el inicio del *Rerum Demoni* del libro viejo. Es una llamada al demonio. Está ejecutando un Gran Aquelarre.

Quiere entregar los libros al Maligno. Sabe que no pueden destruirse físicamente, pues viven en el corazón de quienes los leyeron y escribieron. Y el demonio viene, pues es un buen botín. Así os lo grita triunfante y loco.

Poco después, en forma de paloma negra, aparecerá Bileto, Príncipe del Infierno, consejero personal de Belcebú (véase pág. 278), que escucha los gritos del Vera Lucis, y le mira severo. De repente levanta una mano. El suelo se abre en llamas, y Hqiqiy'yun Nur cae en el más profundo de los Infiernos. Al caer, los libros caen al suelo. Si ningún personaje lo hace, Polo coge ambos libros.

–Nada tenía que ofrecerme –os dice el demonio, cerrando la apertura al abismo–. Su alma ya era nuestra. Pero… ¿Y la vuestra? ¿Y la de este libro? ¿Cómo puedo conseguirlas? ¿Qué me daréis para que deje marchar a alguna de esas almas?

¿Te acuerdas, DJ, de aquella tiradita que dijimos que no servía para nada? Bileto saca las bolsas de Atarrabi de su túnica y les sonríe a los personajes.

Bileto les es sincero, al menos para ser un demonio. En el alma de cada uno de los personajes hay cosas buenas y cosas malas. Por las malas irían al Infierno, por las buenas al Cielo. Pero Bileto no es juez. Lo que sí que puede hacer es retener en el Infierno a tantos de los PJs como baste para sumar la maldad de todas sus almas.

Cada personaje ha de sacar una bola. La bolsa es mágica, así que las bolas se reponen tan pronto como se sacan, con lo que las probabilidades no cambian, ya se sea el primero o el último. Los jugadores, atención, pueden replantear la estrategia.

Bileto extiende una mano, y Perra va hacia él. Bileto levanta una bola que es blanca como el sol. Sonríe. "Quédate conmigo –le dice a Perra–, quiero pedirte un favor". Perra asiente.

Una vez hecho esto, Bileto mirará los libros. ¿Son buenos o malos, se pregunta el demonio? ¿Tienen alma? También debe hacerse una tirada por cada uno de ellos: el DJ se encargará.

Al sacar la bola que le corresponda, cada personaje verá las cosas buenas y las cosas malas que ha hecho en la vida. A ojos humanos, todas las bolas son como estrellas, titilando en la oscuridad. A veces brillan, a veces no. Como nuestra alma.

Bileto las une en su mano. La abre, y se han convertido en blancas y negras.

Como mínimo ha de salir una bola negra, que será para el viejo libro. Si salen más, tantos PJs como bolas han de quedarse. Haz trampas. Sin perdón. Si salen tres, es más divertido.

Que sufran un poco. Que lo echen a suertes, a la pajita más corta, como quieran. Polo se comporta como un PJ normal. Sólo una cosa: una vez algún PJ acepte sacrificarse voluntariamente, su bola se vuelve blanca. Pero eso sólo se sabe a toro pasado. Si alguien obliga a otro a quedarse, bien con engaños o bien por la fuerza, su bola se vuelve negra. Las bolas no miden la suerte. Miden el corazón. Si se lo montan bien, pueden llegar a salir todos. Si se lo montan mal, ninguno.

Si intentan luchar contra el demonio, verán como ochenta legiones cargan contra ellos. Descríbelo con fuerza. Imagina el páramo seco, los PJs solos, las legiones infernales formando. Los PJs que huyan, verán como su bola se vuelve negra. Los que tracen con la punta de la espada una raya en el suelo retando a los demonios a pasar (es una forma de hablar, cualquier otro gesto vale también, como por ejemplo hacer la higa) verán cómo se vuelve blanca. Si quieres, que aparezca el obispo. Él y sus chicos nunca han dado un paso atrás, y no van a empezar ahora. Sus bolas, que lo sepas, son negras si las miras sólo una vez, pero blancas el resto de las veces que las miras.

¿Y los libros? Bileto levanta una bola blanca y una negra, pues los libros tienen cosas buenas y malas. El demonio se queda el libro viejo, y les deja el nuevo.

Si alguno de los personajes le pregunta cuál es el alma del libro, Bileto le invitará a abrirlo. Las hojas están hechas de espejo, donde se verá reflejado. Pues desde el principio los personajes eran el alma de ambos libros. Ahora, el alma ha pasado al nuevo, que parece brillar. El viejo, cerrado, parece sólo de papel.

A un gesto de Bileto se abre un portal. Tras de él, San Miguel de Aralar. El Príncipe del Infierno les invita a marchar de vuelta a las aventuras de vuestro mundo. Polo abraza el libro nuevo. Les parecerá ver como el viejo demonio amaga lo que parece una sonrisa, mientras se queda leyendo el viejo libro... ¿sin alma?

Por cierto, si quieres saber las recompensas que obtienen los PJ:

- Cada personaje que pueda escapar de Bileto: 30 PAp.
- Si todos ellos consiguen escapar: +10 PAp.
- A gusto del Director de Juego: entre +10 PAp y -10 PAp, según como hayan jugado.

Dramatis Personae

Indarr

FUE:	14	**Altura:**	1,75 varas
AGI:	10	**Peso:**	166 libras
HAB:	15	**RR:**	0%
RES:	10	**IRR:**	193%
PER:	20	**Templanza:**	90%
COM:	10	**Aspecto:**	23 (Hermosa)
CUL:	20	**Edad:**	50 años

Protección: Ropas Gruesas (1 punto de Protección).

Armas: Cayado 50% (1D4+1+1D4).

Competencias: Alquimia 85%, Conocimiento Mágico 92%, Conocimiento Animal 43%, Conocimiento Mineral 63%, Conocimiento Vegetal 89%, Idioma (Castellano) 20%, Leyendas 90%, Medicina 67%, Sanar 53%, Empatía 130%.

Hechizos: Todos.

Sorguiñak

FUE:	18	**Altura:**	1,78 varas
AGI:	17	**Peso:**	160 libras
HAB:	15	**RR:**	0%
RES:	14	**IRR:**	185%
PER:	18	**Templanza:**	85%
COM:	10	**Aspecto:**	25 (Belleza casi inhumana)
CUL:	20	**Edad:**	30 años

Protección: Ropas Gruesas (1 punto de Protección).

Armas: Cayado 90% (1D4+1+1D4), Arco Largo 70% (1D10+1D4).

Competencias: Alquimia 75%, Conocimiento Mágico 85%, Conocimiento Animal 77%, Conocimiento Mineral 70%, Conocimiento Vegetal 83%, Idioma (Castellano) 15%, Leyendas 83%, Medicina 60%, Sanar 74%, Empatía 90%.

Hechizos: Casi todos.

Birutia

FUE:	15	**Altura:**	1,65 varas
AGI:	20	**Peso:**	106 libras
HAB:	20	**RR:**	0%
RES:	15	**IRR:**	164%
PER:	20	**Templanza:**	80%
COM:	16	**Aspecto:**	23 (Hermosa)
CUL:	15	**Edad:**	12 años

Protección: Ropas Gruesas (1 punto de Protección).

Armas: Honda 90% (1D3+2+1D6).

Competencias: Alquimia 75%, Conocimiento Mágico 80%, Conocimiento Animal 70%, Conocimiento Mineral 70%, Conocimiento Vegetal 70%, Correr 60%, Idioma (Castellano) 16%, Leyendas 80%, Medicina 40%, Sanar 53%, Empatía 40%, Saltar 40%.

Hombres de la Vera Lucis

FUE:	15	**Altura:**	1,75 varas
AGI:	15	**Peso:**	160 libras
HAB:	15	**RR:**	75%
RES:	15	**IRR:**	25%
PER:	15	**Templanza:**	50%
COM:	10		
CUL:	15		

Protección: Coracina (5 puntos de Protección) y Capacete (2 puntos de Protección).

Armas: Espada de Mano 60% (1D8+1+1D4).

Competencias: Esquivar 25%, Sigilo 30%.

Obispo de Palencia

FUE:	20	**Altura:**	1,80 varas
AGI:	15	**Peso:**	175 libras
HAB:	15	**RR:**	10%
RES:	20	**IRR:**	90%
PER:	15	**Templanza:**	75%
COM:	15		
CUL:	15		

Protección: Coracina (5 puntos de Protección) y Capacete (2 puntos de Protección).

Armas: Cruz 75% (1D10+1+1D6).

Competencias: Esquivar 25%, Sigilo 30%, Teología 60%, Conocimiento Mágico 75%, Leyendas 25%.

Hechizos: Conoce alguno que otro, aunque confía más en su cruz de dos manos.

Sacristanes

FUE:	20	**Altura:**	1,90 varas
AGI:	13	**Peso:**	200 libras
HAB:	13	**RR:**	25%
RES:	20	**IRR:**	75%
PER:	10	**Templanza:**	55%
COM:	10		
CUL:	15		

Protección: Gambesón Reforzado (3 puntos de Protección).

Armas: Hacha de Combate 60% (1D10+1D4+1D6).

Competencias: Cabalgar 55%.

Perra

FUE:	15	**Altura:**	1,75 varas
AGI:	20	**Peso:**	160 libras
HAB:	15	**RR:**	5%
RES:	20	**IRR:**	95%
PER:	20	**Templanza:**	70%
COM:	5		
CUL:	5		

Protección: Ropas Gruesas (1 punto de Protección).

Armas: Mordisco 65% (1D4), Pelea 45% (1D3+1D4).

Competencias: Esquivar 65%, Sigilo 60%, Escuchar 75%, Descubrir 45%.

hqiqiy'yun Nur

FUE:	10	**Altura:**	1,75 varas
AGI:	15	**Peso:**	160 libras
HAB:	15	**RR:**	50%
RES:	10	**IRR:**	50%
PER:	15	**Templanza:**	40%
COM:	15		
CUL:	20		

Protección: Ninguna.

Armas: Pelea 40% (1D3).

Competencias: Conocimiento Mágico 95%, Alquimia 80%.

Hechizos: Polvos de Viaje y Gran Aquelarre, pero conoce muchos más.

Bachiller Antonio de Polo

FUE:	15	**Altura:**	1,75 varas
AGI:	10	**Peso:**	180 libras
HAB:	20	**RR:**	65%
RES:	20	**IRR:**	35%
PER:	15	**Templanza:**	55%
COM:	10		
CUL:	15		

Protección: Ropas Gruesas (1 punto de Protección).

Armas: Bracamante 60% (1D6+2+1D6), Daga 50% (2D3+1D6).

Competencias: Leer y Escribir 65%, Conocimiento Mágico 45%, Leyendas 65%, Escuchar 40%.

Aker y Txio

FUE:	15	**Altura:**	1,75 varas
AGI:	15	**Peso:**	180 libras
HAB:	15	**RR:**	0%
RES:	20	**IRR:**	100%
PER:	15	**Templanza:**	70%
COM:	15		
CUL:	20		

Protección: Ninguno.

Armas: Cayado 60% (1D4+1+1D4), Pelea 45% (1D3+1D4).

Competencias: Conocimiento Mágico 75%, Artesanía (Posada) 65%.

Hechizos: Conocen alguno que otro para mejor honrar a la Dama de Amboto.

Ladrones Profesionales

FUE:	10	**Altura:**	1,65 varas
AGI:	20	**Peso:**	140 libras
HAB:	15	**RR:**	65%
RES:	20	**IRR:**	35%
PER:	15	**Templanza:**	50%
COM:	10		
CUL:	10		

Protección: Ropas Gruesas (1 punto de Protección).

Armas: Almarada 60% (1D4+2+1D4), Bracamante 45% (1D6+2+1D4).

Competencias: Esquivar 65%, Sigilo 80%, Trepar 75%, Saltar 55%, Correr 65%, Escamotear 80%.

Appendices

Appendix I: Comercium

Equipo

A continuación 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: Commercium

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.
Virotes	6	15 saetas de ballesta.

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 suelas 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 (*Tiraz*)	1.188	Albornoz musulmán con paños de calidad, habitualmente seda.
- Prendas Sueltas -		
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 luna 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.
Talit	24	Chal con flecos utilizado en los servicios religiosos judíos, normalmente cubriendo la cabeza.
Zapatos Doblados	15	Calzado hecho a medida por un zapatero en cuero trabajado.
Zurrón	30	Fabricado con lana y cuero.

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.
Al Cuzcuz	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.
Haraveulas	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.
Idish	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 ajenjos	5 dineros	Un cuartillo de licor aromatizado con ajenjo 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 *Rubb*	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 *Jamguri*	5 dineros	Un cuartillo de *rubb* con canela, anís, mostaza y naranja. Es bebida musulmana.

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.
Apajero 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.
Cabrito	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 cuaresma.
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: Commercium

Equipo	Precio	Descripción
Gerifalte Neblí	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.
Sanjuanes	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.

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 m^2).

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.
Bacía	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 alimente 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).
Estera	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.

Sistema Monetario

La moneda se convierte en un referente básico en las transacciones comerciales, ya que en unidades de moneda se establece el valor de cambio de las cosas. En las monedas de la época este valor no es arbitrario, sino que ha de satisfacer tanto al comprador como al vendedor, así en estas monedas el valor de cambio venía determinado por el propio valor del metal utilizado en la acuñación, normalmente oro, plata, vellón (aleación de plata con cobre) o cobre.

La acuñación de las monedas se realizaba en talleres dedicados a tal efecto denominados "cecas" y éstas podían estar a cargo del rey, de la Iglesia o de señores feudales. Así, la producción de monedas efectivas nace del encuentro de dos intereses: por un lado, el de los particulares que vendían a la ceca metal precioso para obtener monedas y, por otro, el de la ceca que procedía a la realización de las monedas previa sustracción de una cantidad más o menos grande del metal aportado en concepto de gastos de fabricación (braceaje) y derechos debidos al erario (señoraje). Durante la época de *Aquelarre*, las principales cecas de la Península Ibérica estaban situadas en Barcelona, Burgos, Cuenca, La Coruña, Granada, Jaca, Lisboa, Málaga, Mallorca, Oporto, Pamplona, Perpiñán, Segovia, Sevilla, Toledo, Valencia y Zaragoza.

El valor real de las monedas estuvo sujeto a frecuentes variaciones. Cada tipo de moneda dio respuesta a la variedad de necesidades en que se basaban los intercambios ya que cada metal era utilizado según el tipo de transacción u operación que se llevase a cabo. El oro era exclusivo de príncipes, de grandes comerciantes o de la Iglesia; la plata estaba destinada a transacciones ordinarias, mientras que el cobre, en el nivel más bajo, se consideraba la moneda "negra" del pueblo y de los pobres. Así, el lenguaje corriente de aquel tiempo subrayó ya esta neta distinción denominando "moneda pequeña" a la fabricada con vellón o cobre y "moneda gruesa" a la fabricada con oro o plata.

Las monedas de oro y plata pasaron por periodos intermitentes de envilecimiento (pérdida de pureza en la aleación metálica) durante los siglos XIV y XV —en el reinado de Enrique IV, en el tercer cuarto del siglo XV, se alcanzó el apogeo de dicho desorden—. La plata resultó seriamente envilecida y el oro, que ofrecía mayores oportunidades de beneficio, se llegó a acuñar a un tercio de su ley o finura legal. Además, al tratarse la moneda de una mercancía de gran valor, la picaresca actuó sobre ella limitando en ocasiones su calidad, siendo frecuente en las de oro y plata los cercenados, raspados e incluso falsificaciones (punibles con la muerte y confiscación de bienes).

Pero a pesar de que el uso de la moneda estaba bastante extendido, la importancia del trueque era también grande, no sólo para el marco local sino también para el regional e incluso el internacional: bienes a cambio de bienes, trabajo a cambio de bienes o trabajo a cambio de trabajo. Esto no tiene por qué ser debido a la escasez de moneda, que en muchos casos escaseaba, sino a que en numerosas ocasiones se prefería realizar los intercambios en especie, para así participar en un comercio a tres bandas o más. Evidentemente, otra de las razones para que se diese el trueque era su sencillez, una mercancía por otra que se necesitaba, sin más complicaciones, máxime en una sociedad que era eminentemente rural. Aun así, aunque el trueque estuviera muy desarrollado, era minoritario frente al pago de moneda.

Para el transporte marítimo hay que mencionar que fue frecuente el uso de cartas de crédito y letras de cambio. Especialmente destacado fue su papel en el ámbito internacional, donde este tipo de mecanismos permitió limitar los riesgos del transporte de grandes cantidades de dinero a larga distancia.

La moneda en la Península Ibérica en la época de Aquelarre

En la Península de los siglos XIV y XV se usan varios tipos de moneda. Ya desde el siglo XIII tres tipos de monedas se utilizan con diferentes propósitos. El **vellón** es la moneda de los intercambios cotidianos (pan, vino, limosnas, portazgos, censos); la plata es la moneda de los mercaderes y de las transacciones del mercado local; el oro y las letras de cambio están reservados al comercio internacional, a los príncipes y a la aristocracia.

Hacia mediados del siglo XIII, la propia dinámica comercial impone que las monedas más sólidas, como las monedas de oro emitidas en gran cantidad en ciudades muy activas económicamente, terminen convirtiéndose en el patrón de referencia para la fijación de los tipos de cambio. De hecho, se presenta al florín, emitido en Florencia, como la moneda que representaba el papel del dólar en el presente. En los años centrales del siglo XIV la moneda de oro se diversifica y es emitida por diversos reinos, entre ellos los de Castilla y Aragón. Pierde así el florín su situación de cuasi monopolio en favor de las doblas castellanas y los florines aragoneses, entre otras monedas, todas ellas acuñadas a semejanza de la moneda florentina.

Por motivos de simplificación, a lo largo de todo el manual hemos utilizado el maravedí como moneda básica, pero si quieres añadir diferentes tipos de monedas según el metal utilizado o el reino en el que se encuentre el PJ, utiliza el siguiente sistema monetario para ayudarte, que aunque simplificado, intenta abarcar una mayor realidad. Todas las monedas aquí descritas, así como sus valores y cambios, se corresponden con los que se daban en los años centrales del siglos XIV en la Península Ibérica.

La moneda de Castilla

Es el **maravedí** la moneda de referencia que establece el valor entre cada una de las monedas en el reino de Castilla y la moneda por la que se tasan los artículos de la lista de equipo de este manual. Sin embargo, estuvo más en la mente de todos los castellanos que en su bolsillo, porque en la larga vida de esta moneda fue más virtual que real.

En las décadas centrales del siglo XIV se abandonó el uso del maravedí como moneda con existencia física. Sin embargo, se

continuó usando el maravedí como moneda "de cuenta", para hacer las conversiones entre las diversas monedas en uso. Algunas de éstas tenían valores superiores al maravedí, mientras que otras, como la blanca, serían equivalentes a fracciones de maravedí. En Castilla todo se tasaba en función de su valor en maravedíes, incluidas las monedas reales.

Entre las monedas reales del reino de Castilla contamos con la **dobla** de oro, imitada de un tipo norteafricano de origen almohade y acuñada desde tiempos de Fernando III a mediados del siglo XIII, con ley de 23.75 quilates y peso de 4,60 g. El **real** de plata, con peso de 3,4 g, fue la principal moneda de plata castellana desde su acuñación por Pedro I, a partir de 1351, acaso para evitar que tipos de otros países invadieran el mercado castellano (por ejemplo, el *croat* catalán) y también como medio para completar y estabilizar el sistema monetario castellano. Entre las piezas de vellón —cobre con una aleación muy baja de plata— encontramos el **maravedí** y su fracción el **dinero** de vellón.

Corona de Castilla

	Dobla de Oro	Reales de Plata	Maravedíes de Vellón	Dineros de Vellón
Dobla de Oro	1	12	36	360
Reales de Plata	-	1	3	30
Maravedíes de Vellón	-	-	1	10
Dineros de Vellón	-	-	-	1

La moneda de Aragón

En el reino de Aragón el sistema monetario se basaba en una moneda, la libra jaquesa, que no se acuñaba pero se utilizaba como referencia en las contabilidades y los grandes pagos de dinero. Como hemos dicho, a este tipo de monedas se las conoce como monedas "de cuenta".

Es el **florín** aragonés de Pedro IV el Ceremonioso una moneda acuñada a imitación de la florentina y la primera de oro en los reinos cristianos de la Península. Al florín lo acompañan el ***croat*** de plata y el ***diner*** de vellón. El *croat* es una moneda de excelentísima calidad y de referencia en todos los reinos de la Península y parte del Mediterráneo, hasta tal punto que Pedro I el Cruel, rey de Castilla, la toma como modelo para su real de plata.

La acuñación de las monedas de metal precioso en Aragón era una competencia exclusiva de los reyes, mientras que la acuñación de la moneda de vellón era controlada por las Cortes que representaban al reino.

Corona de Aragón

	Florín de Oro	Croats de Plata	Diners de Vellón
Florín de Oro	1	11	132
Croats de Plata	-	1	12
Diners de Vellón	-	-	1

La moneda de Granada

Monedas de oro, plata y cobre circularon por todo el territorio, a semejanza de las que ya se vieron en periodo almohade, circulares y cuadradas, con leyendas en cúfico en anverso y reverso, y a veces también en la orla.

La moneda de oro es el **dinar**, de 31/32 mm y un peso oscilante que iba de los 2,3 g del dinar a los 4,6 g de la dobla, empleada para el pago de parias y para el comercio exterior; la de plata, el **dírham**, de 15 mm de lado y 1.5 g de peso, y la de cobre, el ***fals*** o **felús**. El dírham cuadrado tuvo dos submúltiplos: el ***qīrāt*** o **quirate**, equivalente a medio dírham, y el **rub'** o cuarto de dírham. Múltiplo del dírham fue el doble dírham de peso en torno a los 2,8 g.

La moneda nazarí se resintió de la escasez de oro y de plata en el país, fruto de la guerra con Castilla y las guerras intestinas, y de los continuos y abundantes tributos pagados al reino cristiano.

Reino de Granada

	Dobla de Oro	Dinares de Oro	Dírhams de Plata	Feluses de Cobre
Dobla de Oro	1	2	24	720
Dinares de Oro	-	1	12	360
Dírhams de Plata	-	-	1	30
Feluses de Cobre	-	-	-	1

La moneda de Navarra

La moneda navarra se acuña muy irregularmente en el tiempo y con escasa calidad, por lo que es costumbre usar en el reino moneda proveniente de Francia o incluso de Aragón. La manipulación que realizan los pocos monarcas que acuñan de las aleaciones de sus monedas, como es el caso de Carlos II el Malo, tampoco brindan la confianza de la moneda navarra, que tiende a depreciarse.

En el reino, como sus vecinos franceses y aragoneses, se sigue el sistema carolingio de libras, sueldos y dineros, basado en la plata. Sin embargo, la libra hace mucho que no se acuña y sólo se usa como moneda de cuenta, así por ejemplo, es normal que las cuentas se dicten en libras y sueldos que luego se pagarán en dineros de vellón o cualquier otra moneda foránea.

Las primeras acuñaciones de oro llegan con Carlos II y su **florín**, en plata son comunes los **sueldos** y **grossos** y el **dinero** de vellón es la más habitualde las monedas del reino.

Reino de Navarra

	Florín de Oro	Libra de Plata*	Sueldos de Plata	Dineros de Vellón
Florín de Oro	1	-	13	156
Libra de Plata*	-	1	20	240
Sueldos de Plata	-	-	1	12
Dineros de Vellón	-	-	-	1

* No se acuña ya como moneda real y sólo se usa para llevar la contabilidad.

La moneda de Portugal

El *dinheiro* es considerado hoy como la primera moneda del reino de Portugal y fue también una de las monedas de referencia desde finales del siglo XII hasta 1433. Mas su tipo varió de acuerdo con los reyes que ocupaban el trono.

Si bien la economía portuguesa se asentó en el patrón libra-*soldo-dinheiro*, en la Baja Edad Media se pasa a un sistema más cercano al castellano, que a su vez tiene raíces en los

viejos *morabitinos* almohades, de los que derivará la palabra "maravedí".

Se producen así ***dobras*** de oro, a imagen y semejanza de la castellana, con peso de 4,60 g y ley de 23 3/4 quilates, **reales** y **torneses** de plata y una diversidad de monedas de vellón, o *bolhão*, entre las que destacamos las **barbudas** o los propios ***dinheiros***. Sin embargo, el aumento de la inflación provocado por las guerras con Castilla haría insostenible la producción de *dobras* de oro fino, siendo éstas rápidamente sustituidas por la que es considerada una de las más bellas monedas portuguesas: el **gentil**.

Reino de Portugal

	Dobra de Ouro	Reales de *Prata*	Barbuda de *Bolhão*	*Dinheiros de Bolhão*
Dobra de Ouro	1	12	36	1080
Reales de *Prata*	-	1	3	90
Barbuda de *Bolhão*	-	-	1	30
Dinheiros de Bolhão	-	-	-	1

Equivalencias

Si deseas realizar un cambio de moneda de un reino a otro, utiliza las siguientes equivalencias (aunque debes recordar que el cambista que realiza un cambio se lleva también parte de la moneda como pago por el servicio prestado). Te avisamos además de que los cambios no tienen por qué ser exactos, ya que a diferentes monedas pueden corresponder diferentes cambios.

Tabla de Equivalencias Monetarias

	Croats	Dírhams	Real Castellano	Sueldo Navarro	Real Portugués
Croats	1	2	1	1,5	1
Dírhams	0,5	1	0,5	0,75	0,5
Reales	1	2	1	1,5	1
Sueldo Navarro	0,67	1,34	0,67	1	0,67
Real Portugués	1	2	1	1,5	1

De esta forma, si tenemos en nuestras manos 100 reales castellanos y queremos cambiarlos, podemos obtener 100 *croats*, 150 sueldos de Navarra, 200 dírhams o 100 reales portugueses.

A continuación, para facilitar los cálculos de precios, expondremos el valor de todas las monedas en maravedíes.

Corona de Castilla

Moneda	Maravedíes
Dobla de Oro	36
Real de Plata	3
Dinero de Vellón	10 dineros hacen un maravedí

Corona de Aragón

Moneda	Maravedíes
Florín de Oro	33
Croat de Plata	3
Diner de Vellón	4 *diners* hacen un maravedí

Reino de Granada

Moneda	Maravedíes
Dobla de Oro	36
Dinar de Oro	18
Dírham de Plata	1,5
Felús de Cobre	20 feluses hacen un maravedí

Reino de Navarra

Moneda	Maravedíes
Florín de Oro	26
Sueldo de Plata	2
Dinero de Vellón	6 dineros hacen un maravedí

Reino de Portugal

Moneda	Maravedíes
Dobra de Ouro	36
Gentil de *Ouro*	27
Real de *Prata*	3
Barbuda de *Bolhão*	1
Dinheiros de Bolhão	30 dineros hacen un maravedí

Sistemas de Medidas

EN el capítulo I, en la página 45, te indicamos cuál es el sistema de medidas que utilizamos en *Aquelarre*, que aunque basado en sistemas medievales históricos, fue simplificado para adecuarlo al juego. De todas formas, si deseas ceñirte a sistemas históricos reales, aquí te ofrecemos algunas tablas de medidas para que las uses, si ése es tu deseo, basadas principalmente en la unificación de pesos y medidas que llevaron a cabo los Reyes Católicos a finales del siglo XV, pues las épocas anteriores se caracterizaron por la anarquía y por diferencias pronunciadas en medidas y pesos según la localización regional.

Además, si te fijas verás que en algunas tablas hay bastantes valores que no cuadran exactamente, pues se han tomado directamente de los patrones de la época, que distaban mucho de ser exactos.

Medidas de Áridos

Los áridos incluyen productos como el trigo, los garbanzos, la cebada, las nueces, las avellanas, la cal, el yeso, el cilantro o la mostaza. La cuchara y el cuartillo eran demasiado pequeños y el cahíz demasiado grande para ser de uso general, de ahí que la fanega y el celemín gobernasen de hecho la mayoría de

los intercambios. El celemín se usaba con mayor frecuencia en el comercio al por menor y la fanega en el mayoreo.

Medidas de Áridos

Medida	Equivalencia	Medida Actual
Cuchara	-	0,4 litros
Cuartillo	3 cucharas	1,15 litros
Celemín	4 cuartillos	4,6 litros
Hemina	4 celemines	18,5 litros
Fanega	3 heminas	55,5 litros
Carga	4 fanegas	222 litros
Cahíz	3 cargas	666 litros

Medidas de Longitud

Las únicas medidas que aparecen con frecuencia en relación con los tejidos son la vara y el palmo. La pulgada y el dedo eran demasiado pequeños para su uso comercial generalizado, y eran raras las ventas por pies y codos.

Medidas de Longitud

Medida	Equivalencia	Medida Actual
Dedo	-	1,75 centímetros
Pulgada	-	2,33 centímetros
Palmo	3 pulgadas	7 centímetros
Pie	4 palmos	28 centímetros
Codo	-	42 centímetros
Vara	3 pies o 2 codos	84 centímetros
Legua	5.000 varas	4,19 kilómetros

Medidas de Peso

La cuarta y la onza se reservaban casi exclusivamente para las especias. Más del 80% de los productos vendidos al peso se medían en libras. Reservados para artículos voluminosos, como la lana, estaban el quintal y la arroba. La caja y la tonelada son medidas usadas en el flete de barcos y el transporte de mercancías en general. La carretada se usaba en la venta y transporte de materias primas como la madera o la piedra.

Medidas de Peso

Medida	Equivalencia	Medida Actual
Pesante	-	0,9 gramos
Dracma	2 pesantes	1,8 gramos
Cuarta	4 dracmas	7 gramos
Onza	4 cuartas	28,75 gramos
Libra	16 onzas	460 gramos
Libra Carnicera	2 libras	920 gramos
Arrelde	4 libras	1.840 gramos
Arroba	25 libras	11,5 kilogramos
Quintal	4 arrobas	46 kilogramos
Quintal Macho	150 libras	69 kilogramos
Carga	10 arrobas	115 kilogramos
Caja	16 arrobas	184 kilogramos
Tonelada	4 cajas	736 kilogramos
Carretada	144 arrobas	1.656 kilogramos

Medidas de Líquidos

Medidas de Líquidos

Medida	Equivalencia	Medida Actual
Cuartillo	-	0,5 litros
Azumbre	4 cuartillos	2 litros
Cántara	8 azumbres	16,13 litros
Carga	7 cántaras	113 litros
Moyo	16 cántaras	258 litros

Appendix II: Nomina



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

Alarico
Alejandro
Alfonso
Alvar
Ángel
Arturo
Ataúlfo
Calixto
Cándido
Carlos
César
Claudio
Cristóbal
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

Adela
Ágata
Amalia
Bárbara
Beatriz
Bernarda
Blanca
Bonifacia
Camila
Carlota
Carmen
Cecilia
Celestina
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

Alexandro
Alifonso
Anchel
Andreu
Antón
Asén
Balantín
Bastián
Benet
Bernat
Bertolomé
Bertrán
Betrurián
Beturino
Bizé
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
Zelidonia
Zelipa
Zilia

Nombres Catalanes

Hombres

Adriá
Agustí
Alaric
Albert
Aleix
Andreu
Antoni
Arnau
Bartolomeu
Bernat
Blai
Carles
Cast
Damiá
Faviá
Ferran
Francesc
Gabí
Galdric
Gregori
Guifré
Hilari
Iscle
Jaume
Jeroni
Joan
Jofre
Jordi
Llorenç
Manel
Marçal
Mateu
Miquel
Pau
Pere
Prim
Ramir
Ramón
Roderic
Sixt
Teodoric

Mujeres

Agnés
Alexandra
Alícia
Alódia
Anna
Angelina
Camilúla
Caritat
Carme
Clarissa
Dolors
Dolça
Estel
Francesca
Gemma
Gloria
Joana
Josepa
Lea
Lídia
Llúcia
Marcelúlina
Margarida
Marianna
Montserrat
Neus
Roser
Socors
Susanna

Apendix II: Nomina

Nombres Gallegos y Portugueses

Hombres
Adrao
Agostiño
Alberte
Aleixo
André
Anxio
Antón
Artús
Bertomeu
Bernal
Bras
Brandán
Camiño
Caitán
Cibrao
Cloio
Estevo
Euxeo
Filipe
Fuco
Gorecho
Leuter
Liño
Lois
Manecho
Roi
Tiago
Tomé
Xacome
Xan
Xaquín
Xelasio
Xervasio
Xenxo
Xino
Xurxo
Xosé

Mujeres
Adega
Alis
Andreia
Asunta
Auria
Branca
Candela
Comba
Dinis
Dores
Estrela
Euxea
Frol
Ilda
Ledicia
Loisa
Maruxa
Mariña
Martiño
Miragres
Nela
Neves
Trega
Tareixa
Trindade
Uxia
Xema
Xertrude
Xilda
Xisela

Nombres Euskeras

Hombres
Aingeru
Alex
Amand
Anborsti
Ander
Anter
Argia
Baraxil
Dunixi
Edrigu
Edorta
Endika
Erramun
Gontzal
Goio
Gorka
Gundane
Igaro
Ikini
Imanol
Iñaki
Josu
Jokin
Karmel
Koldo
Lander
Luken
Mikel
Paskal
Patxi
Pol
Shanti
Ximun
Zuzen

Mujeres
Argia
Alaiñe
Anixe
Austiñe
Batirtze
Birkide
Burne
Bureskunde
Dunixe
Elixe
Ermiñe
Estitxu
Garbiñe
Gaxux
Gorane
Ilariñe
Jokiñe
Julene
Katixa
Kispiñe
Konxesi
Kuspiñe
Libe
Lide
Lonora
Lukene
Markele
Mari
Mariñe
Mertxe
Nunile
Ostatxu
Seña
Txaro
Zutaiola

Nombres Hebreos

Los judíos de la época acostumbraban a añadir el nombre de su padre al suyo propio con el prefijo "ben" (si son hombres, como Abraham ben Leví) o "bat" (si son mujeres, como Esther bat Asher). Si son rabinos, anteponen la palabra "Rabbí". 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
Aarón
Abner
Abraham
Absalón
Asher
Baltasar
Daniel
David
Eleazar
Ezequiel
Hasdai
Isaac (Ishaq)
Isaías
Jacob
Job
Jonás (Jonah)
José (Yosef)
Josué
Judas
Lázaro
Leví
Malaquías
Matías
Melchor
Moisés (Moshe)
Nataniel
Nehemiah
Nicodemo
Nicomedes
Salomón (Shelomo)
Samuel (Shemuel)
Simeón
Tobías
Yahia
Yehudá
Zacarías

Mujeres
Ana
Belén
Esther
Judith
Karima
Lea
Libia
Marta
Miriam
Nabila
Raquel (Rajel)
Rebeca (Ribka)
Ruth
Salomé
Sara (Zarah)
Sarwa
Tamar
Zenobia

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
Abbad
Abbas
Abid
Absam
Abu
Ahmed
Ali
Amir
Ammar
Awland
Badis
Banu
Barmaki
Bazlaf
Buluggin
Dawud
Garur
Harum
Hassán
Hussein
Khaled
Malik
Mubarak
Muhammad
Musakkan
Mustafa
Mu´tamid
Mutawakkil
Othmán
Qarawi
Rachid
Rasiq
Sumadih
Yabiz
Yusuf
Zuhayr

Mujeres
Aixa
Asma
Fátima
Hafsah
Jadicha
Kalthoum
Karima
Khadija
Ladda
Latifa
Miriam
Moraima
Najate
Nasma
Nuba
Ouafae
Rabea
Salma
Soraya
Subh
Walada
Zarah
Zohra
Zohraida
Zoraya
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-Mum´minin: 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
Mudcháhid: 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

COMO ya dijimos en el capítulo III (pág. 99), 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 no pueden incluirlas todas, ya que eso nos llevaría hacer otro libro, 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 la págs. 100 y 101, 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

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 Cuadrúpedas 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	Pierna Derecha Delantera	X1/2
8	Pierna Izquierda Delantera	X1/2
9	Pierna Derecha Trasera	X1/2
10	Pierna Izquierda Trasera	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 Sírenas 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

ESTAS reglas permiten la resolución de escaramuzas en las que intervengan grupos de una decena a varios centenares de combatientes por bando. Para un número inferior de individuos se aconseja usar las reglas de combate descritas en el capítulo IV (pág. 112), 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. 114), 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 perseguirles, 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.

- **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 en un 50%, si se enfrenta a tropas normales, y un 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: por desgracia para él, falla, y su gente huye desordenadamente. Viendo la oportunidad, el atacante decide perseguir a su enemigo, tirando igualmente por Mando y pasando la tirada. La gente del defensor tiene ahora 2D6 bajas, con un total de 10, sin poder defenderse. Sólo 13 hombres, desperdigados, consiguen 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 la págs. 22 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.

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. 41 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 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 gigante que te hemos dejado puedes seguir la siguiente tabla de conversión.

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 *Dibbuk*	*Dibbuk*
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 Ponzoña
Detención de Caín	Maldición de Caín
Dominar a una Mujer	Subyugación
Dormir	Bebedizo de Sueños
Esclavizar a un *Djinn*	Encadenar a un *Djinn*
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	Brazalete Lunar
Resistencia al Frío	Brazalete Solar
Resurrección	Consultar a los Muertos
Revitalización	Vigor
Riqueza	Don de Surgat
Robar Fortaleza	Robar 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. 510). 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.

Últimas Palabras

TENGO un amigo, uno de ésos que conoces casi por casualidad y que, cuando te quieres dar cuenta, estás contando ya el tiempo que lo conoces no por años, sino por décadas. Es (entre otras muchas cosas) corredor de fondo, y el otro día, mientras miraba por encima de mi hombro el borrador de "esto" (cosa que ya tiene su mérito, midiendo él 1,60 escasos y casi 1,90 yo) exclamó una de esas frases tan suyas, siempre relacionadas con esto del correr, y de los caminos, y del marchar:

—Tiene que ser una gran cosa esto de estar llevando el testigo durante tantos años y que, cuando te fallan las fuerzas, dárselo a otro más joven que salga por piernas mientras te das la vuelta para hacerle una higa a la Muerte…

Y mi mente se fue muy lejos, veinte años atrás. Recuerdo que era sábado porque por aquel entonces los del club hacíamos la partida semanal el viernes noche, y era por la mañana. Entre la cena, la partida, y la última copa, andaba maldiciendo yo que el editor de Joc Internacional, Francesc Matas, hubiera querido quedar conmigo a las ocho de la mañana. Pensaba yo que sería para proponerme la creación de un módulo que acompañara las pantallas de *La Llamada de Cthulhu*, como había hecho con RuneQuest. Sabía que conocía mi trabajo para las revistas *Troll* y *Líder*, y me veía capaz de regatearle como un gitano a cambio de "x" número de palabras. Por ello, me sorprendió cuando me soltó, tras los buenos días:

—¿Te atreves a hacer un juego de rol?

Supongo que balbuceé algo incoherente que tomó como un sí, porque continuó:

—Mira, quiero un juego que cree afición, pero que sea lo bastante atractivo para enganchar al que ya juega a rol. Lo quiero, por supuesto, comercial. Y lo quiero "de aquí".

Nunca supe exactamente qué quiso decir Francesc con lo "de aquí". Un par de semanas después le presenté el proyecto de *Aquelarre*. Un juego sin elfitos comeflores pero también sin horrores innombrables. En el que las leyendas fueran una realidad, las criaturas fantásticas también, los conjuros mágicos también, la historia también… y la más cruda verdad, también.

Creí que me diría que eso no sería comercial, pero para mi sorpresa apenas tuve que pelearme. La idea le gustó. Le gustó el manual (reeditado tres veces, con una edición en catalán) y también los siete suplementos que me fue publicando a lo largo de seis años. Joc Internacional acabó sus días por un problema de gestión, pero *Aquelarre*, tras un tiempo de respiro, siguió con Caja de Pandora primero y Ediciones Crom después. El 13 de noviembre pasado cumplió 18 años. Y aquí lo tienes, reescrito de nuevo. Hemos pasado muchas cosas juntos, es adulto y es hora ya de irme y dejarlo a su aire, que haga su vida, y todo eso…

Y una vocecilla en el interior de mi cabeza me dice que nones, y los viejos amigos con los que jugaba los viernes por la noche (ahora lo hago los jueves por la tarde) me dicen que ni harto de garnacha, y Sonia me recuerda que hace años que le prometí un suplemento regional sobre Asturias, y el viejo zorro de Manuel J. Sueiro sonríe de lado y me susurra con su voz de ultratumba que estoy demasiado enganchado para dejarlo, después de tantas palabras escritas, tantas emociones narradas y tantos dados tirados; y Antonio Polo, que jura que me vendió su alma (y es posible que lo hiciera, suelo traficar con ellas) no dice nada, pero se pega lo que él llama "una jartá" de reír, desde su Córdoba natal.

Y yo le digo a Beatriz, mi mujer, que están equivocados, que son muchos años de hacer aventuras y suplementos, que ahora estoy empezando a escribir novelas y poco a poco parece que la cosa tira adelante… y Bea hace amago de darme una colleja, y me dice que no busque excusas, y señala un punto en mi habitación…

Donde se amontonan decenas de juegos de rol.

Y Antonio Polo sonríe y me susurra justo entonces, desde muy lejos, aunque me llega muy cerca, que los viejos demonios no podemos morir, y mucho menos jubilarnos.

Así que supongo que todavía estaré un rato por aquí. No hay mala compañía, aún se me ocurren algunas historias que contar, y hay muchas otras que me encantará oír… avísame si molesto, vengo rodeado de fantasmas. A veces siento que yo mismo soy uno de ellos.

Ricard Ibáñez

Noche de difuntos, año 2008

Aquelarre

Nombre _____ **Jugador** _____

Reino _____ **Grupo étnico** _____

Posición social _____ **Familia** _____

Profesión _____ **Profesión paterna** _____

Descripción _____

Carácter / Orgullos y Vergüenzas

Características

	Total	Temporal
FUErza		
AGIlidad		
hABilidad		
RESsistencia		
PERcepción		
COMunicación		
CULtura		

	Total	Temporal
ASPecto		
Templanza		

Edad _____

Altura y peso _____

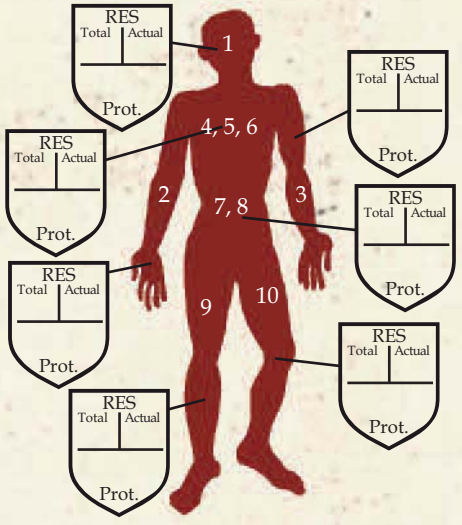
PV	Máximos	Actuales

- ☑ Sano ____
- ☐ Herido ____
- ☐ Malherido ____
- ☐ Inconsciente ____
- ☐ Muerto ____

RR	Suerte	IRR
PF	Suerte actual	PC

Puntos de Aprendizaje

Armadura



Armas

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance	Notas

Competencias

- Alquimia (CUL) ____ ☐
- Artesanía (HAB) ____ ☐
- Astrología (CUL) ____ ☐
- Cabalgar (AGI) ____ ☐
- Cantar (COM) ____ ☐
- Comerciar (COM) ____ ☐
- Conducir Carro (HAB) ____ ☐
- Conocimiento Animal (CUL) ____ ☐
- Conocimiento de Área (CUL):
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐
- Conocimiento Mágico (CUL) ____ ☐
- Conocimiento Mineral (CUL) ____ ☐
- Conocimiento Vegetal (CUL) ____ ☐
- Correr (AGI) ____ ☐
- Corte (COM) ____ ☐
- Degustar (PER) ____ ☐
- Descubrir (PER) ____ ☐
- Disfrazarse (COM) ____ ☐
- Elocuencia (COM) ____ ☐
- Empatía (PER) ____ ☐
- Enseñar (COM) ____ ☐
- Escamotear (HAB) ____ ☐
- Escuchar (PER) ____ ☐
- Esquivar (AGI) ____ ☐
- Forzar Mecanismos (HAB) ____ ☐
- Idioma (CUL):
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐
- Juego (HAB) ____ ☐
- Lanzar (AGI) ____ ☐
- Leer y Escribir (CUL) ____ ☐
- Leyendas (CUL) ____ ☐
- Mando (COM) ____ ☐
- Medicina (CUL) ____ ☐
- Memoria (PER) ____ ☐
- Música (CUL) ____ ☐
- Nadar (AGI) ____ ☐
- Navegar (HAB) ____ ☐
- Ocultar (HAB) ____ ☐
- Rastrear (PER) ____ ☐
- Saltar (AGI) ____ ☐
- Sanar (HAB) ____ ☐
- Seducción (ASP) ____ ☐
- Sigilo (AGI) ____ ☐
- Teología (CUL) ____ ☐
- Tormento (HAB) ____ ☐
- Trepar (AGI) ____ ☐
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐
- Arcos (PER) ____ ☐
- Ballestas (PER) ____ ☐
- Cuchillos (HAB) ____ ☐
- Escudos (HAB) ____ ☐
- Espadas (HAB) ____ ☐
- Espadones (FUE) ____ ☐
- Hachas (FUE) ____ ☐
- Hondas (PER) ____ ☐
- Lanzas (AGI) ____ ☐
- Mazas (FUE) ____ ☐
- Palos (AGI) ____ ☐
- Pelea (AGI) ____ ☐

- Normal — Base de la car.
- Paterna — Base de la car.
- Primaria — Base de la car. x3
- Secundaria — Base de la car.

Dificultades

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

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

© 2011 Nosolorol Ediciones. Permitida su reproducción para uso personal. Pueden obtenerse copias de esta hoja en www.nosolorol.com

Equipo transportado

Bolsa

Dineros: _____

Ingreso mensual:_____ **Gasto semanal:**_____

Posesiones

Hechizos y Rituales

Nombre	Vis / Ordo	Tipo / Ceremonia	Caducidad	Duración	Componentes, preparación y descripción / Efecto

Notas

Servidores y Criados

© 2011 Nosolorol Ediciones. Permitida su reproducción para uso personal. Pueden obtenerse copias de esta hoja en www.nosolorol.com

Aguelarre

Nomen _____ **Lusor** _____

Patria _____ **Genus** _____

Status Vitae _____ **Familia** _____

Ars _____ **Ars Patris** _____

Descriptio _____

Natura / Virtutes et Vitia

Indoles

	Summa	Temporalis
VIS		
AGIlitas		
CALlíditas		
VIGor		
PERceptio		
COMmunicatio		
DOCtrina		

	Summa	Temporalis
SPEcies		
Temperatio		

Aetas _____

Statura et Pondus _____

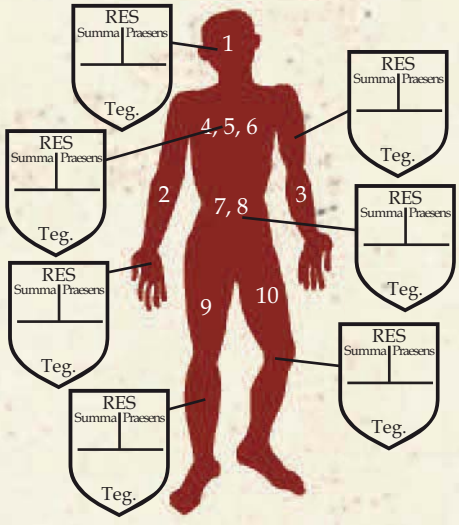
PV Summa ____ Praesens ____

- ☑ Sanus ____
- ☐ Vulneratus ____
- ☐ Gravis ____
- ☐ Animo Relictus ____
- ☐ Mortuus ____

RR	Fortuna	IRR
PF	Fortuna Praesens	PM

Puncta Experientiae

Armatura



Arma

Arma	%	Damnum	Magnitudo	Iactus p.v.	Distantia	Notae

Peritiae

- Alchimia (DOC) ____ ☐
- Alea (CAL) ____ ☐
- Ars Medica (DOC) ____ ☐
- Artificium (CAL) ____ ☐
- Astrologia (DOC) ____ ☐
- Auscultare (PER) ____ ☐
- Cantare (COM) ____ ☐
- Currere (AGI) ____ ☐
- Delenimentum (SPE) ____ ☐
- Docere (COM) ____ ☐
- Eloquentia (COM) ____ ☐
- Equitare (AGI) ____ ☐
- Fabulae (DOC) ____ ☐
- Gustare (PER) ____ ☐
- Iacere (AGI) ____ ☐
- Imperium (COM) ____ ☐
- Inquirere (PER) ____ ☐
- Legere et Scribere (DOC) ____ ☐
- Lingua (DOC):
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐
- Mechanica (CAL) ____ ☐
- Memoria (PER) ____ ☐
- Musica (DOC) ____ ☐
- Natare (AGI) ____ ☐
- Navigare (CAL) ____ ☐
- Negotiari (COM) ____ ☐
- Occultare (CAL) ____ ☐
- Praestigiae (CAL) ____ ☐
- Regia (COM) ____ ☐
- Salire (AGI) ____ ☐
- Sanare (CAL) ____ ☐
- Scandere (AGI) ____ ☐
- Scientia Animalis (DOC) ____ ☐
- Scientia Magices (DOC) ____ ☐
- Scientia Metalli (DOC) ____ ☐
- Scientia Plantae (DOC) ____ ☐
- Scientia Regionis (DOC):
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐
- Sigillum (AGI) ____ ☐
- Simulare (COM) ____ ☐
- Supplicium (CAL) ____ ☐
- Sympathia (PER) ____ ☐
- Theologia (DOC) ____ ☐
- Vehiculare (CAL) ____ ☐
- Vestigare (PER) ____ ☐
- Vitare (AGI) ____ ☐
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐
- _____ ____ ☐
- Arci (PER) ____ ☐
- Arcuballistae (PER) ____ ☐
- Bipennes (VIS) ____ ☐
- Clavae (VIS) ____ ☐
- Cultri (CAL) ____ ☐
- Enses (VIS) ____ ☐
- Fundae (PER) ____ ☐
- Fustes (AGI) ____ ☐
- Hastae (AGI) ____ ☐
- Pugna (AGI) ____ ☐
- Scutum (CAL) ____ ☐
- Spathae (CAL) ____ ☐

- Communis — Basis Indoles
- Paterna — Basis Indoles
- Primaria — Basis Indoles x3
- Secundaria — Basis Indoles

Difficultates

Certa	+75%
Facillima	+50%
Facilis	+25%
Modica	+0%
Difficilis	–25%
Difficillima	–50%
Impossibilis	–75%

Portionis	Optimi	Lapsus
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

© MMXI Nosolorol Ediciones. Licet imitari ad usum privatum. Exemplaria inveniri possunt in www.nosolorol.com

Impedimenta

Sacculus

Pecunia: _____

Menstruum Lucrum: _____ Hebdomadarius Sumptus: _____

Possessiones

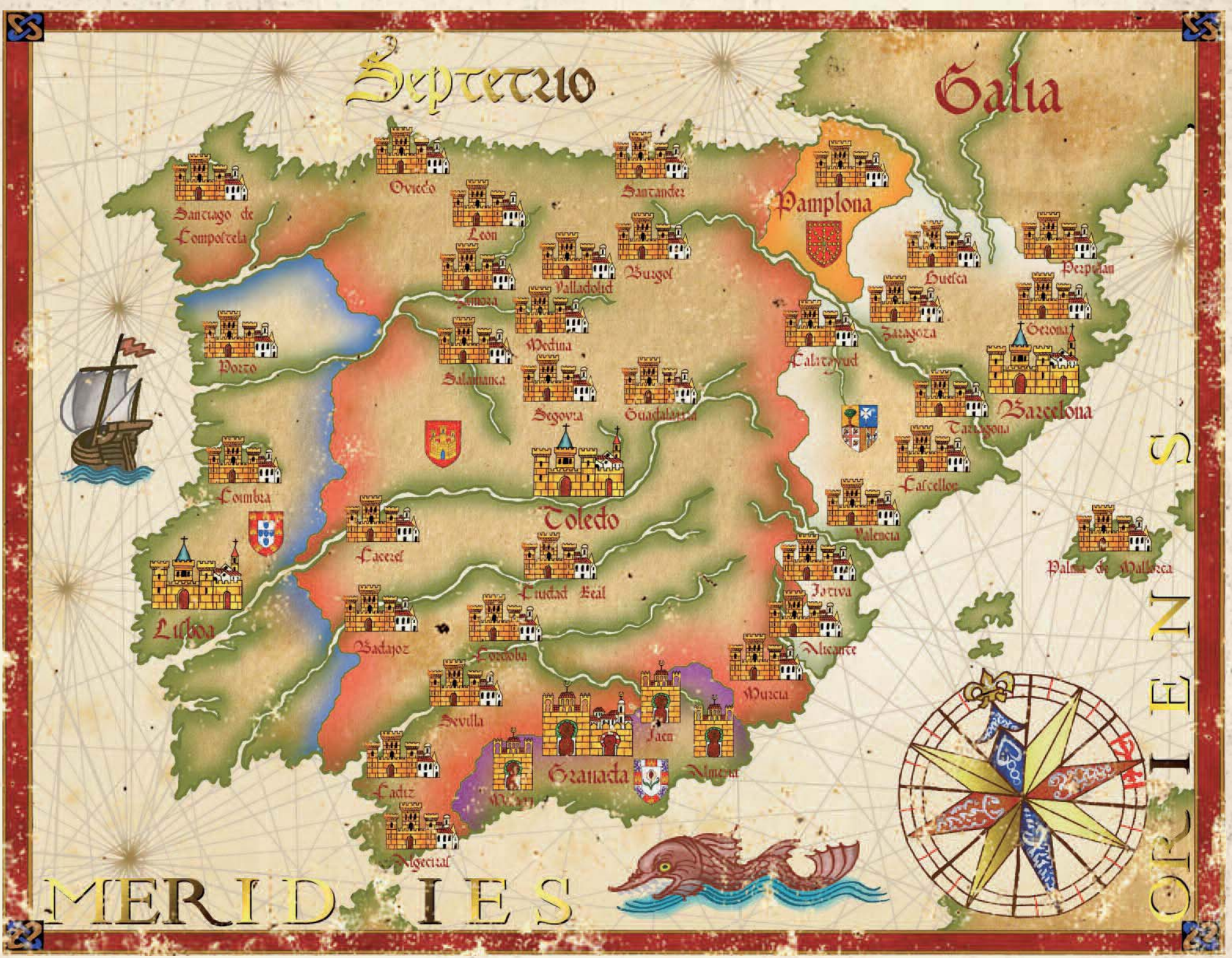
Incantamenta et Rituales

Nomen	Vis / Ordo	Classis / Ritus	Durabilitas	Spatium	Elementa, Compositio, Descriptio / Effectus

Notae

Famuli et Servi

© MMXI Nosolorol Ediciones. Licet imitari ad usum privatum. Exemplaria inveniri possunt in www.nosolorol.com


Septem
Galia
Santiago de Compostela
Oviedo
Santander
Pamplona
León
Burgos
Valladolid
Zamora
Huesca
Perpiñan
Zaragoza
Gerona
Medina
Porto
Salamanca
Calatayud
Segovia
Guadalajara
Barcelona
Tarragona
Coimbra
Toledo
Valencia
Cáceres
Ciudad Real
Játiva
Lisboa
Badajoz
Córdoba
Alicante
Murcia
Sevilla
Jaen
Granada
Almería
Cádiz
Málaga
Algeciras
MERIDIES
ORIENS