

JUEGO DE ROL

DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre



INTERNACIONAL

A Beatriz. Gracias por ser.

El autor quiere expresar su agradecimiento a todos aquellos que le han tirado el borrador del juego a la cara, gritando que era injugable:

Gracias, pues, a Miguel Angel, Joaquín y Jordi (¿y pues?), a Ernesto, a Eduard (sí, la madre de tu Pj era bruja), al otro Eduard (no creo que puedas mantener tantas mujeres ahora), a Enric, a Cristina (saludos, Zarah), a Miguel (gracias por los libros), a Mauri (modifiqué la profesión de Marinero, lo juro), a Vampus, a Alex (prometo hacer módulos más enrollados, Miguel), a Ramón "el astuto", a Xavier (no es Ignotus), a Lázaro, a Javier (este *sí* es Ignotus), a Xavi (el cortesano es ahora más discreto), a Luis (no hago tantas faltas como dices) ... y a Paco Pepe, Angel Miguel, Pedro, y José "Man'o war", de Warmice. Algún día terminaremos la partida, palabra.

Estoy especialmente en deuda con Dioni Barrasa, que hizo un montón de sugerencias, todas muy buenas, con Pepe Beltrán, cuyas reglas sobre enfermedades tuve muy en cuenta, con J. M. Marsá, que me demostró que la magia todavía no ha muerto, y con Merche Comas, bruja por profesión y ama de casa por vocación, que me inició en los caminos de lo misterioso.

Si este juego no les gusta, échenle la culpa a Francesc Matas. Al fin y al cabo, la idea fue suya.

Índice

Introducción	5	1. La racionalidad y la irracionalidad	32
Capítulo I	7	2. Los hechizos iniciales y los puntos de concentración	32
Creación de personajes	7	3. Aprendizaje de nuevos hechizos	33
1. La posición social	7	4. Ejecución de la magia	33
2. La profesión	7	5. Los hechizos	33
3. La profesión paterna	10	6. Lista de hechizos	34
4. Situación familiar	10	7. Rezos y milagros	42
5. Nacionalidad y grupo étnico	11	Capítulo V	43
6. Características principales	12	El bestiario	43
7. Características secundarias	12	1. Demonios	43
8. Racionalidad e irracionalidad	12	2. Criaturas	44
9. Suerte	13	3. Animales	58
10. Competencias	13	Capítulo VI	59
11. Dinero inicial y PA	13	La vida en la Edad Media	59
12. Hechizos y PC	15	1. La vida cotidiana	59
13. Rasgos de carácter	15	2. Vivir, peligro de muerte	62
14. Ejemplo de creación de personaje	16	3. El precio de la vida	64
15. Pasos para la creación de los personajes de AQUELARRE	17	Ejemplo de una partida	67
Capítulo II	18	Lista de personajes pregenerados	68
El sistema de juego	18	Apéndices	73
1. Las competencias	18	Apéndice 1: Lista de nombres medievales	75
2. Resultados críticos y pifias	21	Apéndice 2: La justicia medieval	75
3. Heridas graves y muerte	21	Apéndice 3: La historia de la Fraternitas Vera Lucis	76
4. Suerte	21	Apéndice 4: La mujer en aquelarre	76
5. Mejora de personaje y puntos de aprendizaje	22	Apéndice 5: Cronología histórica	76
Capítulo III	24	Apéndice 6: Lista de nombres demoníacos	78
El combate	24	Apéndice 7: Consejos para el director del juego	79
1. La secuencia de combate	24	Módulo 1: Lobisome	81
2. La iniciativa	24	Módulo 2: El pacto	85
3. Las acciones de combate	24	Módulo 3: Entre las brumas...	88
4. La competencia de pelea	25	Módulo 4: Una noche en la posada de Alvar el Honesto	91
5. Modificadores al combate	25		
6. El combate a caballo	27		
7. El daño	27		
8. Ejemplo de combate	30		
9. Secuencia de combate	30		
Capítulo IV	32		
La magia	32		

Introducción

¿Qué es un juego de rol?

¿Ninguna vez, amigo lector, viendo una película, leyendo una novela, o escuchando un relato contado por otro, has pensado que lo que el protagonista hacía era estúpido, y que en su lugar harías algo muy diferente?

Vamos a imaginar por un momento una escena: Un narrador está contando un relato (quizá explicando una película) a un grupo de niños. Estos siguen la narración con interés, participando en ella, haciendo preguntas, protestando a ratos por el desarrollo de la acción y diciendo lo que ellos harían si fueran los protagonistas del relato, y tuvieran que enfrentarse a esas situaciones. Los niños están imaginando que viven ese relato, y dicen lo que harían si interpretaran el ROL (papel del actor) del protagonista. Estos tres puntos (DIALOGO, IMAGINACION e INTERPRETACION) son la base del juego de rol.

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

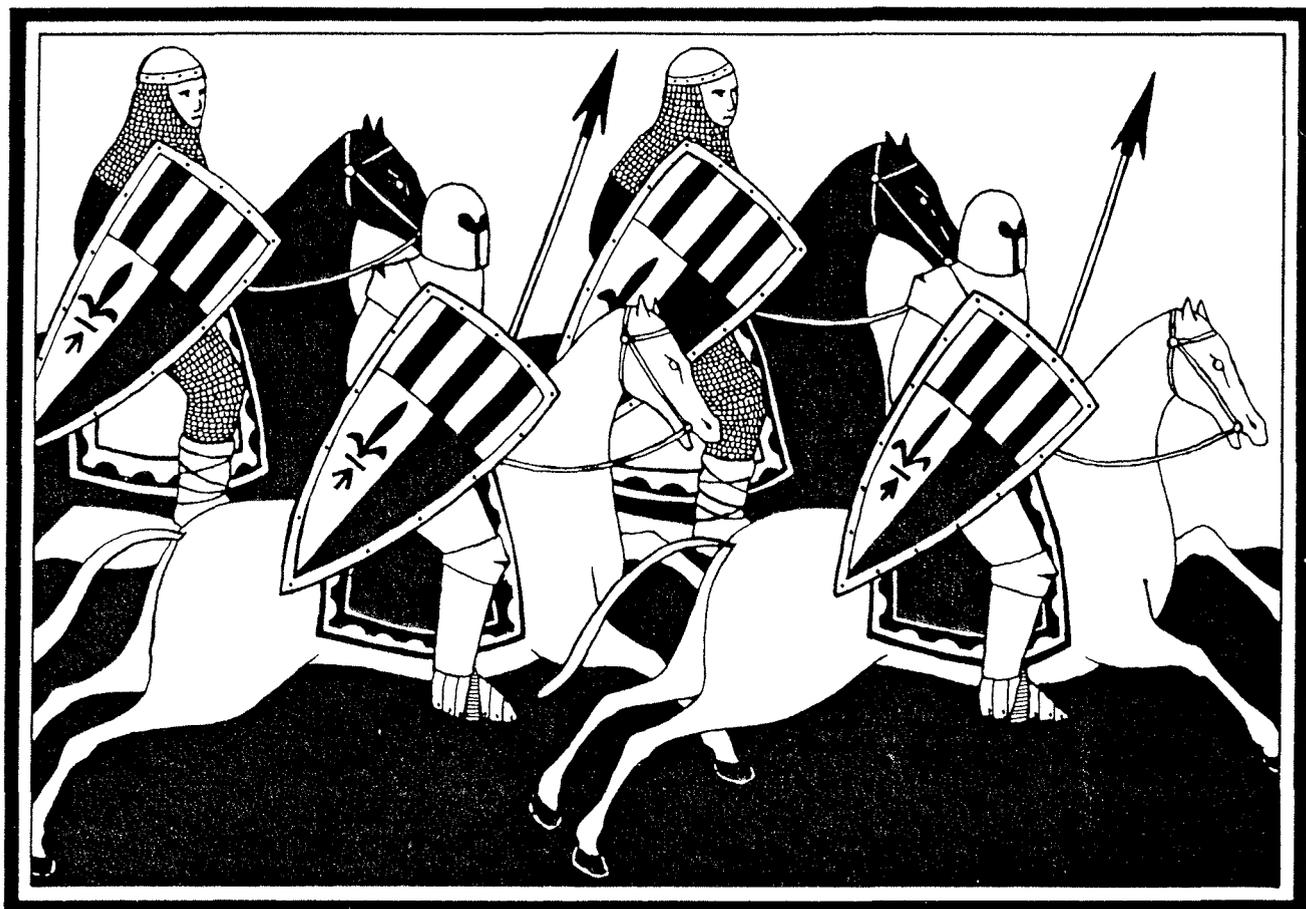
La hoja de personaje

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

Los dados

Las situaciones se resuelven mediante el uso de dados especiales, comunes a este tipo de juegos: de 4, 6, 8 y 10 caras. Todos conocemos el viejo dado de 6 caras. Los demás pueden encontrarse en tiendas especializadas en juegos o solicitándolos a tu proveedor habitual.

Los dados de 10 caras sirven para determinar el resultado de los porcentajes. Los conocimientos de nuestro Pj (y mu-



chas cosas más) vienen determinados por un valor expresado por un tanto por ciento. Lanzaremos el dado de 10 caras dos veces: una vez para las decenas, otra para las unidades. Tendremos así un valor comprendido entre el 01 y el 00 (100). Compararemos seguidamente ese valor con el porcentaje que probábamos: si el resultado de los dados es menor o igual que el porcentaje lo hemos conseguido. En caso contrario hemos fallado. Así de sencillo. El resto de dados se usan para funciones muy específicas, que se explicarán en su momento.

Las reglas

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

Gráficos y figuras

Los juegos de rol no necesitan tablero para ser jugados. Los límites vienen dados por la propia imaginación. El Director de Juego se limita a describir el paraje en que se encuentran los personajes o, en situaciones muy concretas les dibuja en un papel o pizarra un gráfico o mapa. Tampoco hacen falta fichas para jugar, aunque en tiendas especializadas se pueden adquirir figuras de plomo de 25 mm, ideales para visualizar mejor un personaje o determinar exactamente la localización de cada uno en un combate o situación difícil.

Objetivo del juego

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

Las partidas

Una partida suele durar entre tres y cinco horas. Pero las diferentes aventuras pueden perfectamente ir enlazadas, ya que al fin y al cabo van formando la vida del personaje. Este irá viviendo, luchando, viajando, a veces intrigando, quizá

atesorando riquezas y poder para perderlos de la manera más estúpida... Con el tiempo aprenderá y ganará experiencia, mejorando sus conocimientos y aprendiendo nuevos. Es una auténtica vida paralela que, como un libro, se puede dejar en un punto determinado para retomarla más adelante. Se incluyen en este manual una aventura interactiva, para que un aspirante a Director de Juego se familiarice con los mecanismos del juego de rol, y tres aventuras más, listas para jugar. Con el tiempo, un Director de Juego irá creando sus propias aventuras. La simple lectura del manual (en especial de los capítulos 4 y 5) ya puede ser por sí misma una fuente de inspiración para múltiples aventuras.

El mundo de aquelarre

Aquelarre es un juego de rol basado en las tradiciones legendarias hispanas, ambientado en la Baja Edad Media durante los años 1350/1500. En estos años se están gestando toda una serie de corrientes de pensamiento, que finalmente darán como resultado, mucho más tarde, la aparición del Renacimiento, con nuevos valores y nuevas formas de ver la vida.

En el juego se presupone que todos los seres legendarios de los cuentos y tradiciones populares existieron realmente, que la magia es tan real como la ciencia y que las mismas leyendas son hechos históricos. Así, los personajes del juego se van a tener que enfrentar con el Lobisome de Galicia, los Duendes castellanos, los Guls de Al-Andalus o los Follets de Catalunya. Los jugadores interpretan a personajes que representan hombres y mujeres medievales normales, con sus defectos y sus virtudes, con sus limitaciones y sus ventajas.

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

Glosario de las abreviaturas más empleadas en el juego

Pj	Personaje del Jugador
Pnj	Personaje no Jugador
Dj	Director de Juego
D4	Dado de 4 caras
D6	Dado de 6 caras
D8	Dado de 8 caras
D10	Dado de 10 caras
D100	Dado de cien caras (Porcentaje)
RR	Racionalidad
IRR	Irracionalidad
PC	Puntos de Concentración
PAp	Puntos de Aprendizaje

Capítulo I

Creación de personajes

*Utar contra vitia
carmine rebelli.
Mei proponunt alii,
fel supponunt melli,
pectus subest ferreum
deaurate pelli
et leonis spoliium
induunt aselli.*

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

Consulta la HOJA DE PERSONAJE que se encuentra al final del libro. En este capítulo explicaremos sus diferentes apartados uno a uno.

1. La posición social

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

RESULTADO 1D10:

1 ALTA NOBLEZA

Con este resultado se vuelve a lanzar el dado:

1 Duques

2/3 Marqueses

4/5/6 Condes

7/8/9/10 Barones

La Alta nobleza es la élite del país. Grandes propietarios rurales, normalmente con un grupo de gente armada a su servicio, y que muchas veces encontramos instalada en las ciudades o en la Corte, incluso controlando la política del reino si el rey no es lo bastante enérgico.

2 BAJA NOBLEZA

Igualmente lanzaremos otro D10

1/2/3 Caballeros

4/5/6/7/8/9/10 Hidalgos

La Baja Nobleza está formada por los "nuevos nobles", gentes ennoblecidas por el rey en reconocimiento a sus méritos, habitualmente guerreros. En este campo se engloban igualmente los hijos de nobles sin derecho a título. Un integrante de la Baja nobleza dispone de muy poca o ninguna propiedad, y es raro que pueda pagar a más de seis hombres. Normalmente deben partir a buscar fortuna, ya sea al servicio del rey o de un noble poderoso.

El hijo de un miembro de la alta nobleza será considerado un caballero hasta que no herede el título (y por tanto, miembro de la Baja Nobleza). Los hijos segundones de caballeros e hidalgos serán a su vez hidalgos.

3/4 BURGUESIA

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

5/6 VILLANOS

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

7/8/9/10 CAMPESINOS

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

2. La profesión

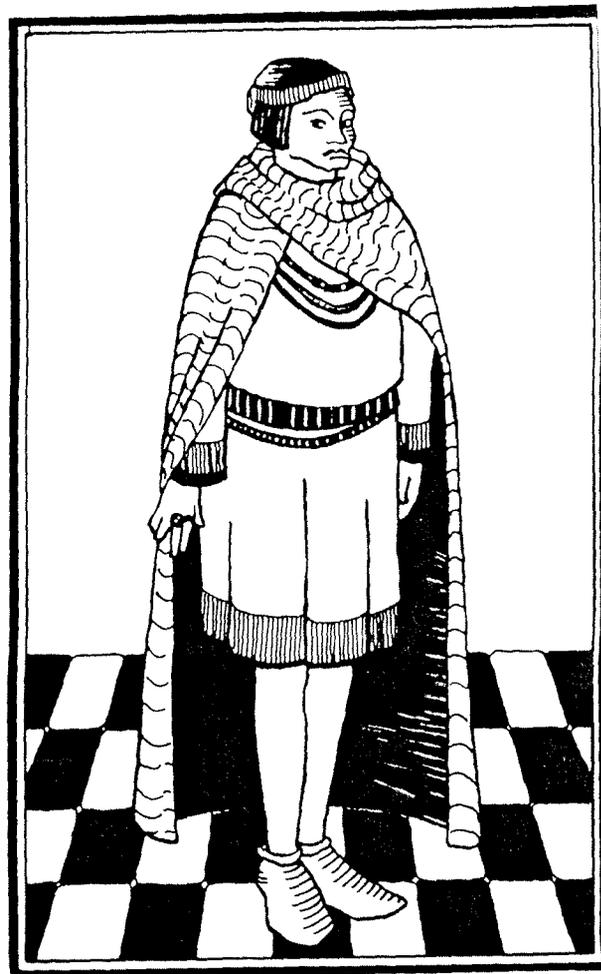
La actividad del Pj (y por extensión, muchos de sus conocimientos) depende directamente de su origen social. Es creencia generalizada que el hombre nace en un determinado ambiente social porque Dios lo quiere: debe, pues, aceptar su destino, por mucho que a un Duque le encante cultivar hortalizas o a un campesino violar doncellas tras matar a sus padres.

Cada profesión requiere poseer unos puntos mínimos en unas características determinadas. Volveremos a ello cuando asignemos los valores de las características del Pj.

Por último, la profesión marca el lugar del Pj en la sociedad medieval. Aunque no está contemplado en el juego, la actividad de las gentes condicionaba su forma de vestir e incluso de vivir. A nivel de juego, sin embargo, esto se traduce sencillamente en unas restricciones al armamento que pueden llevar los Pj (en situaciones normales). Transgredir estas limitaciones (por ejemplo, que un artesano vista una armadura pesada y empuñe un espadón) equivale a colocarse inmediatamente fuera de la ley, y a ser ejecutado si es descubierto.

Tabla de profesiones por clases sociales

ALTA NOBLEZA	BAJA NOBLEZA
* Guerrero	* Guerrero
* Clérigo	* Cortesano
* Cortesano	* Alquimista
BURGUESIA	VILLANO
* Comerciante	* Ladrón
* Escriba	* Goliardo
* Marino	* Artesano
* Alquimista	* Juglar
* Soldado	* Soldado
* Médico/Curandero	* Marino
CAMPESINO	
* Bandido	
* Curandero	
* Cazador	
* Soldado	



Descripción de las diferentes profesiones

GUERRERO

Esta profesión representa la idea arquetípica que se suele tener del Señor feudal, que vive por y para la guerra. Su posición social y sus privilegios le permiten poseer una buena armadura, armas pesadas y un caballo. Esto lo convierte en la piedra angular de la sociedad medieval, quien tiene la fuerza, tiene el poder.

En la época del juego (1350) la figura del Guerrero empieza a ser desplazada, gracias a la aparición de las ballestas y los (más raros en la península) arcos largos.

MINIMOS DE CARACTERISTICAS:

Un Guerrero debe tener unos mínimos de 15 en Fuerza y 15 en Agilidad

LIMITACION DE ARMAS Y ARMADURAS:

Un Guerrero no tiene ningún tipo de limitación en este campo.

CORTESANO

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

MINIMOS DE CARACTERISTICAS:

Un Cortesano debe tener unos mínimos de 15 en Comunicación y 15 en Percepción.

LIMITACION DE ARMAS Y ARMADURAS

Un Cortesano no tiene ningún tipo de limitación en este campo.

CLÉRIGO

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

MINIMOS DE CARACTERISTICAS

Un Clérigo debe tener unos mínimos de 50 en Suerte y de 15 en Cultura

LIMITACION DE ARMAS Y ARMADURAS

Como integrante de la nobleza, un clérigo no tiene ninguna limitación en armas y armaduras. Está mal visto, sin embargo, que presida la misa armado.

ALQUIMISTA

Esta profesión simboliza al científico, al sabio de la época, tal y como se entendía entonces. Por definición, debe ser un erudito en todas o casi todas las materias, incluida (al menos en su teoría) la magia. Suele ser un individuo solitario que ha envejecido prematuramente.

MINIMOS DE CARACTERISTICAS

Un Alquimista debe obligatoriamente tener 20 en Cultura

LIMITACION DE ARMAS Y ARMADURAS

Un Alquimista sólo puede llevar una armadura 1, y armas de tipo 1 o palos. No puede llevar escudo ni casco.

COMERCIANTE

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

MINIMOS DE CARACTERISTICAS

Un Comerciante debe tener 20 en Comunicación

LIMITACION DE ARMAS Y ARMADURAS

Un Comerciante sólo puede llevar una armadura 1, y armas de tipo 1 o palos. No puede llevar escudo ni casco.

ESCRIBA

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

MINIMOS DE CARACTERISTICAS

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

LIMITACION DE ARMAS Y ARMADURAS

Un Escriba sólo puede llevar una armadura 1, y armas de tipo 1. No puede llevar escudo ni casco.

MARINO

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

MINIMOS DE CARACTERISTICAS

Un Marino ha de tener unos mínimos de 15 en Habilidad y 15 en Agilidad.

LIMITACION DE ARMAS Y ARMADURAS

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

SOLDADO

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

MINIMOS DE CARACTERISTICAS

Un Soldado ha de tener un mínimo de 15 en Fuerza y 15 en habilidad.

LIMITACION DE ARMAS Y ARMADURAS

El soldado puede llevar armaduras tipo 1,2,3,4,5, casco y escudo. Puede llevar igualmente todo tipo de armas.

MEDICO/CURANDERO

Es el sabio que ha aprendido a restañar la sangre en lugar de derramarla. Sus conocimientos sobre patología e higiene suelen, sin embargo, ser bastante escasos.

MINIMOS DE CARACTERISTICAS

Un Médico/Curandero debe tener unos mínimos de 15 en Cultura y 15 en Habilidad.

LIMITACIONES DE ARMAS Y ARMADURAS.

Un Médico/Curandero sólo puede llevar armaduras de tipo 1, y armas de tipo 1 o palos. No puede llevar casco ni escudo.

LADRON

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

MINIMOS DE CARACTERISTICAS

Un Ladrón ha de tener unos mínimos de 15 en Agilidad y 20 en Habilidad.

LIMITACIONES DE ARMAS Y ARMADURAS

Un Ladrón sólo puede llevar armaduras de tipo 1,2,3, sin escudo. Puede llevar casco. Armas de tipo 1,2, A o B.

GOLIARDO

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

MINIMOS DE CARACTERISTICAS

Un Goliardo ha de tener unos mínimos de 15 en Cultura, 10 en Habilidad y 10 en Agilidad

LIMITACIONES DE ARMAS Y ARMADURAS

Un Goliardo sólo puede llevar armadura tipo 1, sin escudo ni casco. Sólo puede empuñar armas tipo 1 o palos.

ARTESANO

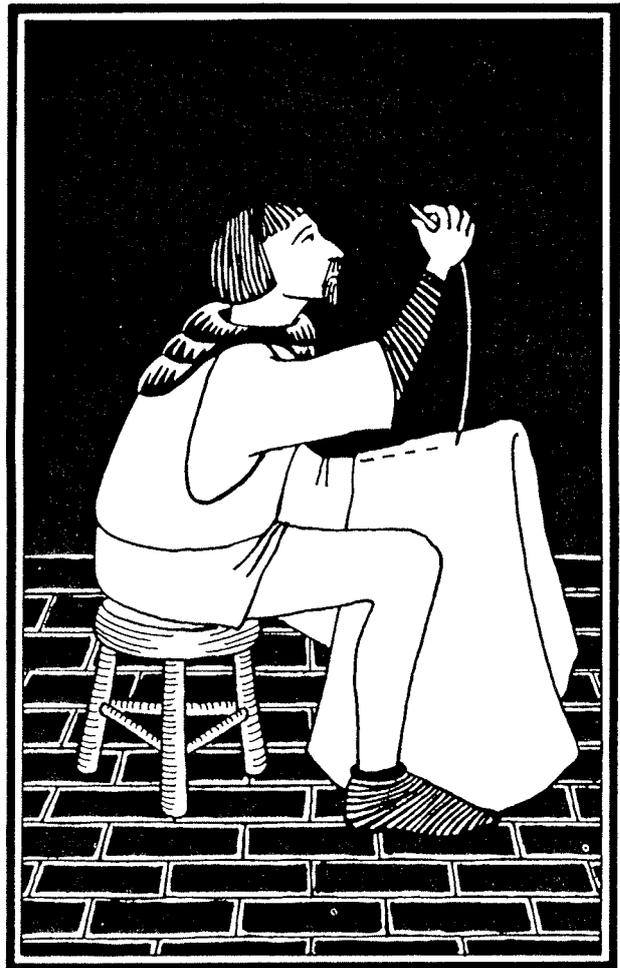
El Artesano es el individuo de la ciudad que se dedica a un oficio. Suele ser un hombre mañoso y espabilado, poco amante de meterse en problemas.

MINIMOS DE CARACTERISTICAS

Un Artesano ha de tener un mínimo de 20 en Habilidad y un mínimo de 15 en Percepción.

LIMITACIONES DE ARMAS Y ARMADURAS

Un Artesano sólo puede llevar armaduras tipo 1, sin escudo ni casco, y armas de tipo 1.



JUGLAR

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

MINIMOS DE CARACTERISTICAS

Un Juglar ha de tener unos mínimos de 20 en Comunicación, 15 en Agilidad y 10 en Cultura.

LIMITACIONES DE ARMAS Y ARMADURAS

Un Juglar sólo puede llevar armadura tipo 1, sin escudo ni casco, y armas tipo 1 o palos.

BANDIDO

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

MINIMOS DE CARACTERISTICAS

Un Bandido ha de tener unos mínimos de 15 en Percepción y 15 en Resistencia

LIMITACIONES DE ARMAS Y ARMADURAS

Un Bandido puede llevar Armadura de tipo 1,2,3,4, sin escudo, con casco. Puede manejar todo tipo de armas.

CAZADOR

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

MINIMOS DE CARACTERISTICAS

Un Cazador ha de tener 20 en Percepción

LIMITACIONES DE ARMAS Y ARMADURAS

Un cazador puede llevar armadura de tipo 1,2,3, sin escudo, con casco. Puede manejar armas de tipo 1,2, A,B.

3. La profesión paterna

La profesión del padre influye en el desarrollo del Pj. Para determinarla lanzaremos 1D6, y consultaremos la tabla de Profesión Paterna. El resultado depende directamente del Origen social del Pj.

Tabla de profesión paterna

ALTA NOBLEZA	BAJA NOBLEZA
1 Guerrero	1 Guerrero
2 Guerrero	2 Guerrero
3 Guerrero	3 Guerrero
4 Clérigo (*)	4 Guerrero
5 Cortesano	5 Cortesano
6 Cortesano	6 Alquimista
BURGUESIA	VILLANO
1 Comerciante	1 Ladrón
2 Escriba	2 Goliardo (*)
3 Marino	3 Artesano
4 Alquimista	4 Juglar
5 Soldado	5 Soldado
6 Médico/Curandero	6 Marino
	CAMPESINO
	1 Siervo
	2 Siervo
	3 Bandido
	4 Médico/Curandero
	5 Cazador
	6 Soldado
(*) En caso de que salga este resultado el Pj es un bastardo (ver resultado 2 en la tabla de Padres)	

Conocimientos mágicos

Hay la posibilidad de que los padres del Pj tuvieran algunos conocimientos de hechicería. Eso depende en gran parte de la profesión de los padres. Lanzaremos 1D100, teniendo en cuenta los siguientes porcentajes:

(Profesión paterna)

Guerrero	5%
Clérigo	25%
Cortesano	10%
Alquimista	40%
Comerciante	10%
Escriba	10%
Marino	15%
Soldado	5%
Médico	15%
Ladrón	5%
Goliardo	25%
Artesano	10%
Juglar	15%
Bandido	5%
Cazador	5%
Siervo	10%

En caso de que salga este porcentaje el Jugador podrá asignarle a su Pj el doble de la base Conocimiento Mágico que normalmente le correspondería (es decir, su Cultura x 2). Esta competencia será considerada además como competencia normal. Volveremos a ello en el apartado de las Competencias.

4. Situación familiar

Este apartado de la Hoja de Personaje indica la situación familiar actual en la que se encuentra nuestro Pj.

TABLA DE PADRES

Lanzaremos 1D10:

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

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

*3-7 Padres vivos.

*8. El Pj es huérfano de padre.

*9. El Pj es huérfano de madre.

*10. Huérfano de ambos progenitores.

Hermanos

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

Herencia

En el caso de que la familia del Pj sea noble, heredará el título del padre (a la muerte de este, por supuesto) el primogénito varón, o en caso de deceso el hijo varón de mayor edad vivo. Quedan excluidos de la herencia los bastardos, aunque sean reconocidos.

Como ya dijimos, los otros hijos varones, incluso si son bastardos, habrán de conformarse con el título de caballeros si su familia pertenece a la Alta Nobleza, o de hidalgos si esta pertenece a la Baja Nobleza.

Matrimonio (opcional)

Si el jugador desea que el Pj cometa el error de su vid...di-go... si desea que su Pj esté casado, consultará igualmente esta tabla:

1/2 Cónyuge muerto

3 Cónyuge desaparecido (detalles a cargo del Director de Juego)

4/0 Cónyuge en perfecto estado de salud

Hijos (opcional)

Mismo procedimiento que si se tratara de hermanos (Ya sabes, 1D8 menos 1D4, etc...)

5. Nacionalidad y grupo étnico

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

*Reino de Castilla

*Corona de Aragón

*Reino de Granada

*Reino de Navarra

*Reino de Portugal

El reino de Granada es vasallo de los reyes de Castilla. Asimismo, Castilla tiene buenas relaciones con Navarra y Portugal. La Corona de Aragón será el gran adversario de Castilla hasta 1412, en que con el Compromiso de Caspe se instaura en la Corona de Aragón una dinastía castellana, los Trastámara.

En cada uno de estos reinos convivían (en más o menos armonía) diferentes razas y grupos étnicos. Por motivos de simplificación del juego, sólo citaremos los más importantes. El jugador deberá elegir a cual de ellos pertenece su Pj. Algunas profesiones y orígenes sociales son incompatibles con según qué grupo étnico.

Reino de Castilla

*Castellano. Cualquier profesión.

*Gallego. Del antiguo reino de Galicia. Cualquier profesión.

*Arabe. Instalados al sur del río Guadiana (zona relativamente recién conquistada). No pueden pertenecer a la Nobleza, pero sí ser soldados (mercenarios o vasallos de algún noble castellano). No pueden ser goliardos. Reciben el nombre de "Moriscos".

*Judío. Instalados en las principales ciudades, en la ribera sur del río Duero. Sólo pueden pertenecer a las clases sociales de Burgueses o Villanos. No pueden ser soldados ni goliardos.

Corona de Aragón

*Castellano. (Aragonés) Instalados en el Reino de Aragón. Cualquier profesión.

*Catalán. Instalados en el Principado de Catalunya, el Reino de Valencia y el Reino de Mallorca. Cualquier profesión.

*Arabe (Moriscos). Instalados como mano de obra rural en el Reino de Valencia. Solamente pueden ser del grupo social Campesino. No pueden ser soldados.

*Judío. Instalados en las principales ciudades. Sólo pueden pertenecer a las clases sociales de Burgueses o Villanos. No pueden ser soldados ni goliardos.

Reino de Granada

Nota del autor: Dada la complejidad de la sociedad Granadina en el período que comprende este juego, nos vemos en la necesidad de simplificar, aún a costa de caer en errores históricos.

Nota del editor: ¿Conque simplificación, ¿verdad? ¡Ignorante! ¡La próxima vez que me pidas un nuevo anticipo "en concepto de investigaciones documentales" te vas a enterar!



*Arabe. Cualquier profesión. Hacemos las siguientes distinciones para la Alta y Baja Nobleza y la Clerecía.

Alta Nobleza: lanzaremos 1D10:

1/3 Visir. Nominalmente, ministro del rey de Granada. En la práctica se había convertido, junto con el Cadí, en un título nobiliario hereditario. El auténtico primer ministro (elegido por el rey granadino) recibía el nombre de Hachib.

4/0 Cadí. Teóricamente, jueces. Poseían ciertas atribuciones religiosas.

Baja Nobleza:

1/2/3 Walí. Jefe guerrero al mando de un pequeño contingente militar, encargado de proteger una aldea o zona fronteriza.

4/10 Emir. Miembro de la vieja aristocracia tribal, en la actualidad de la época con poco o ningún poder efectivo.

En caso de que un jugador escoja la profesión de "Clérigo" será un "Sufí", un monje guerrero musulmán. No existe la profesión de goliardo en el mundo musulmán.

*Judío. Al igual que en la sociedad cristiana, viven en las ciudades. Sólo pueden ser burgueses o villanos. No pueden ser ni goliardos ni soldados.

*Cristianos. Pueden encontrarse cristianos de cualquier grupo étnico viviendo en Granada, ya sea como esclavos, mercenarios, visitantes o trabajadores. Reciben el nombre de "Mozárabes".

Reino de Navarra

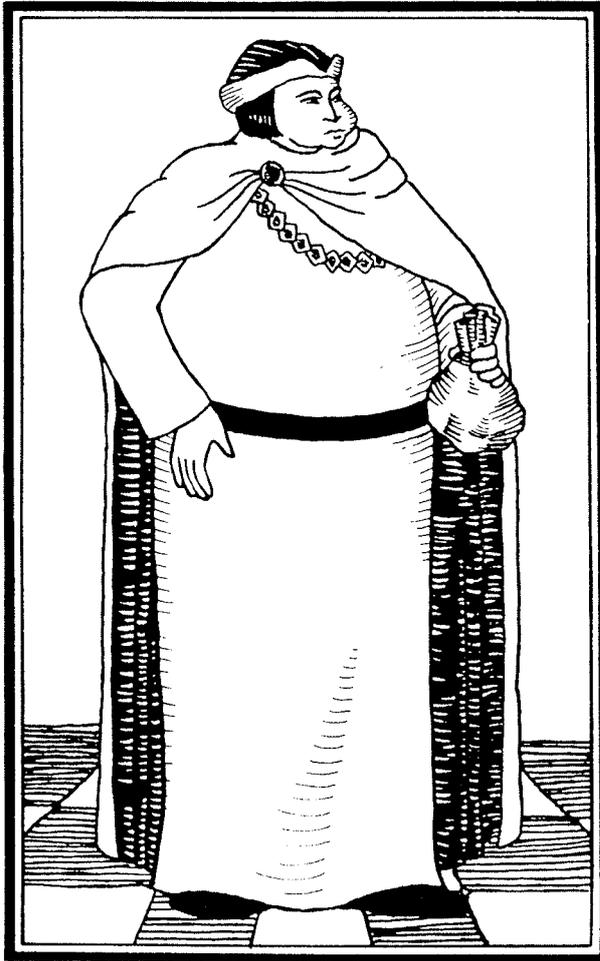
*Vascones. Instalados en las zonas rurales al norte del reino. Sólo pueden ser de origen campesino. Hablan el eus-

keras. Son famosos por su valor y ferocidad en combate.
 *Castellano. Instalados en el sur del reino y en las ciudades. Cualquier profesión y origen social.

Reino de Portugal

*Portugués (Gallego). Cualquier profesión y origen social.
 *Judío. Al igual que en el resto de la Península, sólo pueden ser Villanos o Burgueses, no pudiendo ser ni soldados ni goliardos.

Todo Pj habla la lengua de su grupo étnico al 100%, sin que sea necesario que lo anote en su Hoja de Personaje. Además, tiene un porcentaje igual a su Cultura X 2 en la Competencia de "Idioma Castellano", el cual era en la época el más hablado de la Península.



6. Características principales

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

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

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

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

***Resistencia.** Representa la fortaleza frente a las enfermedades y el estado de salud en general. Esta característica puede decrecer temporalmente en el caso de que el Pj sea herido. Si llega a 2 o menos, el Pj se desmaya. A sus mismos

puntos negativos, el Pj muere. Suele ser un momento más bien triste (Ver en el Capítulo II HERIDAS GRAVES y PRIMEROS AUXILIOS).

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

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

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

Al contrario que en otros juegos de rol, en AQUELARRE no existe la característica de inteligencia, o similar. La inteligencia del Pj es la inteligencia de su Jugador.

Entre estas características se repartirán 100 puntos del siguiente modo: Máximo 20 puntos en una sola característica, y mínimo 5 (Excepto en Resistencia, cuyo mínimo es 10). Los puntos deberán repartirse con cuidado, ya que inciden directamente en las competencias (ver más adelante), y normalmente no pueden ser aumentados.

Al asignar los puntos tenemos que tener presente los mínimos de características de la profesión que hayamos elegido (ver Profesión).

7. Características secundarias

*Peso y altura

Lanzaremos 1D10, consultando la siguiente tabla:

	Peso	Altura
1/2	55Kg	1'50
3/8	70Kg	1'65
9/10	85Kg	1'80

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

*Edad

El Jugador puede elegir para su Pj cualquier edad entre los 17 y los 22 años. La edad determina el número de tiradas obligatorias a realizar en la Tabla de "Rasgos de Carácter". Por lo demás, no tiene incidencia alguna en el juego hasta los 35 años, momento en el cual empiezan a aplicarse las reglas de envejecimiento.

*Aspecto

Esta característica indica la apariencia física de nuestro Pj en general. Influye directamente en la competencia de Seducción.

Lanzaremos 4D6 y consultaremos la siguiente tabla (en caso de que el Pj sea femenino le sumaremos 2 al resultado, y que me perdonen las feministas).

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

8. Racionalidad e irracionalidad

En el mundo de AQUELARRE, a caballo entre lo humano y lo mágico, estas dos características valoran en qué lugar se encuentra el Pj. Una Racionalidad alta implica una fuerte incredulidad hacia la magia, y una gran resistencia hacia la misma. Una Irracionalidad alta, por el contrario, significa

aceptar y tener la capacidad de poder usar la magia... y al mismo tiempo una gran vulnerabilidad hacia ella.

Ambas características son incompatibles, y entre ambas deben sumar siempre 100. Al crear el Pj, deberemos asignar un mínimo de 25 puntos en una de ellas (ver el CAPITULO IV, para una mayor explicación de ambas características).

9. Suerte

Esta característica, como su nombre indica, representa la Suerte del Pj frente a una situación determinada. Se calcula sumando las características de Percepción, Comunicación y Cultura. Viene expresada en porcentaje.

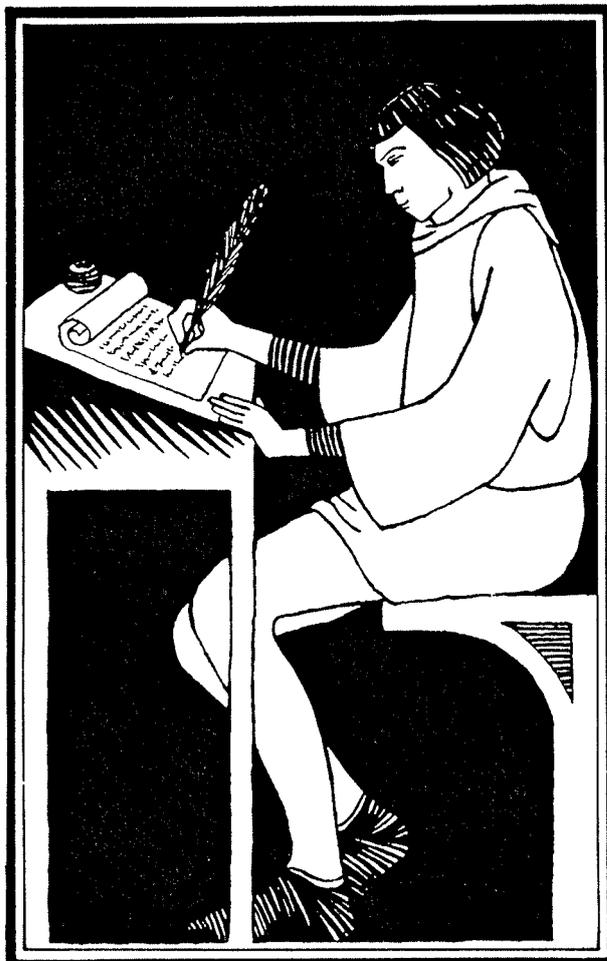
La Suerte puede variar a lo largo de una partida, según el uso que hagamos de ella (Ver en CAPITULO II el apartado SUERTE).

10. Competencias

Las competencias definen en términos de porcentaje los diferentes campos de conocimiento del Pj, y su habilidad en los mismos. Dependen directamente de la Profesión que hallamos elegido, y de las diferentes características que le hallamos asignado.

Cada Competencia depende de una de las siete Características principales (salvo una excepción: Seducción. Hablaremos de ella con más detalle en el capítulo II). Dicha característica marca la base de la Competencia, y también su tope: no se puede tener en esa Competencia más de su base multiplicada por 5. Así, si tenemos 15 en Habilidad nuestro Pj tendrá un 15% en espada, y no podrá alcanzar más del 75%.

Cada Profesión tiene 12 competencias propias: cuatro de ellas son Competencias básicas, imprescindibles de la profesión, y en ellas tendremos nuestra base de Característica



multiplicada por tres. Las otras ocho son competencias normales, y tendremos en ella nuestra base normal. Si el jugador deseara aumentar alguna competencia que no fuera de estas doce, podrá hacerlo al doble del coste normal. Es decir, incrementar un punto le costará dos. Seguirá teniendo, sin embargo, su base de Característica. El jugador tiene 100 puntos para repartir entre las competencias de su elección. Aparte de estos, tiene 25 puntos para repartir entre las cuatro competencias básicas de la profesión del padre, al coste de una competencia normal. Caso de que la profesión paterna fuera la de "Siervo", las cuatro competencias serán:

- * Conducir carro
- * Conocimiento de animales
- * Conocimiento de plantas
- * Escondarse

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

11: Dinero inicial y PA

El dinero inicial es la cantidad de monedas de plata que dispone el Pj, en el momento de su creación, para comprar material. No tiene nada que ver con los ingresos del Pj (Ver Capítulo VI). Este capital indica los ahorros del Pj, y el valor de sus posesiones. Al menos la mitad debe gastarse en equipo (Ver lista de Material en el Capítulo VI).

Esta cantidad inicial depende de la posición social del Pj:

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

Competencias por profesiones

Las Competencias básicas vienen indicadas por un asterisco.

GUERRERO

*Cabalgar
*Mando
*Dos grupos de armas a su elección
Escudo
Ballesta
Leer y escribir
Esquivar
Juego
Tortura
Escuchar
Otear

ALQUIMISTA

*Astrología
*Alquimia
*Leer y escribir
*Conocimiento Mágico
Latín
Griego
Psicología
Enseñar
Primeros auxilios
Conocimiento animal
Conocimiento de minerales
Conocimiento de Plantas

MARINO

*Navegar
*Nadar
*Tregar
*Otear
Juego
Seducción
2 idiomas
Memoria
1 grupo de armas
Astrología
Primeros Auxilios

LADRON

*Robar
*Tregar
*Correr
*Esquivar
1 grupo de armas
Escondese
Lanzar
Forzar cerraduras
Disfrazarse
Soborno
Buscar
Escuchar

JUGLAR

*Cantar
*Elocuencia
*Juegos de Manos
*Música
Leer y escribir
Pelea
1 grupo de armas tipo A
Esquivar
Saltar
Escondese
Leyendas
Correr

CLERIGO

*Teología
*Elocuencia
*Leer y escribir
*Latín
Psicología
Buscar
Memoria
Griego
1 grupo de armas
1 idioma
Escuchar
Enseñar

COMERCIANTE

*Comerciar
*Elocuencia
*Soborno
*Psicología
Conducir Carro
1 idioma
Leer y escribir
1 grupo de armas
Nadar
Buscar
Escuchar
Ocultar

SOLDADO

*Escudo
*Ballesta
*1 grupo de armas
*Cabalgar
Discreción
Esquivar
Tortura
Escondese
Otear
Buscar
Conducir Carro
Primeros Auxilios

GOLIARDO

*Cantar
*Robar
*Leer y escribir
*Seducción
Juego
Pelea
Cuchillo
Latín
Teología
Esquivar
Correr
Elocuencia

BANDIDO

*Otear
*1 grupo de armas
*Escondese
*Tortura
Ballesta
Tregar
Correr
Escuchar
Psicología
Rastrear
Soborno
Lanzar

CORTESANO

*Latín
*Elocuencia
*Seducción
*Psicología
Cabalgar
1 arma
1 idioma
Leer y escribir
Discreción
Escuchar
Buscar
Soborno

ESCRIBA

*Leer y escribir
*Falsificar
*Latín
*Memoria
Elocuencia
Escuchar
Enseñar
Escondese
Cuchillo
1 idioma
Psicología
Buscar

MEDICO/CURANDERO

*Primeros Auxilios
*Medicina
*Psicología
*Conocimiento Plantas
Leer y escribir
Conocimiento de minerales
1 grupo de armas
Elocuencia
Conocimiento de animales
Memoria
Buscar
Alquimia

ARTESANO

*Artesanía
*Memoria
*Regatear
*Buscar
Escuchar
Elocuencia
Soborno
Leer y escribir
Psicología
Cuchillo
Conducir Carro
Enseñar

CAZADOR

*Otear
*Rastrear
*Escuchar
*Arco
1 arma
Escondese
Buscar
Conocimiento de Plantas
Lanzar
Cabalgar
Conocimiento de Animales
Tregar

El jugador deberá tener presente, en el momento de adquirir sus posesiones, las limitaciones de armadura y armamento de su Pj si las tuviera.

El apartado de PAP (Puntos de Aprendizaje) lo dejaremos por el momento en blanco. Hablaremos de él en el Capt. II (MEJORA DE PERSONAJES Y PUNTOS DE APRENDIZAJE)

12. Hechizos y PC

Si el Pj tiene 50 o más puntos de Conocimiento mágico y más de 50 en Irracionalidad tiene derecho a conocer y usar la magia. Para emplear la magia se necesitan los puntos de Concentración (PC). Para determinarlos se calcula el 20% de la IRR del PJ. Consultese el Capítulo IV.

13. Rasgos de carácter

A lo largo de la vida anterior del Pj (desde su nacimiento hasta el momento en que empieza a jugar) pueden haberse producido situaciones que hayan modificado su carácter, o que sencillamente le hayan marcado para el resto de su vida.

El jugador deberá lanzar 1D100, y consultar la siguiente tabla, tantas veces como esté obligado por su edad:

Si tiene 17 años, no está obligado a hacer ninguna tirada.

Si tiene 18 ó 19, debe hacer una.

Si tiene 20, 21 ó 22, debe hacer dos.

Aparte de esas tiradas se pueden hacer opcionalmente dos más, si así lo desea el jugador.

Algunos resultados son muy buenos. Otros, totalmente nefastos. Caso de que un resultado se repita será anulado, realizándose una nueva tirada. El Director de Juego es libre de anular un resultado si lo considera necesario.

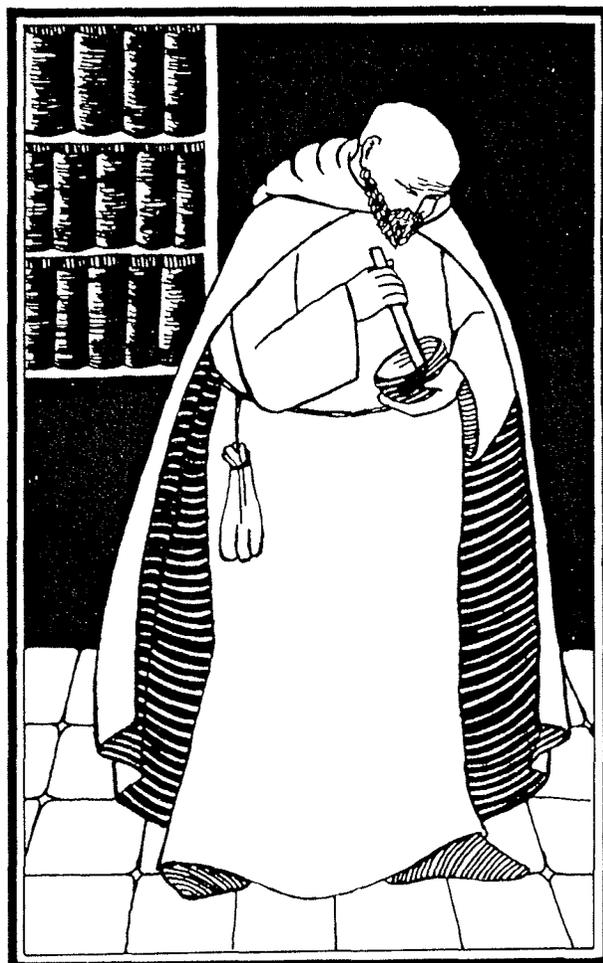
Con ciertos resultados, puede ocurrir que las características o competencias del Pj aumenten o disminuyan. Una característica puede ser aumentada por este procedimiento cuanto se quiera, pero no puede disminuir por debajo de 1 punto. Una competencia, en cambio, puede tener números negativos, pero no puede alcanzar más allá de su tope por característica.

RESULTADO DE 1D100:

- 01 - 03 El Pj mató a su mejor amigo en un arrebato de furia. Desde entonces odia pelear y mucho más matar: -25% en TODAS las competencias de combate.
- 04 - 05 Sentidos extraordinariamente sensibles: +2 en Percepción.
- 06 - 10 El Pj busca al asesino de su familia. Se ha entrenado a fondo para el día en que lo encuentre: Pérdida de toda o parte de la familia del Pj (a determinar por el Dj): +25 en un grupo de armas.
- 11 - 12 El Pj sufrió un accidente que le desfiguró la cara: -5 en Aspecto
- 13 El Pj lleva siempre consigo el arma de su padre, de la cual nunca se desprende: Regalo de un arma.
- 14 - 16 Problemas de peso: +30 Kg. -5 en Agilidad.
- 17 - 20 Vista excelente: +25 en Otear y Buscar
- 21 - 22 Cobardía. El Pj sólo atacará por la espalda o a individuos desarmados. En caso de ser atacado procu-

rá siempre huir, defendiéndose normalmente si no tiene otro remedio.

- 23 - 25 Misógino: A raíz de una frustración amorosa el Pj considera a todas las mujeres unas zorras (En caso de un Pj femenino, considerará a todos los hombres unos animales sucios): -25 en Seducción.
- 26 - 30 El Pj tiene un cierto Carisma con los animales. Estos no le atacarán en un principio, a no ser que se muestre hostil hacia ellos, o estén hambrientos, o hayan sido entrenados... +25 en Conocimiento de los Animales.
- 31 - 32 El Pj sufre de Vértigo: -25 en preparar.
- 33 El Pj es extremadamente débil, a raíz de unas fiebres casi mortales: -5 en Fuerza, Agilidad y Resistencia.
- 34 - 36 El Pj se ha criado en otro país, fuera de la Península. (A determinar por el Jugador). Posee el idioma de dicho país al 100%, aparte de su idioma natal.
- 37 - 40 El Pj es bajito: -30 en altura.
- 41 - 43 Oído sensible: +15 en Escuchar.
- 44 Cleptómano: siempre que se presente la ocasión, el Pj intentará robar, aunque el botín no tenga ningún valor: +25 en Robar.



- 45 - 46 Confiado. En un principio, el Pj no desconfía de nadie, a no ser que le den pruebas evidentes de mala fe: -25 en Psicología.
- 47 - 50 Irascible y violento por naturaleza: +25 en Pelca y en un grupo de armas a elección del Jugador.
- 51 - 55 El Pj es, cuando puede, un sibarita y un gourmet, amante de la buena comida y la buena bebida: +25 en Degustar.
- 56 - 58 El Pj, en el pasado, estuvo en una tropa de mercenarios: +25 en Mando y en un grupo de armas.
- 59 - 62 El Pj posee un objeto con un hechizo de Talismán (a determinar por el Dj). +10 en Irracionalidad. Consultar Capítulo IV.
- 63 A raíz de un accidente, el Pj es cojo de una pierna: -2 en Agilidad.
- 64 - 68 El Pj posee una buena voz, fuerte y bien entonada: +25 en Cantar.
- 69 Al Pj le gustan MUCHO las mujeres. De hecho, no pierde ocasión de abordarlas, bromear y, si puede, compartir la cama con ellas (y no precisamente para dormir): +25 en Seducción.
- 70 - 71 El Pj perdió hace un par de años la mano izquierda: -5 en Habilidad, imposibilidad de usar armas a dos manos.
- 72 El Pj es extraordinariamente robusto: +5 en Fuerza.
- 73 - 76 El Pj es un sádico que disfruta con el sufrimiento y la muerte: +25 en Tortura.
- 77 - 80 El Pj es sordo de una oreja: -25 en escuchar.
- 81 Excepcionalmente hábil: +5 en Habilidad.
- 82 - 83 El Pj es un hombre de mundo, conocedor de la gente y del espíritu humano: +15 en Psicología.
- 84 El Pj es extraordinariamente simpático y convincente cuando habla: +15 en Elocuencia y en Regatear.
- 85 - 86 El Pj odia discutir un precio: si puede pagar lo que le piden, lo hace. En caso contrario, se va: -25 a Regatear.
- 87 Mareo. El Pj se marea SIEMPRE que pone el pie en un barco: -25 en Navegar.
- 88 - 89 El Pj se crió en una provincia costera: +25 en Nadar y Navegar.
- 90 - 91 Pj aficionado a la caza: +15 en Rastrear.
- 92 El Pj tuvo acceso a una educación suplementaria: +5 en Cultura.
- 93 - 94 El Pj es despistado por naturaleza: -25 en Memoria.
- 95 - 96 El Pj le tiene un miedo terrible al agua: -25 en Nadar.

- 97 Casi suicida en el Combate. El Pj NUNCA retrocederá ni huirá de un enemigo, a no ser que sea superado abrumadoramente en número: +30 en un arma.
- 98 - 99 Criado en un ambiente rural: +25 en Conocimiento de Plantas.
- 00 Vicio del Juego. Le cuesta mucho negarse a una partida o a una apuesta: -15 en Juego.

14. Ejemplo de creación de personaje

Cristina se dispone a hacerse un Pj de AQUELARRE. Lanza los dados para determinar la Posición social de su familia y saca un 3: familia de Burgueses. Como profesión, elige ser Alquimista y de sexo femenino. En la profesión Paterna le sale un 2: Su padre era un Escriba. Lanza 1D100 para ver si su familia posee conocimientos mágicos y saca un 32%: No.

Seguidamente tira por situación familiar y obtiene un 2: Su Pj es una muchacha bastarda, reconocida, eso sí, por su padre. Lanza 1D8 y le sale un 6. A esto le resta el resultado de 1D4 (2) y calcula el sexo de sus hermanos: El Pj tiene dos hermanos mayores y una hermana. Decide no estar casada.

Como Nacionalidad decide ser Granadina, de grupo étnico árabe, y que su Pj se llame Zarah.

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

FUERZA 5; AGILIDAD 15; HABILIDAD 20; RESISTENCIA 20; PERCEPCION 10; COMUNICACION 10 y CULTURA 20 (obligatoriamente, por haber elegido la profesión de Alquimista).

Zarah es una muchacha de escasa fuerza, bastante ágil y muy hábil, muy resistente a las enfermedades, con una Percepción normal, que se expresa normalmente, y con una gran Cultura.

Tras calcular las Características secundarias queda una muchacha de 63 Kg. de peso, 1'64 de altura y una Apariencia normal (10). Se asigna 20 años de Edad.

Cristina considera que Zarah se decide por los caminos de la magia, y se asigna 75 puntos en Irracionalidad y 25 en Racionalidad. Calcula su Suerte, que le queda en 40, y reparte sus puntos entre las distintas Competencias:

Competencia	Nivel	Puntos gastados
Alquimia	75%	15
Astrología	60%	0
Leer y escribir	60%	0
Conocimiento Mágico	85%	25
Latín	50%	30
Griego	20%	0
Psicología	10%	0
Enseñar	20%	0
Primeros Auxilios	40%	20
Con. Animales	20%	0
Conocimiento de Minerales	30%	10
Conocimiento de Plantas	20%	0

Cristina asigna a Zarah los 25 puntos de la profesión paterna a Falsificar, con lo cual la incrementa a 45%.

Zarah, por ser de origen Burgués, dispondrá de un capital inicial de 1500 monedas.

Como tiene 85% en Conocimiento mágico y 75 en Irracionalidad puede aprender Magia. Consulta el Capítulo IV y elige (dentro de sus posibilidades) los hechizos que le interesan.

Por último efectúa las tiradas de carácter. Debe hacer obligatoriamente dos (por su edad) y decide que hará una tercera:

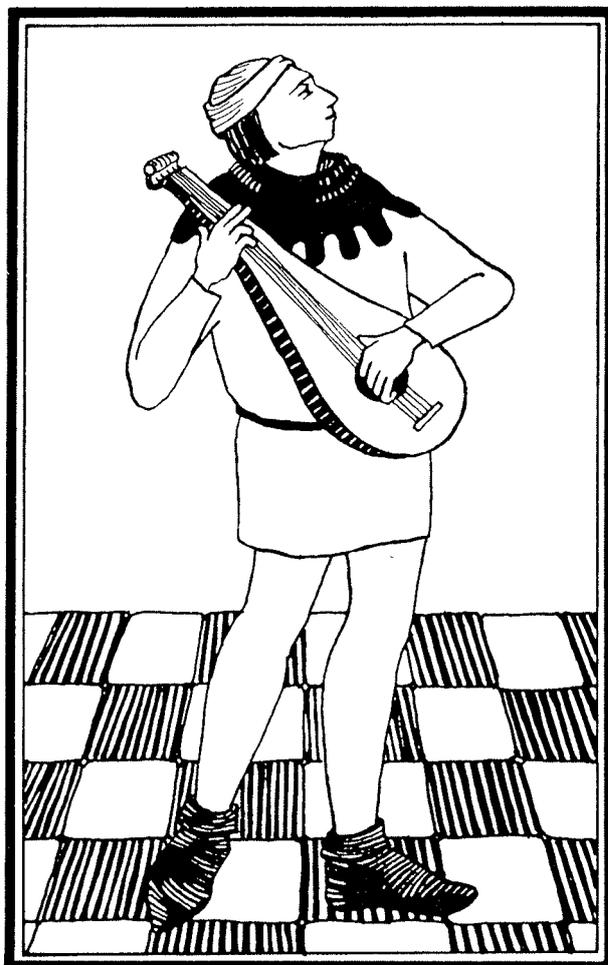
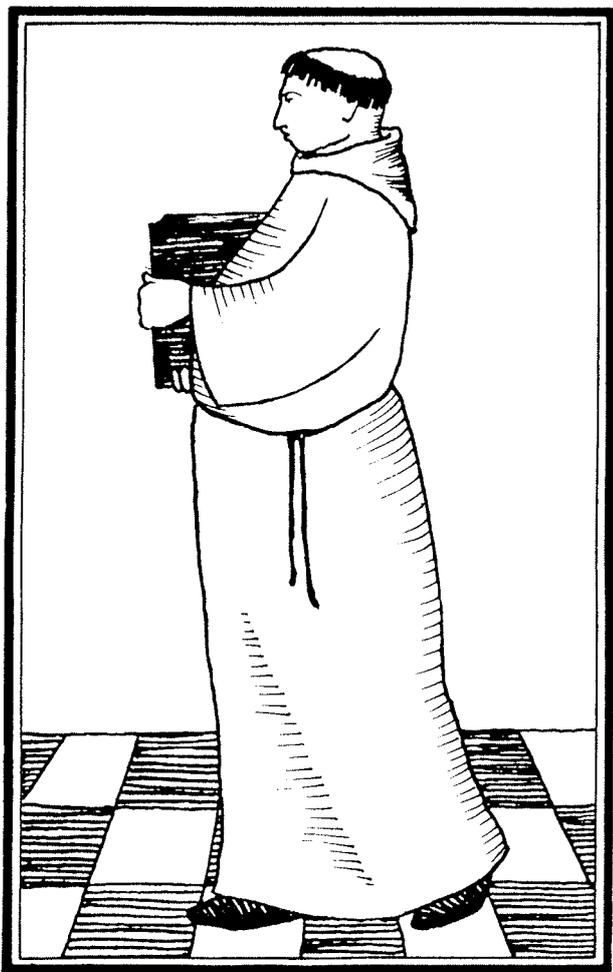
* 42. Zarah tiene un oído especialmente sensible: Su Escuchar aumenta a 25%

* 76. Zarah disfruta con el sufrimiento: Su Tortura aumenta a 45%

* 19. Zarah posee una vista excelente: Su Buscar y Otear aumentan a 35%.

A la vista de su Pj, Cristina acuerda con el Dj que su Personaje Zarah era hija de un funcionario menor de la Corte Granadina y de una ramera. Su padre la tenía en aprecio y la dejaba fisgonear en la biblioteca en la cual trabajaba. Creció autodidacta, rodeada de legajos polvorientos, poco o nada relacionada con las gentes de su edad. Siempre guardó en su pecho el rencor de que se la despreciara por el hecho de ser mujer y bastarda. Eso ha agriado su carácter y la ha hecho cruel y vengativa...

Zarah está lista para adentrarse en el mundo de AQUELARRE.



15. Pasos para la creación de los personajes de AQUELARRE

1. Determinar Posición Social de la familia
2. Elegir profesión, según Posición social
3. Determinar Profesión paterna y si se dan Conocimientos Mágicos
4. Determinar Situación Familiar
5. Elegir Nacionalidad y Grupo Etnico
6. Asignar los Puntos de las Características Principales
7. Determinar las Características Secundarias
8. Determinar Racionalidad e Irracionalidad
9. Calcular la Suerte
10. Repartir los Puntos entre las diversas Competencias
11. Asignar el dinero inicial del Pj (que depende de su Posición Social)
12. Ver si puede usar la magia y determinar sus PC
13. Lanzar de una a tres tiradas en la tabla de carácter

Capítulo II

El sistema de juego

*Exul ego clericus
ad laborem natus
tribulor multotiens
paupertati datus,
litterarum studiis
vellem insudare,
nisi quod inopia
cogit me cessare.*

1. Las competencias

Como vimos en el capítulo anterior, las Competencias indican lo que nuestro Pj sabe hacer y qué posibilidad tiene de hacerlo bien. Vienen determinadas en porcentaje (%), lo cual significa que cuanto más alta tenemos una Competencia, más fácil será que la realicemos con éxito. No hay, como veremos más adelante, aciertos automáticos.

Las competencias son conocimientos, habilidades que se han aprendido a lo largo de la vida, no talentos innatos. Dependen, sin embargo, de las Características Principales que definen al Pj. Como ya dijimos en el capítulo anterior, se tiene de base en una Competencia el valor de la Característica directora de esa Competencia, y se puede aumentar hasta el valor de esa Característica multiplicado por cinco.

EJEMPLO: Zarah tiene 10 puntos en la Característica de Percepción. Tiene una base en la Competencia de Degustar del 10%, y puede incrementar esa Competencia (si lo desea y tiene suficientes Puntos de Aprendizaje) hasta un 50% (10 x 5).

Si un Pj intenta realizar una acción no prevista por ninguna Competencia, el Dj le hará tirar por la Característica que mejor abarque dicha acción, multiplicada por un número de 1 al 5, según la dificultad que estime el Dj.

Ejemplo: Miguel el Sanador, un curandero campesino, se ha perdido en un espeso bosque de Galicia. Manifiesta al Dj su deseo de intentar orientarse. Este decide que es una acción difícil, y le hace tirar por su Percepción x 2.

Explicación de las competencias

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

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

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

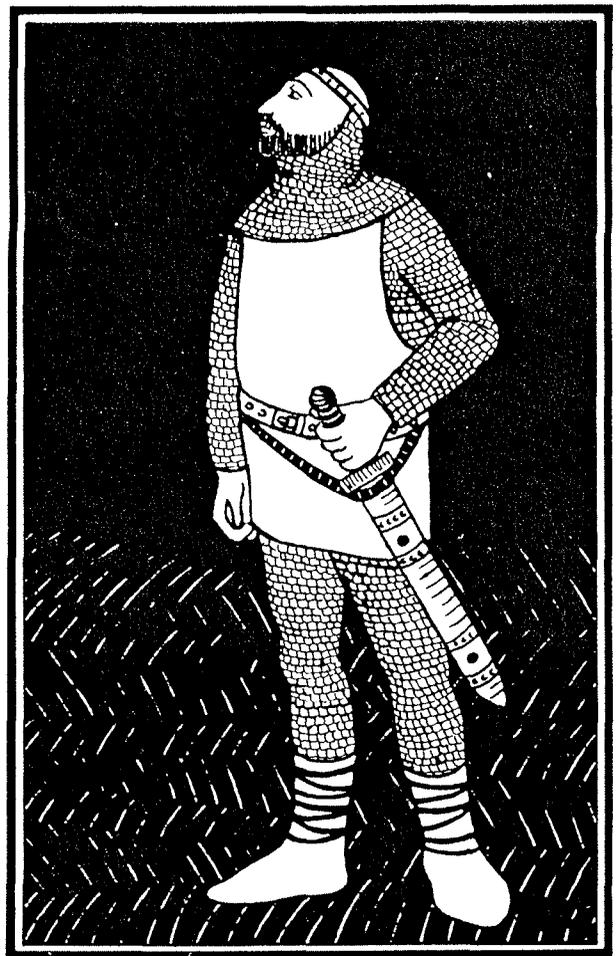
ARTESANIA. (Habilidad) Esta competencia abarca desde realizar pequeñas reparaciones (por ej. arreglar la rueda de un carro), hasta construir un mueble o una cabaña de madera. También se usa esta competencia para arreglar armas y armaduras. De todos modos, hay que tener las herramientas adecuadas para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

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

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

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

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



COMERCIAR. (Comunicación) Esta competencia sirve para discutir el precio original de un producto con posibilidades de conseguir una rebaja. En caso de regateo, comprador y vendedor lanzan los dados y comparan resultados con sus porcentajes. Aquél que saque una diferencia más alta gana la discusión. El comprador puede conseguir una rebaja de hasta el 30% sobre el precio original. Igualmente sirve para realizar operaciones financieras (Ver Capítulo 6).

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

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

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

CONOCIMIENTO DE MINERALES. (Cultura) Permite identificar los diversos tipos de minerales en su estado bruto, y de conocer sus diferentes propiedades.

CONOCIMIENTO DE PLANTAS. (Cultura) Permite identificar los diferentes vegetales y conocer sus propiedades.

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

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

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

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

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

ENSEÑAR. (Comunicación) Es la capacidad de un individuo de transmitir sus conocimientos sobre un tema determinado. Para llevarla a cabo el maestro debe pasar la tirada de "Enseñar". A continuación, su alumno debe sacar un porcenta-

je igual a la Característica de la Competencia que desea aprender x 5. En caso de que ambos pasen sus tiradas, el alumno gana 5 PAP por semana para mejorar esa competencia. Las competencias se incrementan de la manera normal (Ver MEJORA DEL PERSONAJE: LOS PUNTOS DE APRENDIZAJE). Un maestro no puede enseñar a un alumno un porcentaje más alto que el que él tenga en Enseñar o en la Competencia que enseña.

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

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

ESQUIVAR. (Agilidad) Esta competencia permite salvarse de los golpes que en circunstancias normales nos habrían impactado. No se pueden esquivar proyectiles. Ver más detalles en el Capt. III, EL COMBATE.

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

FORZAR CERRADURAS. (Habilidad) Indica la habilidad en abrir cerraduras sin la llave correspondiente. A no ser que se usen instrumentos delicados (ganzúas, o similares) la cerradura queda inservible.



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

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

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

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

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

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

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

MEDICINA. (Cultura) Sirve para curar enfermedades, heridas y envenenamientos. Para ello son necesarias tres cosas: disponer del equipo adecuado, tiempo y descanso. El paciente recuperará 1D4 puntos de Resistencia por semana de reposo. Si realiza alguna acción física violenta antes de que haya curado las 2/3 partes de sus puntos de Resistencia, puede sufrir una recaída, o en el caso de heridas abrirseles estas. En cualquiera de los dos casos, volverá a perder los puntos de Resistencia que ya se habían curado. Igualmente sirve para diagnosticar enfermedades. Ver en el Capt. 6 el apartado ENFERMEDADES.

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

MUSICA. (Cultura) Esta competencia indica la habilidad del Pj en tocar instrumentos musicales. El jugador deberá especificar cuál es el instrumento en el que está especializado su Pj. En tocar otros instrumentos, el Pj tendrá un malus del 40%.

NADAR. (Habilidad) Si un Pj se lanza o cae al agua (y su armadura no le hace irse al fondo directamente) debe usar esta competencia si no quiere ahogarse. Cada vez que pase la tirada avanzará cinco metros. Pero cuidado: si comete una pifia, o si falla la tirada más de tres veces seguidas, empezará a ahogarse, y si alguien no lo saca del agua morirá (ver reglas de Asfixia, en el Capítulo 6). Para sacar a alguien del agua hay que realizar tiradas normales de Nadar, pero reducidas a la mitad.

NAVEGAR. (Habilidad) Esta competencia sirve para gobernar cualquier tipo de embarcación, desde un bote de remos hasta una galera o una carabela. En embarcaciones grandes, por supuesto, hará falta una tripulación mínima para manejarlas.

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

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

PRIMEROS AUXILIOS. (Habilidad) Esta competencia sirve para intentar salvar la vida a los heridos graves y moribundos. No hay que confundir con la competencia de Medicina. Véase un poco más adelante en el apartado HERIDAS Y ENVENENAMIENTOS.

PSICOLOGIA. (Percepción) Esta competencia permite a su poseedor descubrir si su interlocutor lo está engañando. También sirve para darse cuenta del estado de ánimo de las personas.

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

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

SALTAR. (Agilidad) Con esta competencia pueden darse saltos verticales de hasta 1'50 m, y horizontales de hasta tres metros. Un crítico puede aumentar esta distancia dentro de los límites de lo razonable.

SEDUCCION. (Aspecto) Esta competencia sirve para intimar con un representante del sexo opuesto (o del mismo sexo, si ambos comparten las mismas tendencias). Tiene tres pasos:

Si se pasa la primera tirada, el objeto de nuestros deseos empieza a hacernos confidencias (lo cual puede ser útil para conseguir información).

Si se pasa la segunda, empiezan las primeras intimidades (besos, caricias).

Si se pasa la tercera, se realiza el acto amoroso.

Si se falla una de las tres tiradas, el proceso se rompe. Si el fallo es pifia, nuestro amor se siente ofendido, (lo cual puede ser un poco duro si es la hija o la esposa del señor feudal del lugar).

A diferencia de otras competencias, su base no es una Característica principal, sino una secundaria: Aspecto. Un Pj

agraciado, pues, puede tener esta competencia más allá del 100%.

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

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

TREPAR. (Agilidad) Esta competencia sirve para determinar la facilidad del Pj en subir por una superficie más o menos vertical. Se realiza una tirada cada 10 m. Tregar ayudado por una cuerda da un bonus del 40%. En caso de caída, consultar el apartado VIVIR, PELIGRO DE MUERTE (CAIDAS) del Capítulo VI.

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



2. Resultados críticos y pifias

Como hemos visto, las diferentes competencias vienen determinadas por un valor en porcentaje. Cuanto más alto sea ese valor, más posibilidades tenemos de hacerlo bien. Pero puede ocurrir que lo hagamos aún mejor.

Si en una tirada se saca el 10% o menos del valor de una competencia, sacamos lo que denominamos un acierto crítico. Eso significa que lo que intentábamos hacer nos ha salido *de la mejor manera posible*.

En contrapartida, puede ocurrir que fallemos de una manera desastrosa. A esto lo denominamos pifia, y sucederá si sacamos el decimal negativo o superior de nuestro porcentaje crítico. En ese caso nos saldrá lo que peor nos podría suceder.

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

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

TABLA DE CRITICOS Y PIFIAS

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

3. Heridas graves y muerte

Cuando, a consecuencia de una o varias heridas un Pj (o Pnj) llega a 0 puntos de Resistencia, o a puntos negativos de Resistencia, cae inconsciente y entra en coma. A partir de ese momento pierde 1 punto por asalto, hasta alcanzar la totalidad de sus puntos de Resistencia negativos. En ese momento muere. Final triste (snif).

Ejemplo: Miguel el Sanador tiene 15 puntos de Resistencia. A consecuencia de un combate pierde 17 puntos. Está en el suelo, inconsciente, y dentro de 13 turnos morirá.

La muerte puede evitarse, sin embargo, con la competencia de Primeros Auxilios. Por cada asalto en que se pase la tirada, la víctima recupera 1D4 de puntos de Resistencia. Si se consiguen recuperar todos los puntos negativos del paciente, este se salvará.

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

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

4. Suerte

La característica de Suerte puede usarse en AQUELARRE de dos maneras:

* La primera de ellas ya la mencionamos en el capítulo anterior: es la Suerte que puede tener el Pj en un momento determinado. Se mide en términos de porcentaje.

Es más fácil que un Pj tenga más suerte en unas ocasiones que en otras. Esto se traduce en una serie de bonus y malus según la situación, reflejados en la siguiente tabla:

TABLA DE DIFICULTAD	
Infalible	+75%
Muy fácil	+50%
Fácil	+25%
Normal	0%
Difícil	-25%
Muy difícil	-50%
Imposible	-75%

NOTA: Esta tabla puede usarse también en situaciones especiales, aplicada a los porcentajes de las competencias.

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

*La segunda manera de usar la Suerte es utilizarla para modificar tiradas. Si antes de lanzar los dados anunciamos al



Dj que vamos a usar la Suerte, podremos usar sus puntos para sumar o restar (según nos convenga) al resultado de los dados.

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

Los puntos de Suerte gastados se recuperan al final de la partida, en el momento de adjudicar los PAp.

Caso de que la tirada salga bien, y no debamos gastar ningún punto de Suerte, perderemos 1 punto.

Un Pj puede donar parte de sus puntos de Suerte a otro, si ambos están de acuerdo. Deben, sin embargo, especificarlo al Dj por adelantado.



5. Mejora de personajes y puntos de aprendizaje

TABLA DE MEJORA DE COMPETENCIAS

Competencia:

1 - 30% cuesta 1 punto aumentar 1 punto

31 - 60% cuesta 2 puntos aumentar 1 punto

61 - 80% cuesta 3 puntos aumentar 1 punto

81 - 90% cuesta 4 puntos aumentar 1 punto

91 - 00% cuesta 5 puntos aumentar 1 punto

Números negativos: cuesta 10 puntos aumentar 1 punto.

A lo largo de la partida, cada jugador marcará la casilla que se encuentra a la derecha de cada competencia, cada vez que realice ésta con éxito. Al final de la partida, existe la posibilidad de mejorar el Pj aumentando las competencias que se hayan usado.

Para eso, el Dj otorga unos puntos a cada jugador, al terminar la partida. Dichos puntos se denominan "Puntos de Aprendizaje", y varían según la dificultad de la aventura jugada: de 10 (muy fácil) a 100 (Casi imposible).

Cuanto más alto sea nuestro porcentaje, más difícil nos será incrementarlo:

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

Recordemos que una competencia no puede ser superior al valor de su Característica directora multiplicado por 5.

Capítulo III

El combate

*Multum est calamitas
militis attrita,
sors illius dura est
et in arto sita,
cuius est in pendulo
dubioque vita,
ut habere valeat
vite requisita.*

1. La secuencia de combate

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

- *Determinar las Iniciativas.
- *Resolución de las Acciones por orden de Iniciativas.
- *Determinar los Daños por orden de resolución.

2. La iniciativa

La iniciativa determina el orden en que reaccionan los individuos involucrados en un combate. Se calcula lanzando 1D10 (al principio de cada asalto de combate) y sumándolo a la Agilidad del Pj.

El combatiente (Pj o Pnj) que haya sacado mayor iniciativa anuncia las acciones que realiza en este asalto, e intenta rea-

lizarlas. A continuación lo hace el siguiente, y así sucesivamente, hasta llegar al combatiente de menor iniciativa. En caso de que dos combatientes sacaran idéntica Iniciativa actuarán de manera simultánea.

Ejemplo: Miguel, Zarah e Ignotus son atacados por dos bandidos. Se tiran Iniciativas: Miguel (AGI 12) saca 3 con 1D10. Tiene una Iniciativa de $12+3=15$. Zarah (AGI 15) saca un 2 (IN $15+2=17$). Ignotus (AGI 10) saca un 10 (IN. $10+10=20$). Los bandidos tienen ambos AGI 15. Uno saca un 4 (IN. $15+4=19$) y el otro un 2 ($15+2=17$). Así pues, en primer lugar actuará Ignotus (20). Luego le seguirá uno de los bandidos (19), a continuación Zarah y el otro bandido (ambos con 17); y para finalizar actuará Miguel (15).

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

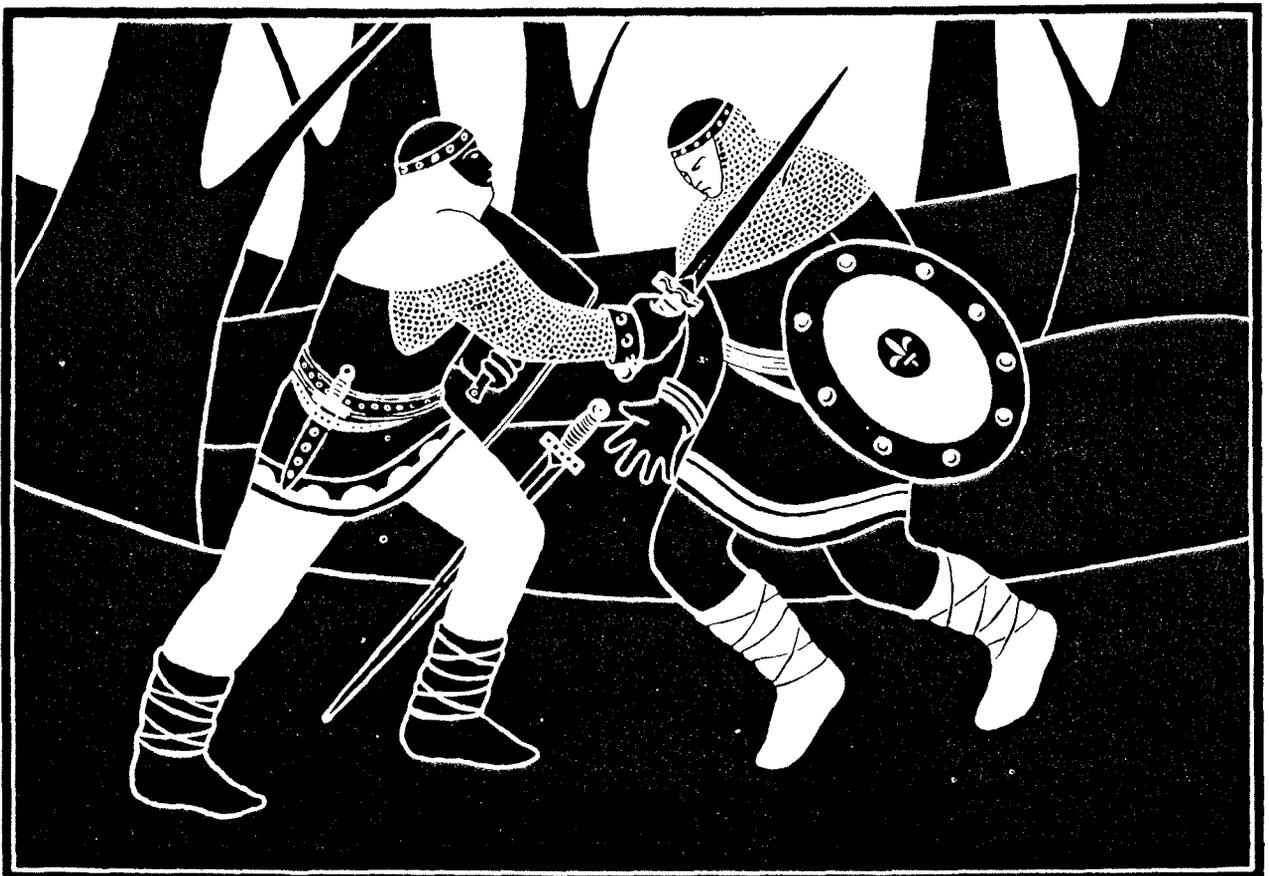
Ejemplo: Ignotus decide proteger a Zarah (la cual se encuentra desarmada) y anuncia que se enfrentará contra el que se acerque a la chica, reteniendo su acción hasta entonces.

3. Las acciones de combate

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

*Acciones de movimiento

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



*Acciones de ataque

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

ATAQUE A DISTANCIA: Consiste en intentar impactar al enemigo con un proyectil arrojado desde lejos. En **AQUELARRE** las armas del combate a distancia son: Las armas lanza-proyectiles (Arco largo y corto, Ballesta y Honda); las armas arrojadizas (Lanza corta, Cuchillo y Daga); y los proyectiles improvisados. Se entiende por este nombre cualquier objeto que se lanza contra un blanco, y que normalmente no se considera un arma. Esta clasificación incluye, pues, desde una botella hasta una piedra. Un proyectil improvisado hace un daño general de 1D3.

Respecto a la distancia desde la que se lanza el proyectil, consideraremos tres tipos de distancias: Corta, en la que se tiene un bonus al porcentaje de impactar de +20%, Media, y Larga, en la que se tiene un malus de -20%.

TABLA DE DISTANCIAS DE PROYECTILES

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

ATAQUE CUERPO A CUERPO. Se realiza a una distancia máxima de 3 m. y mínima de 1. Consiste en impactar al enemigo con el arma que tengamos en las manos. Se usan para ello todo tipo de armas que no sean lanza-proyectiles.

ATAQUE DE MELE. Se realiza a una distancia en que el enemigo está a menos de 1 m. Consiste en lanzarse contra el enemigo sin dejarle apenas espacio para que pueda usar eficazmente su arma. Para este tipo de ataque sólo son válidas las armas tipo 1, o el uso de los puños. Cualquier otro tipo de arma es totalmente ineficaz.

Un combatiente que se lance en ataque de melé actuará siempre el último.

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

Si alguien ataca a un enemigo enzarzado en una melé y falla, tiene un 50% de posibilidades de darle al otro contrincante.

Un combatiente puede evitar el que su adversario entre en melé con él pasando una tirada de Pelea. En ese caso, se supondrá que ha conseguido zafarse de su enbestida, y que sigue manteniendo la distancia del combate cuerpo a cuerpo.

*Acciones de defensa

Son dos: la esquiva y la parada.

Las acciones defensivas son respuestas a un ataque, y deben efectuarse inmediatamente después de realizado este, independientemente del orden de Iniciativas. Es decir, un combatiente de Iniciativa 10 tiene derecho a parar un ataque de otro de iniciativa 20, y viceversa.

ESQUIVA. Consiste en evitar el golpe de un oponente. Para ello se usa la competencia del mismo nombre. Si el golpe que se debe esquivar es un crítico las posibilidades de realizar la acción se reducen a la mitad.

Una misma esquiva sirve contra *todos* los ataques que lance un mismo enemigo durante ese asalto.

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

Compararemos seguidamente el tipo de arma que ha golpeado con el de la que ha parado. Si son del mismo tipo, no pasa nada. Si el arma del atacante es de tipo superior, hay una posibilidad del 25% de que el arma de parada se escape de las manos, por la fuerza del impacto. Este 25% se dobla si hay dos grados de diferencia entre los tipos de armas. Es decir: Un arma tipo 1 tiene un 0% de escaparse parando armas tipo 1, un 25% parando armas tipo 2 y un 50% parando armas tipo 3.

En caso de que nuestro enemigo saque un crítico el arma se rompe directamente, sin realizar esta tirada, a no ser que nuestra parada haya sido igualmente un crítico.

Las armas tipo A (Palos y lanzas) son especiales, por ser de madera. Se consideran armas de tipo 1, pero en caso de fallar la tirada se rompen en lugar de caerse.

Arcos y ballestas pueden parar en caso de necesidad, pero pasan a volverse automáticamente inservibles para disparar de nuevo con ellas. Para parar con estas armas se usará la competencia de Pelea.

Un escudo nunca se escapa de las manos, a no ser que reciba un golpe crítico.

Si se desea, se pueden realizar tantas paradas como ataques se reciban en un mismo asalto, las cuales contarán como una única acción. Debe realizarse una tirada de parada por cada golpe recibido. Están sujetas, sin embargo, a los malus siguientes:

*Parar a dos atacantes: -25%

*Parar a tres atacantes: -50%

*Parar a cuatro atacantes: -75%

Ejemplo: Igotus, con un 60% en Escudo, intenta parar los ataques de dos enemigos en un mismo asalto. Su porcentaje se reduce a un 35%. Deberá realizar dos tiradas, una por cada ataque.

Al igual que en la esquiva, un golpe crítico reduce las posibilidades de parada a la mitad.

4. La competencia de pelea

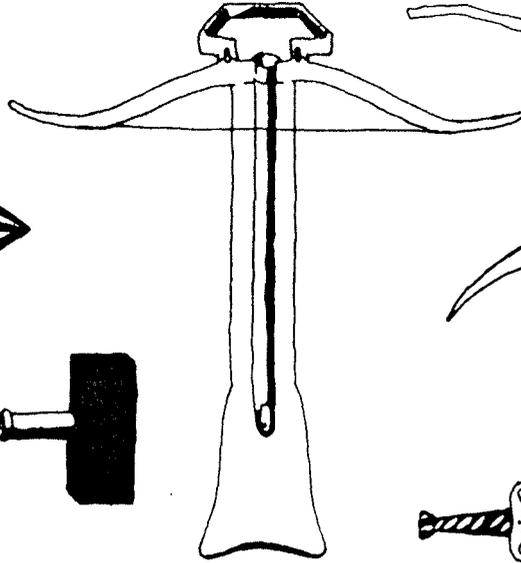
La competencia de Pelea puede usarse como una acción de ataque normal (se entiende en este caso golpear con los puños o con las piernas). Pero también puede usarse como una acción de combate "comodín", para realizar acciones como poner la zancadilla, empujar a un enemigo, lanzar tierra a los ojos, etc.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

5. Modificadores al combate

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



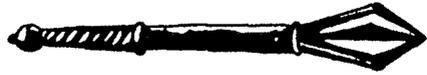
GARROTE



BALLESTA



HONDA



MAZA PEQUEÑA



CIMITARRA



MAZA PESADA



DAGA

LANZA LARGA



HACHA DE COMBATE



ESTILETE



HACHA DE MANO

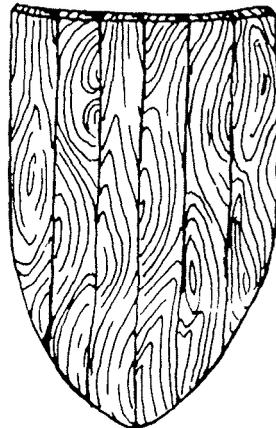


CUCHILLO

LANZA CORTA

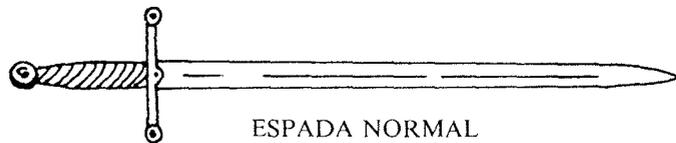


ESPADA CORTA

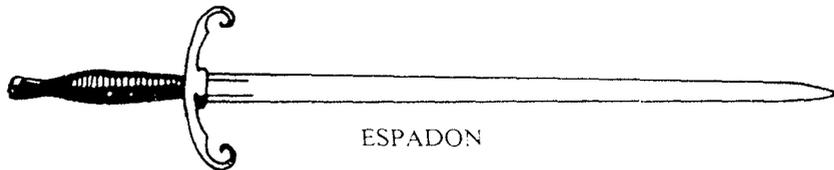


ESCUDO

ESPADA ANCHA



ESPADA NORMAL



ESPADON



ARCO CORTO



ARCO LARGO



PALO



BONUS AL ATAQUE

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

MALUS AL ATAQUE

- *El atacante usa su mano torpe: -25%
- *El atacante es atacado por sorpresa por el defensor: (*) -40%
- *El atacante tiene a su enemigo a la espalda: -50%
- *El atacante se encuentra caído en el suelo: -30%

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

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

6. El combate a caballo

Un combatiente a caballo no puede tener su competencia del arma que esté usando superior a su competencia de Equitación. Caso de ser superior se le restará momentaneamente.

Ejemplo: Ignotus tiene un 85% en manejar la espada, pero sólo un 40% en la competencia de Cabalgar. Si desea pelear desde el caballo su porcentaje será pues del 40% y no del 85%.

Si en un combate se enfrentan un combatiente a pie contra otro a caballo, todo impacto de localización pecho o superior que reciba el jinete lo recibirá el caballo.

Combatiendo dos jinetes, todo impacto de localización en las piernas lo recibirá asimismo el caballo, si así lo desea el atacante.

CARGAS. Cuando caballo y jinete se lanzan al galope contra un enemigo están realizando una carga. Para llevarla a cabo la primera acción de combate deberá ser obligatoriamente de movimiento, y la segunda de ataque. Sólo se puede cargar con armas de tipo 2 o con lanzas. La carga tiene la ventaja de que multiplica por dos el daño conseguido por nuestra arma.

7. El daño

Cuando un combatiente obtiene en una tirada de porcentaje un resultado igual o menor al de su competencia en el arma que está usando, y su enemigo falla su acción defensiva (caso de que la hubiera programado), decimos que su golpe ha hecho impacto en el enemigo.

Si el resultado ha sido un crítico (el 10% o menos del porcentaje) se le inflige al enemigo el daño máximo que se pueda realizar con ese arma, ignorando su armadura si la tuviera.

El daño que le hagamos a un enemigo depende de varios factores: el arma que empleemos, la protección que él lleve puesta y el lugar donde le impactemos.

*Las armas

Las competencias de combate indican el porcentaje en el manejo de grupos de armas de un mismo tipo. Así, un individuo que posea la competencia de Espada tiene el mismo porcentaje en Espada Corta, Cimitarra y Espada normal.

Las armas se dividen igualmente en grupos, dependiendo de su resistencia y longitud:

Tabla de armas por competencias de combate

COMPETENCIA	ARMA	CAR. PRIN.	FUE MIN.	DAÑO BASICO
ARCO	Arco largo	Habilidad	12	1D10
ARCO	Arco corto	Habilidad	10	1D6
BALLESTA	Ballesta	Habilidad	10	1D10
CUCHILLO	Cuchillo	Habilidad	5	1D6
CUCHILLO	Daga	Habilidad	5	2D3
CUCHILLO	Estilete	Habilidad	5	2D3 + 1
ESPADA	Cimitarra	Habilidad	10	1D6 + 2
ESPADA	Espada Corta	Habilidad	8	1D6 + 1
ESPADA	Espada Normal	Habilidad	12	1D8 + 1
ESPADA	ESPADA <i>Bastarda</i>	<i>Hab</i>	<i>15</i>	<i>1D10</i>
ESPADON	Espadón	Fuerza	15	<i>3D4</i> 1D10 + 2
HACHA	Hacha de mano	Fuerza	12	1D8 + 2
HACHA	H. de combate	Fuerza	15	1D10 + 1D4
HONDA	Honda	Habilidad	5	1D3 + 2
LANZA	Lanza corta	Agilidad	8	1D6 + 1
LANZA	Lanza larga	Agilidad	10	2D6
MAZA	Maza Pesada	Fuerza	15	2D6
MAZA	Maza Pequeña	Fuerza	12	1D8 + 1
MAZA	Garrote	Fuerza	10	1D6
PALO	Palo	Agilidad	5	1D4 + 1
PELEA		Agilidad	5	1D3

Grupo 1: Armas de pequeño tamaño y peso, fácilmente ocultables.

Cuchillo

Daga

Estilete

Espada Corta

Grupo 2: Armas de una mano, de peso mediano.

Cimitarra

Espada normal

Maza pequeña

Garrote

Hacha de mano

Grupo 3: Armas de dos manos.

Espadón

Hacha de Combate

Maza Pesada

Grupo A: Armas de asta de madera.

Lanza larga

Lanza corta

Palo

Grupo B: Armas lanza-proyectiles.

Arco largo

Arco corto

Ballesta

Honda

TIEMPO DE CARGA Y VELOCIDAD DE DISPARO

Las armas lanza-proyectiles no disparan todas a la misma velocidad. Su tiempo de carga es distinto:

*Arcos largo y corto: Disparan 1 vez cada asalto (Necesita una acción para cargar y otra para disparar)

*Ballesta: Dispara 1 vez cada dos asaltos (Necesita tres acciones para cargar y una para disparar)

*Honda: Dispara dos veces por asalto (En una misma acción de combate carga y dispara)

MODIFICACIONES AL DAÑO DE LAS ARMAS

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

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

Ejemplo: Zarah tiene Habilidad 20. En teoría, pues, podría aprender el manejo de una Espada corta hasta el 100%. Pero su Fuerza es de 5, y para manejar con efectividad una Espada corta se necesita Fuerza 8. El daño normal que hace una Espada corta es 1D6 +1, pero ella le resta un -3 por su escasa Fuerza. Además, tiene un -15% a su tope, es decir, no podrá aprender a manejar dicha arma por encima del 85%.

El daño de las armas también se modifica, sin embargo, por la característica principal de la competencia del arma empleada, según la siguiente tabla:

50 a 45:	+6D6
44 a 40:	+5D6
39 a 35:	+4D6
34 a 30:	+3D6
29 a 25:	+2D6
24 a 20:	+1D6
19 a 15:	+1D4
14 a 10:	0
9 a 5:	-1D4
4 a 1:	-1D6

Ejemplo: Zarah, pues, tiene un bonus de +1D6 en el manejo de Espada corta, ya que tiene Habilidad 20. Su daño con dicha arma queda, pues, en (1D6 +1) -3 (por Fuerza) +1D6 (por Habilidad) igual a 2D6 -2.

Hay dos excepciones: En la competencia de Pelea se contabilizarán los bonus por Fuerza (si los hubiera) en lugar de los de Agilidad; y en Palo, en que se contabilizarán los bonus por Habilidad.

Ejemplo: Miguel empuña un palo para enfrentarse a los bandidos. Tiene 12 en Agilidad y 18 en Habilidad, con lo cual tiene un bonus al daño con ese arma de +1D4.

ARMAS ESPECIALES: PALO Y LANZA

Estas armas están sujetas a una serie de reglas propias:

La lanza larga sólo es efectiva a caballo, y realizando una carga; o bien como arma de una masa de infantería que actúe como una unidad. Es inútil en combates singulares hombre contra hombre.

La lanza corta y el palo permiten realizar una acción de combate especial que se denomina TROPEZAR. Consiste en introducir el asta de la lanza o el palo entre las piernas del oponente, para hacerle tropezar y caer. Para ello se tira

por la mitad del porcentaje del que realiza la acción en lanza o palo.

Armaduras

Una armadura cuenta, al igual que un ser vivo, con un número determinado de puntos de resistencia. Cuando estos se agotan, la armadura se convierte en un amasijo de jirones inútiles. Cada armadura está completa, y protege cabeza, tronco y extremidades.

En un combate, una armadura pierde tantos puntos de resistencia como puntos de daño realice el atacante. Su portador recibe los puntos de resistencia que sobrepasen a los puntos de protección de la armadura.

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

TIPO	RES	PROT
1: Ropa Gruesa. (Piel y lana) MALUS: Sin malus.	30	1
2: Peto de Cuero MALUS: Sin malus.	50	2
3: Cuero con refuerzos MALUS: No se puede nadar con él.	75	3
4: Cota de malla MALUS: No se puede nadar con ella. -10% a las Competencias de Agilidad.	125	5
5: Cota con Refuerzos MALUS: No se puede nadar con ella. No se puede dormir con ella. -25% a las competencias de Agilidad. -2 a la Iniciativa.	150	6
6: Armadura de placas MALUS: No se puede nadar con ella. No se puede dormir con ella. No se puede trepar con ella. -50% a las competencias de Agilidad. -25% a las competencias de Habilidad. -10% a las competencias de Fuerza -5 a la Iniciativa. Caso de caer al suelo con esta armadura, hay que sacar un porcentaje igual a la Fuerza del Pj para volver a ponerse de pie.	200	8
ESCUDO 100 MALUS: No se puede nadar con él.	100	
CASCO DE METAL MALUS: Sin malus. Se coloca encima del peto o cota, sumando ambas protecciones en la localización de la cabeza.	40	2
YELMO MALUS: Sólo puede llevarse con armaduras 5 ó 6. -25% a las competencias de Percepción. -10 a la Iniciativa.	75	8

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

La localización del daño

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

Tabla de localización de impactos		
1	CABEZA	Se multiplica el daño por dos
2	BRAZO DERECHO	Se divide el daño por dos
3	BRAZO IZQUIERDO	Se divide el daño por dos
4/5/6	PECHO	Daño normal
7/8	ABDOMEN	Daño normal
9	PIERNA DERECHA	Se divide el daño por dos
10	PIERNA IZQUIERDA	Se divide el daño por dos

Ejemplo: Igotus, como ya habíamos visto, ha recibido dos puntos de daño. Su oponente ha sacado 32, así que la herida la recibe en el brazo. Como es una zona poco vital el daño se reduce a la mitad, con lo cual Igotus pierde un solo punto de vida.

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

Efectos del daño

Si el daño total de las diversas heridas supera la mitad de los puntos de Resistencia del Pj, se pierden temporalmente todos los bonus al daño que poseyera con sus armas.

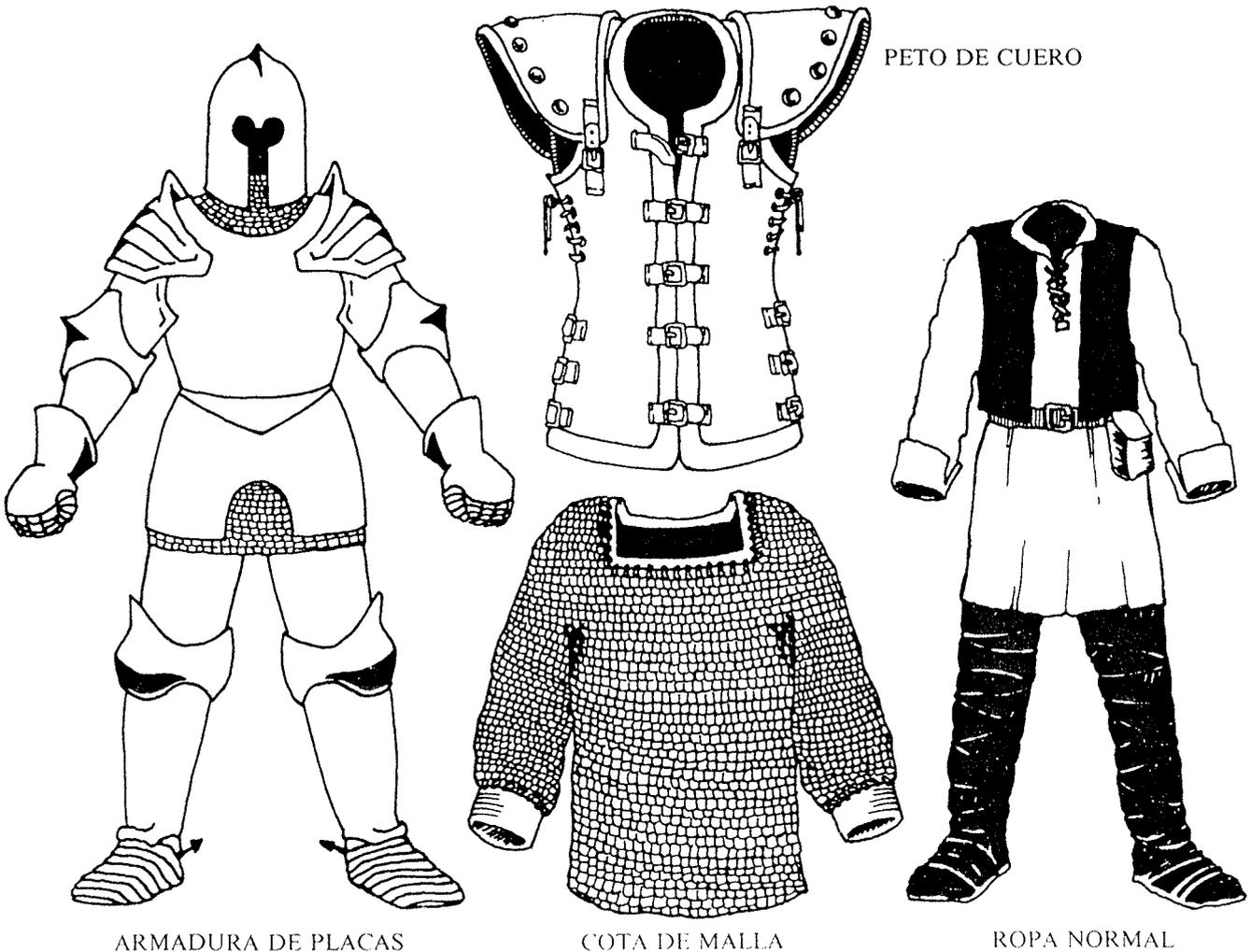
Si excede los 2/3 de los puntos de Resistencia, se deberá hacer una tirada de Resistencia x 4 para no desmayarse.

Al llegar a 0 puntos de Resistencia, el combatiente se desmaya. A cierto número de puntos de Resistencia negativos, muere (Ver Heridas graves y Muerte, en el Capt. II).

Un individuo desmayado o inconsciente muere automáticamente si es atacado. El atacante impacta de manera automática.

Si el total de puntos de Resistencia perdidos en ambos brazos supera la mitad de los puntos de Resistencia iniciales las competencias de Habilidad se verán reducidas a la mitad.

Si el total de los puntos de Resistencia perdidos en ambas piernas supera la mitad de los puntos de Resistencia iniciales serán las competencias de Agilidad las que se verán reducidas a la mitad.



Si en cualquier localización se pierden la mitad o más de los puntos de Resistencia de un sólo golpe, la herida puede tener consecuencias. Se efectuará entonces una tirada por la tabla de secuelas de heridas.

Tabla de secuelas

Lanzar 1D6.

CABEZA

- 1/2 Conmoción. Malus del 50% en el ataque y la defensa en el siguiente asalto, pérdida de la Iniciativa
- 3 Horrible cicatriz -5 en Aspecto
- 4 Pérdida de una oreja -25% en Escuchar -2 en Aspecto y Percepción
- 5 Pérdida de un ojo -25 en Otear y Buscar -2 en Aspecto y Percepción
- 6 Muerte instantánea.

BRAZOS

- 1/3 Cicatriz
- 4 La herida afecta a los tendones: -1 en Habilidad
- 5 Pérdida de la mano: -5 en Habilidad
- 6 Pérdida del brazo: -10 en Habilidad

TRONCO/ABDOMEN

- 1/5 Cicatriz
- Daños internos: -1 en Resistencia de manera permanente

PIERNAS

- 1/3 Cicatriz
- 4 La herida afecta los tendones: -1 en Agilidad
- 5 Pérdida del pie: -5 en Agilidad
- 6 Pérdida de la pierna: -10 en Agilidad

Si un Pj pierde ambos ojos las competencias de Buscar y Otear se reducen automáticamente a 0.

Si pierde ambas orejas pasa lo mismo con la competencia de Escuchar.

Si pierde ambas manos su Habilidad se reduce a 0.

Si pierde los pies o las piernas su Agilidad se reduce a 0.

En cualquiera de estos casos se recomienda hacerse un nuevo Pj...

8. Ejemplo de combate

En una escaramuza, Igotus se enfrenta en combate singular con un soldado enemigo.

*Ambos tiran 1D10 para determinar sus Iniciativas: Igotus (AGI 10) saca un 5. Tiene una iniciativa 15. Su enemigo (AGI 17) saca un 4. Tiene iniciativa 21, por lo tanto actúa

primero. Decide golpear a Igotus con su Maza pesada y parar sus golpes. Igotus decide parar con su escudo y golpear a su vez con su espada.

*El soldado tiene un 65% en Maza pesada, y saca un 32%. Hace con ella 3D6 de daño (2D6 por el daño del arma + 1D6 por tener 20 en Fuerza). Igotus intenta parar el golpe con su escudo, (60%) y saca un 17%, con lo cual lo consigue. Su escudo pierde, sin embargo, 14 puntos de Resistencia (el resultado de los 3D6 del guerrero enemigo).

Esta vez le toca a Igotus, con su espada (85%). Saca un 21%, y su enemigo, por desgracia para él, saca un 89%, con lo cual falla.

*Igotus lanza su daño: 1D8 +1 por la Espada, + 1D6 por tener Habilidad 20: 1D8 + 1D6 + 1. Igotus hace 7 puntos de daño.

El soldado lleva una armadura tipo 3 (Peto de cuero con refuerzos) de 75 puntos de Resistencia (que ahora quedan reducidos a 68), y Protección 3. La cabeza del soldado recibe pues 4 puntos de daño, que se doblan por ser la cabeza. Total: 8 puntos.

La Resistencia total del soldado es de 15. Al ser más de la mitad los puntos perdidos, tira por la tabla de secuelas, y saca un 1. Estará conmocionado durante todo el siguiente asalto, perdiendo la Iniciativa y teniendo un malus del 50% en sus acciones.

*Igotus decide arriesgarse y anuncia que intentará dos ataques, sin ninguna parada. El soldado enemigo intentará parar y golpear.

*Igotus lanza su primer ataque, y saca un 25%. El soldado tiene ahora un porcentaje del 15% (65-50) y saca un 12, con lo cual consigue parar. Igotus lanza su segundo ataque, y saca un 04!!! un resultado crítico. El soldado saca un 24, con lo que no lo para.

El daño máximo que puede hacer Igotus con una espada es de 15 puntos, y al ser un crítico se ignora la armadura del contrario. El soldado enemigo cae al suelo, con una herida de 15 puntos en el pecho, y a -8 puntos de Resistencia. Está desmayado, y dentro de 7 turnos morirá.

9. Secuencia de combate

1. DETERMINAR INICIATIVAS

El combatiente con mayor Iniciativa actúa primero. Se puede retener la acción.

2. RESOLUCION DE ACCIONES POR ORDEN DE INICIATIVAS

Las acciones defensivas se usan como respuesta de un ataque, independientemente del orden de Iniciativas.

3. DETERMINAR LOS DAÑOS POR ORDEN DE RESOLUCION

Comprobar si un arma que ha parado se escapa de las manos.

Comprobar los efectos secundarios de los daños si los hubiera.

Capítulo IV

La magia

*Ye Magic open two ways before thee
Choose that one thou will
You'll be rewarded as thou are worthy.*

1. La racionalidad y la irracionalidad

En el mundo de AQUELARRE hay un enfrentamiento entre dos realidades: Por una parte esta el mundo Racional. Forman parte de él el ser humano, las ciencias, la lógica, el día... Pero existe otro mundo. Un mundo del cual forman parte la noche, la locura, la fantasía, las criaturas legendarias... y la magia. Es el mundo Irracional.

Para que el mundo Irracional tenga cabida en el mundo Racional la gente tiene que creer en su existencia. Y ya que la gente de la época de Aquelarre cree en las criaturas legendarias y la magia, éstas existen.

Todo Pj de Aquelarre tiene estas dos características, que definen en qué posición se encuentra exactamente frente a este estado de cosas. Ambas (Racionalidad e Irracionalidad) deben sumar 100, al menos entre los humanos.

La Racionalidad niega la existencia de la magia. Cuando más alta sea mayor será la resistencia del Pj frente a los hechizos que le lancen. Un hechizo lanzado contra un ser humano sólo se cumple si la víctima falla su tirada de Racionalidad.

La Irracionalidad es la admisión de las leyes de la magia. La creencia firme en la magia influye directamente en el lanzamiento de los diversos hechizos. Estos están ordenados según su grado de dificultad, que viene determinado por unos malus. Los de nivel 1 tienen un malus del 0%, los de nivel 2 -15%, los de nivel 3 -35%, nivel 4 -50%, nivel 5 -75%, nivel 6 -100% y nivel 7 -150%. Estos malus indican el porcentaje que hay que restar a la Irracionalidad del mago para determinar su posibilidad final de lanzar un hechizo.

Ejemplo: Zarah tiene 75% en IRR. Tiene pues un 75% en lanzar hechizos de nivel 1; 60% en hechizos de nivel 2; 40% en hechizos de nivel 3; 25% en hechizos de nivel 4; 0% en hechizos de nivel 5; -25% en hechizos de nivel 6; y -75 en hechizos de nivel 7.

Racionalidad e Irracionalidad pueden variar a lo largo de las diferentes partidas. Esto depende en gran parte de la Irracionalidad inicial del Pj: Cuánto más alta, menor porcentaje tiene de subir. Recordemos que cada punto de más de Irracionalidad es un punto menos de Racionalidad, y viceversa.

Se gana Irracionalidad con la visión de los efectos de la magia, o de las criaturas del mundo Irracional (Ver Capítulo V, EL BESTIARIO):

Pasar una tirada de Racionalidad (resistiendo un hechizo) supone en cambio la pérdida de 5 puntos de IRR.

Se pierde asimismo 1D10 en Irracionalidad (ganando los mismos puntos de Racionalidad) si se elimina a una criatura Irracional o demonio elemental sin usar la magia.

Tabla de ganancias de irracionalidad

- * Ver los efectos de un hechizo de niveles 1/2: +1 a la IRR si se tiene IRR 40 o menos.
- * Ver los efectos de un hechizo de niveles 3/4: +3 a la IRR si se tiene IRR 65 o menos.
- * Ver los efectos de un hechizo de nivel 5: +5 a la IRR si se tiene IRR 80 o menos.
- * Ver los efectos de un hechizo de nivel 6: +10 a la IRR si se tiene IRR 95 o menos.
- * Ver los efectos de un hechizo de nivel 7: +15 a la IRR si se tiene IRR 125 o menos.
- * Ver una criatura del mundo Irracional: +1D10 de IRR si no se pasa una tirada de Irracionalidad.
- * Ver una entidad demoníaca elemental: +1D10 de IRR si no se pasa una tirada de IRR con un malus de 50%.
- * Ver un Demonio Superior: +2D10 de IRR si no se pasa una tirada de IRR con un malus de 100.

El ser humano puede llegar a tener 200 puntos de IRR como máximo, y 0 como mínimo; y 100 puntos de RR como máximo y -100 como mínimo.

2. Los hechizos iniciales y los puntos de concentración

Puede conocer y lanzar hechizos todo aquel que tenga como mínimo 50 puntos en Conocimiento mágico y 50 en Irracionalidad.

Los hechizos que un Pj conoce cuando es creado dependen directamente de su competencia de Conocimiento Mágico, y son elegidos libremente por el jugador.

Ejemplo: Zarah tiene 85 puntos en Con. Mágico. Tiene derecho a elegir 1D6 hechizos al empezar el juego.

Tabla de hechizos iniciales

IRR	HECHIZOS INICIALES
50/75	1D4
76/90	1D6
91/100	1D6 + 2
+00	1D10 + 1

No se pueden lanzar hechizos con un porcentaje 0 o negativo, aunque nada impide el conocerlos. Es decir, Zarah no podrá lanzar hechizos de nivel 5,6,7, ya que su porcentaje con ellos es, por el momento, de 0%, -25% y -75%, respectivamente.

El lanzar hechizos consume los llamados "puntos de concentración" (PC). Representan la energía mística del mago, y se recuperan con una buena noche de descanso. Cualquier personaje tiene unos PC iguales al 20% de su IRR.

Tabla de gasto de PC

Los hechizos de nivel 1 y 2 consumen	1 PC
Los hechizos de nivel 3 consumen	2 PC
Los hechizos de nivel 4 consumen	3 PC
Los hechizos de nivel 5 y 6 consumen	5 PC
Los hechizos de nivel 7 consumen	10 PC

Los Puntos de Concentración se gastan igualmente, aunque no salga la tirada de dados y el hechizo no funcione. A cero PC, el mago se encuentra imposibilitado para lanzar más hechizos durante ese día.

3. Aprendizaje de nuevos hechizos

Aprender hechizos no es fácil: No hay escuelas abiertas al público y los libros de magia auténticos son escasos y están bien guardados. Se supone que un Pj que empieza a jugar con hechizos ha tenido acceso a algún grimorio, o ha tenido un mentor, pero éste ya no puede enseñarle más. El estudiante de la magia deberá entonces buscar un maestro (la búsqueda del cual puede ser una aventura por sí misma) y convencerle para que acceda a enseñarle. Un mago poco poderoso puede exigir dinero. Otros con más poder exigirán que su alumno le sirva durante un tiempo determinado, o que le consiga cierto talismán u objeto que desea poseer. El sistema de aprendizaje de hechizos no difiere mucho del sistema para mejorar Competencias por aprendizaje (ver Capítulo 2).

En caso de que el alumno aprenda de un libro, deberá realizar previamente una tirada por Leer en el idioma en el que esté escrito.

*El Maestro debe pasar una tirada por la competencia de Enseñar.

*El alumno debe pasar una tirada de IRR.

*En caso de que ambos pasen sus tiradas, el alumno aprenderá el hechizo. El tiempo que tarde depende directamente del nivel del hechizo:

Tabla de tiempo de aprendizaje de los hechizos

- * Hechizo nivel 1: Una Semana
- * Hechizo nivel 2: Una Semana
- * Hechizo nivel 3: Dos Semanas
- * Hechizo nivel 4: Tres Semanas
- * Hechizo nivel 5: Cinco Semanas
- * Hechizo nivel 6: Cinco Semanas
- * Hechizo nivel 7: Diez Semanas

4. Ejecución de la magia

Llamaremos Ejecutante al mago que lanza el hechizo, y Receptor a aquél que sufra los efectos del hechizo (Aunque sea el propio Ejecutante).

Como ya hemos dicho, el Receptor tiene derecho a una tirada de RR para intentar zafarse del hechizo. Esta tirada puede ser modificada según las circunstancias, o anulada si el Receptor se somete voluntariamente a las consecuencias del hechizo.

Si el Ejecutante saca un resultado crítico al lanzar el hechizo, el receptor debe sacar la mitad de su RR para librarse de los efectos de dicho hechizo. Por el contrario, si el Ejecutante saca una Pifia el hechizo produce el efecto contrario al habitual.

Si la IRR del Ejecutante pasa de 100, los puntos restantes se aplicarán como malus a la tirada de RR del Receptor.

Ejemplo: Sólo para divertirse, un Duende con 115 IRR le lanza un hechizo de Impotencia al pobre Miguel en su noche de bodas. La RR de Miguel es de 25, pero con el malus de -15 (por la alta IRR del mago) se queda sólo con un 10% para intentar librarse del hechizo.

Lanzar un hechizo cuesta dos acciones de combate, ante lo cual, el ejecutante debe abstenerse de realizar cualquier otra acción durante ese asalto.

Para lanzar un hechizo deben pronunciarse algunas palabras, normalmente en voz alta, y realizar determinados movimientos con las manos. Si, por las circunstancias que fueran, el hechizo se pronuncia en voz baja, se restará al porcentaje un malus del 25%. Si además no se realizan los movimientos de manos se restará un 25% más.

Tres grupos de hechizos, los llamados de Talismán, de Ungüento y de Poción, constan de unos componentes que necesitan ser preparados de antemano, teniendo su función mágica "dormida" hasta que es activada por el mago.

Un individuo que no tenga magia puede usar un hechizo de Talismán, Ungüento o Poción si es aleccionado por un entendido. Deberá, sin embargo, tener al menos 50 puntos en IRR, y si no tiene un mínimo de 25 puntos en Conocimiento Mágico no podrá hacer los pases de manos.

5. Los hechizos

Al ser una criatura del mundo racional, el ser humano que practique la magia tiene que ayudarse con una serie de componentes materiales, preparados de manera especial. Las criaturas mágicas prescinden normalmente de estos componentes.

Hay cinco tipos de hechizos, dependiendo de los pasos necesarios para su ejecución y de la preparación de los componentes que requieren:

*Talismanes, en los cuales el hechizo se coloca en un objeto determinado, siendo activado en el momento oportuno.

*Pociones, en las que los componentes materiales del hechizo deben beberse para que éste surja efecto.

*Ungüentos, parecido al anterior, pero los componentes deben frotarse sobre la piel.

*Maleficios. Son actos muy concretos que el mago realiza para obtener resultados inmediatos, a diferencia de los tres anteriores, en los que el hechizo puede ser activado en el momento oportuno.

*Invocaciones. Llamadas mágicas que el mago realiza a entidades poderosas, como ánimas, demonios elementales o entidades demoníacas.

Tiempo de fabricación

Los hechizos de Poción, Ungüento y Talismán deben prepararse de antemano. Para ello el mago necesita dedicarse a ellos durante un tiempo, que varía según el tipo de hechizo, su conocimiento de la Alquimia y los imprevistos con los que se encuentre. No se puede preparar ninguno de estos hechizos si no se tiene un mínimo de 30% en Alquimia. Respecto a la cantidad a preparar, sólo pueden prepararse 6 dosis de un Ungüento o Poción determinados por vez, y sólo un Talismán.

Pueden prepararse simultáneamente hasta tres tipos de Ungüentos y Pociones diferentes, pero los Talismanes requieren dedicación completa durante su fabricación.

Si un mago prepara un hechizo en condiciones precarias el Dj puede exigirle una tirada oculta de Alquimia. En caso de fallarla, el hechizo será inefectivo, ya que los componentes estarán mal preparados.

Tabla de tiempo de preparación de hechizos

% de Alquimia	Poción	Ungüento	Talismán
30 - 40%	1D6 días	1D6 semanas	1D6+3 meses
41 - 70%	1D4 días	1D3 semanas	1D4+2 meses
71 - 90%	1D3 días	1 semana	1D3+1 meses
91 - 00%	1 día	1D6 días	2D6 semanas

Ejemplo: Zarah tiene 75% en Alquimia. Para preparar un Ungüento tarda 1 semana. Miguel, en cambio, tiene 50 puntos, con lo que hacer el mismo Ungüento le costaría 1D3 semanas. Ignotus, con su 10%, no sabría por donde empezar.

Al crear el PJ, se le regalará un ejemplar de cada Talismán que sepa crear, y 2D6 dosis de ungüentos y pociones, a elegir entre los que conoce.

6. Lista de hechizos

En cada hechizo vienen indicados:

*TIPO DE HECHIZO (Talismán, Poción, Ungüento, Maleficio o Invocación)

*COMPONENTES MATERIALES NECESARIOS

*CADUCIDAD Muchos de estos preparados pueden estropearse pasado algún tiempo, perdiendo sus propiedades mágicas.

*DURACION Duración del hechizo una vez activado

*DESCRIPCION Notas sobre el aspecto del preparado y su ejecución

Los hechizos marcados con un asterisco (*) son considerados Goecia. Su uso elimina la efectividad de los rezos a los ángeles (Ver REZOS Y MILAGROS)

Hechizos de primer nivel

Malus 0%, Coste 1 PC.

- *Atracción Sexual
- *Corrosión del metal
- *Arma Irrompible
- *Lámpara de búsqueda
- *Aumentar Conocimiento
- *Detección de venenos
- *Resistencia al Frío
- *Resistencia al Calor
- *Discordia
- *Maldición

Atracción sexual

Tipo: Ungüento

Componentes: Raíz de Mandragora, Sangre y cabellos del seductor/a, Cabellos o uñas del receptor, Un pedazo de piel de cordero sin curtir, El corazón de una manzana.

Caducidad: El ungüento conserva sus propiedades durante 1D6 días a partir de su fecha de preparación.

Duración: Los efectos sobre el receptor duran 1D10 horas.

Descripción: Los componentes del hechizo deben ser calentados en un horno de piedra, triturados y mezclados hasta obtener el aspecto de un polvillo grasiento. Este polvo, espolvoreado o untado sobre el receptor, hará que éste (si no pasa su tirada de RR) se sienta irresistiblemente atraído hacia el dueño de la sangre y cabellos del supuesto seductor (El cual no tiene que ser necesariamente el ejecutante, y ni siquiera tiene por qué estar enterado del hechizo). Caso de que el "seductor" y el receptor fueran del mismo sexo, el receptor tendrá un bonus del 25% a su tirada de RR.

Corrosión del metal

Tipo: Ungüento.

Componentes: Mercurio, Arsénico, Amoniaco, Sal, Orina humana.

Caducidad: Este ungüento, muy inestable, se descompone en 1D3 días.

Duración: 1D10 asaltos, según el grosor del metal

Descripción: Frotando con el ungüento un pedazo de metal (como una cadena, una barra o un arma) lo corroerá por completo en 1D10 asaltos de combate. Es inofensivo para los seres humanos, pero apesta de manera horrible.

Arma irrompible

Tipo: Ungüento.

Componentes: Manteca de cerdo, Grasa de Carnero, Cera de abejas, Alcanfor, Oxido de Zinc.

Caducidad: El ungüento pierde sus efectos en 1D4 semanas.

Duración: Los efectos del hechizo duran unos 60 min

Descripción: Este ungüento, aplicado a un arma mientras se dicen los rezos adecuados, hará que el arma nunca se rompa mientras duren sus efectos, por frágil que sea o fuerte el golpe que reciba. No impide, sin embargo, que se escape de las manos.

Lámpara de búsqueda

Tipo: Talismán.

Componentes: Una lámpara de aceite corriente, Grasa humana, Jirón de la mortaja de un muerto.

Caducidad: El talismán no pierde sus efectos hasta que no se consumen la grasa y el jirón. Entonces debe hacerse otro talismán nuevo.

Duración: Hasta consumirse la grasa y el jirón. Aproximadamente, de una a tres horas de funcionamiento ininterrumpido.

Descripción: La grasa humana se usa como aceite. El jirón de la mortaja se usa como mecha. Sirve para encontrar objetos inanimados. Para ello se pronuncia en voz alta, tres veces, el nombre de lo que se desea encontrar. A continuación, se empieza a mover la lámpara. Esta brillará con más intensidad al encararse en la dirección donde se encuentra el objeto que se busca.

Aumentar el conocimiento

Tipo: Poción.

Componentes: Sangre y leche de Cierva, Incienso, Tinta, Jugo de Absenta (Ajenjo).

Caducidad: 1D6 días, antes de que pierda sus poderes.

Duración: 2D6 horas, una vez ingerido.

Descripción: Esta poción permite aumentar una competencia dependiente de la característica Cultura en un 50%. No se aplica la limitación de no exceder el valor de la Característica x 5.

Detección de venenos

Tipo: Talismán.

Componentes: Cobre, Oro, Plata, Estaño, Bolsita de seda verde, con cordón de oro.

Caducidad: Este talismán no pierde sus efectos con el tiempo.

Duración: 1 hora, a partir de que es activado.

Descripción: El Talismán debe colgarse a la altura del corazón. Se calentará si su portador se acerca a la boca un alimento o bebida envenenada, avisando a su proveedor.

Resistencia al frío

Tipo: Talismán.

Componentes: Tela de hilos de oro, bordada con el símbolo del sol, Sangre de salamandra, Lágrimas de doncella enamorada.

Caducidad: 1 año solar.

Duración: 1D6 horas.

Descripción: La tela de hilos de oro debe pasar por diferentes ritos, siendo impregnada con la sangre de la Salamandra (ardiente) y con las lágrimas de la doncella. Debe ser consagrada al Sol, reposando durante todo el proceso en un lugar donde reciba sus rayos. Atada al brazo derecho, su portador no sentirá la más mínima sensación de frío mientras se encuentre activada.

Resistencia al calor

Tipo: Talismán.

Componentes: Tira de cuero de camello, con el símbolo de la luna, grabado, Gotas de sangre de Gul, Último aliento de un moribundo.

Caducidad: 1 año lunar (336 días).

Duración: 1D6 horas.

Descripción: Hechizo muy parecido al anterior, la tira de cuero debe consagrarse a la frialdad de la Luna. Debe atarse al brazo izquierdo.

Discordia

Tipo: Poción

Componentes: Oxido de Plomo, Oxido de Hierro. Tres gotas de hiel de comadreja, Sidra, Una prenda de ropa de la persona con la que queramos que el receptor riña.

Caducidad: 1D6 días.

Duración: 2D10 días.

Descripción: Se mezclarán los óxidos con la hiel y la sidra, y se dejará en remojo en la mezcla resultante la prenda de ropa, cuanto más manchada de sudor mejor. La persona que beba de esta poción sentirá inmediatamente aversión hacia la persona que se haya puesto la prenda de ropa, aun- que estuviera locamente enamorada de ella.

Maldición

Tipo: Maleficio

Componentes: Figura de barro, Pelos o uñas del receptor, Sangre de leproso, Agua estancada, Azufre, Cuchillo que haya matado a un ser humano.

Caducidad: Permanente, hasta que alguien rompa el hechizo.

Duración: Los efectos del hechizo se mantienen hasta que el receptor muere.

Descripción: Este hechizo sirve expresamente para traer la desgracia sobre una persona concreta. Para ello se introducirán pelos o uñas de la víctima elegida en una figura de barro hecha a propósito. La estatuilla se dejará secar al sol, mojándola de cuando en cuando con sangre de leproso y agua estancada, mientras se recitan ciertas oraciones. Por último, se espolvoreará con azufre y se le dará una incisión con el cuchillo, mientras se recita la última exhortación. Si la víctima falla su tirada de RR, sufrirá terribles visiones en cuanto cierre los ojos, las cuales le impedirán dormir, y que le restarán cada día 1 punto a una de sus características principales (elegida de manera aleatoria). Cuando llegue a cero en todas, morirá.

Si el hechizo se rompe, las características volverán a sus valores iniciales.

Este es el hechizo favorito de Guland, y lo enseña a todos sus adoradores.

Hechizos de segundo nivel

Malus -15%. Coste 1 PC.

- *Impotencia
- *Detención de Caín
- *Dominación
- *Memoria
- *Virilidad
- *Riqueza
- *Suerte
- *Curación de Enfermedades
- *Anulación de Maldición
- *Inmunidad al Fuego

Impotencia

Tipo: Poción

Componentes: Agua, Vinagre, Flor de Trigo, Barra de hierro, Fuego encendido con madera vieja y muy seca.

Caducidad: 1D3 + 3 días, a partir de su preparación.

Duración: 30 días, menos la Resistencia del Receptor.

Descripción. Se mezclan el agua y el vinagre, y se macera en el líquido un puñado de flores de trigo. Se calienta al rojo vivo la barra de hierro, y se introduce en la mezcla, mientras se repite cinco veces: "Por Adonai, que la pasión se apague en (decir el nombre del receptor) como se extingue en este líquido el calor de este hierro". A continuación, colar la mezcla y hacer que el receptor lo beba antes de que pierda sus poderes. El receptor tiene derecho a su tirada de RR.

Detención de Caín

Tipo: Maleficio

Componentes: Raíz de lirio, Vinagre de vino blanco, Dos hojas de olivo, Sangre caliente, Fuego.

Caducidad: Una vez mezclados, los componentes deben usarse inmediatamente.

Duración: 1D10 horas.

Descripción: Se mezcla la raíz de lirio con el vinagre y las hojas de olivo, y esto a su vez con la sangre aún caliente de un asesinado. A continuación se arroja la mezcla al fuego, mientras se reza una oración determinada. Si no pasa su tirada de RR, el asesino no podrá alejarse más de 1 Km. del lugar del crimen, mientras duren los efectos del hechizo. Si el ejecutante saca un resultado crítico con los dados, el asesino volverá al lugar del crimen sin que pueda hacer nada por evitarlo.

Dominación

Tipo: Poción

Componentes: Unas gotas de flujo menstrual femenino.

Caducidad: El componente debe usarse nada más salir del cuerpo de la mujer.

Duración: Los efectos duran 1D3 x 10 días.

Descripción. Este hechizo sólo puede ser usado por una mujer, y debe usar su propio flujo para ello. Mezclado en la comida o bebida de un hombre, hará que éste (si no pasa su tirada de RR) se sienta atado a ella, y la obedezca en todo lo que diga. Si la ejecutante falla la tirada, el receptor perderá 10 puntos de Cultura. Si la ejecutora saca una Pifia, el receptor morirá.

Memoria

Tipo: Poción.

Componentes: Sangre de macho cabrío, Azufre, Agua de una fuente de montaña, Hojas de Parra.

Caducidad: 1D3 Semanas.

Duración: 5 asaltos de combate (1 min.)

Descripción. Esta poción, tomada en frío o caliente, eleva la competencia de Memoria al 100%. (Ver descripción de esta competencia en el capt. II).

Virilidad

Tipo: Talismán.

Componentes: Cobre, Hierro, Estaño, Oro, Símbolos arcaicos de Venus y Tauro.

Caducidad: Una vez creado, el talismán sólo pierde sus poderes si se le borran los símbolos.

Duración: 1D3 horas.

Descripción. Con los componentes se hace una medalla, a la cual se le graba un símbolo en cada cara. Debe llevarse siempre encima, y en el momento de activarlo, debe tocarse con él el muslo derecho (si el receptor es un hombre) o el izquierdo (si es una mujer). El receptor de este hechizo se convierte en sexualmente infatigable mientras duren sus efectos.

Riqueza

Tipo: Talismán.

Componentes: 1 bolsa de piel de cerdo, 1 puñado de pedazos de carbón, pequeños, Seis gotas de la sangre de un Gnomo.

Caducidad: El hechizo se mantiene en la bolsa hasta que alguien que no sea el Ejecutor mire en su interior.

Duración: Una vez fuera de la bolsa, hasta el canto del gallo.

Descripción. Con este hechizo los pedazos de carbón que se metan en la bolsa saldrán convertidos en monedas de oro. Sin embargo, estas monedas se convertirán en carbones encendidos, una vez fuera de la bolsa, con el primer canto del gallo. Se puede llenar la bolsa tantas veces se quiera de pedazos de carbón.

Este es uno de los hechizos favoritos del demonio Surgat, con el cual premia normalmente a quienes le sirven.

Suerte

Tipo: Talismán

Componentes: Una moneda de oro, La bendición de un hada.

Caducidad: Este talismán sólo pierde sus poderes si el hada que lo bendijo muere o retira su bendición.

Duración: Una vez activado, 1D6 horas.

Descripción: El talismán debe llevarse siempre encima. Tiene la facultad de doblar temporalmente los puntos de Suerte actuales de su portador. Además, éste no deberá especificar que va a usar sus puntos de Suerte antes de hacer la tirada. (Ver descripción de esta característica, en el Capítulo II).

Curación de enfermedades

Tipo: Talismán.

Componentes: Paño de estopa negra, grueso; 2 planchas de madera expuesta al sol durante 7 años, Cera de abejas, Grano de trigo, Plomo fundido.

Caducidad: El talismán no pierde sus propiedades hasta la muerte de su creador. Entonces, ennegrece y se desintegra.

Duración: Instantánea y permanente (ver Descripción)

Descripción: Coger el paño negro, y colocarlo entre las dos planchas de madera. Calentarlo todo con abundante cera de abejas, durante dos días. Añadir el grano pulverizado y hervirlo todo con agua, hasta que se transforme en una masa informe. Extender esta masa en una tabla, y dejarla toda una noche a la luz de la luna llena. Coger luego un poco de la masa y mezclarla con plomo fundido. Hacer con él un anillo, que el ejecutor deberá ponerse en el dedo índice. En el anillo se grabarán unas ciertas palabras.

Frente a un enfermo, hay que hacer que estreche la mano del anillo entre las suyas, y luego darle a beber un poco de agua en la que se haya sumergido previamente el anillo. Se levantará inmediatamente, completamente curado.

Anulación de la maldición

Tipo: Maleficio

Componentes: La figura de barro con la que se haya realizado la maldición. Agua corriente, Fuego de madera resinosa.

Caducidad: El hechizo debe realizarse en el acto.

Duración: Los efectos de la anulación se hacen sentir inmediatamente, y de manera permanente (a no ser que el receptor vuelva a recibir otro hechizo de Maldición)

Descripción: Este hechizo anula los efectos del hechizo de Maldición. Para realizarlo se debe conseguir la estatuilla con la que se realizó el primer hechizo, lavarla en agua corriente, no estancada (una fuente, un río) y echarla al fuego, que habremos preparado de antemano, mientras se pronuncian las exhortaciones adecuadas. Los efectos sobre la víctima de la maldición se sentirán al instante.

Inmunidad al fuego

Tipo: Ungüento

Componentes: Arsénico, Alumbre (Sulfato de Alumina y

Potasio), Flor de Siempreviva, Resina de laurel, Hiel de toro.

Caducidad: 1D4 semanas.

Duración: 1D6 horas.

Descripción: El ungüento evita que las partes del cuerpo que se unten con él se quemen por efectos del fuego o el calor. Sin embargo, no protege el pelo ni los ojos, ni evita la asfixia por falta de aire.

Hechizos de tercer nivel

Malus -35%, Coste 2 PC

*Curación de Heridas graves

*Filtro amoroso

*Arma invencible

*Descubrir a un ladrón

*Hablar mediante sueños

*Visión de Futuro

*Pacificación de fieras salvajes

*Protección de la montura

*Sumisión

Curación de heridas graves

Tipo: Talismán.

Componentes: Paniquesillo (Flor del Olmo), Turquesa (Piedra preciosa).

Caducidad: El Talismán no pierde sus propiedades con el tiempo.

Duración: Los efectos del hechizo son instantáneos y permanentes.

Descripción: Se somete al Paniquesillo y a la Turquesa a una serie de operaciones alquímicas, al final de las cuales la flor está dentro de la piedra preciosa, sin que en esta se haya hecho la menor fisura. La piedra puede llevarse engarzada a un anillo o colgada al cuello. Presionando la piedra contra la herida de un moribundo (que tuviera puntos de Resistencia negativos), le eliminará los puntos negativos, dejándolo a Resistencia 0, desmayado pero fuera de peligro.

Filtro amoroso

Tipo: Poción

Componentes: Polvo de Imán, Sangre de Pichón blanco, Hinojo, Agua perfumada con menta.

Caducidad: 2D4 semanas.

Duración: La poción hace su efecto inmediatamente, y sus efectos no se disipan hasta pasados 2D6 semanas.

Descripción: Si el receptor no pasa su tirada de RR se enamorará inmediatamente de la primera persona que vea, una vez ingerida la poción. Si dicha persona es alguien de su mismo sexo tendrá por él/ella especial afecto.

Este es el hechizo favorito de Masabakes, y lo enseña a todos sus adoradores.

Arma invencible

Tipo: Talismán

Componentes: Placa de Zinc, Incienso de Olíbano.

Caducidad: Este talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.

Duración: 1D10 + 3 asaltos.

Descripción: Cortado el Zinc en forma de estrella de siete puntas grabado con ciertos signos y perfumado con el incienso, se colocará en el pomo o asta de un arma: Una vez activado, este Talismán hará que el arma ignore la armadura del enemigo. Este no tiene derecho a tirada de RR.

Descubrir a un ladrón

Tipo: Maleficio

Componentes: Una vasija con agua clara, Un pedazo de cuerda de ahorcado, Sangre humana, Ramita de laurel,

Cualquier objeto pequeño que se encontrara en donde se hubiera producido un robo.

Caducidad: Una vez mezclados los componentes, el hechizo debe realizarse inmediatamente.

Duración: Los efectos del Maleficio duran de 1 a 3 asaltos de combate.

Descripción: El ejecutor coloca el pedazo de cuerda y el objeto "testigo" del robo. Agitará el agua con la ramita e irá echando despacio la sangre. Se formará el rostro del ladrón.

Hablar mediante sueños

Tipo: Maleficio

Componentes: 1 Cabeza de Urraca, Roca de Mercurio, Lirios Blancos, Tres vasijas de agua.

Caducidad: Los componentes pierden sus poderes al terminar el hechizo.

Duración: Los efectos del Maleficio se hacen sentir inmediatamente.

Descripción: El ejecutor prepara las tres vasijas: una la llena de agua, y deposita en su interior la cabeza. Otra la deja a medias, y deja en el fondo la roca de mercurio. La tercera la deja vacía, y deposita en su interior los lirios blancos.

Seguidamente rezará una oración especial y dirá en voz alta, en cada una de las vasijas, el mensaje que desea enviar. El receptor, en la primera noche de sueño, soñará el contenido del mensaje.

Este maleficio no es afectado de ningún modo por la distancia.

Visión de futuro

Tipo: Talismán.

Componentes: Piedra negra de Gul.

Caducidad: Una vez tratada alquímicamente, la piedra negra no pierde sus efectos jamás.

Duración: El trance dura 1D6 min.

Descripción: La piedra negra de Gul se encuentra en el ojo del animal del mismo nombre. Es muy pequeña, del tamaño de media lenteja. El Ejecutor debe colocarse la piedra debajo de la lengua. Inmediatamente entrará en trance, durante el cual no debe ser molestado, ya que si despertara en medio del trance y no pasara una tirada de Suerte moriría en el acto. Al salir del trance recordará haber tenido visiones confusas relativas al futuro inmediato (a determinar por el DJ).

Pacificación de fieras salvajes

Tipo: Talismán.

Componentes: Lámina de oro, Pedazo de piel de león, Pluma de cisne, Tinta hecha con sangre de gato y nueces.

Caducidad: Este talismán no pierde sus poderes mientras no sean borrados los símbolos dibujados en él con tinta.

Duración: 1D6 horas.

Descripción: Para crear el talismán se escriben en tinta sobre la lámina de oro ciertos signos con la pluma de cisne. Una vez terminado el talismán se cuelga del cuello metido en una bolsita hecha de piel de león. Una vez activado impedirá que a su portador le ataque cualquier tipo de animal no mágico, aunque tuviera hambre o se acercara en actitud hostil. Si el portador atacara al animal el hechizo se romperá.

Protección de la montura

Tipo: Talismán.

Componentes: Lámina de plomo, Sangre de Pavo Real, 1 astilla de un árbol quemado por el rayo.

Caducidad: El talismán no pierde sus poderes mientras la montura que protege no muera.

Duración: 1D3 x 5 asaltos.

Descripción: El talismán debe estar en contacto con la piel de la montura (sea caballo, asno o mula). Mientras esté activado, dará a dicha montura una protección contra ataques físicos de 3 puntos.

Sumisión

Tipo: Maleficio.

Componentes: Una cadena, Un garfio, Trozo de madera de tres dedos de largo, Pedazo de cuerda, Pedazo de tela que haya llevado puesta el receptor, Tres gotas de sangre del Ejecutor, Trozo de Pergamino nuevo.

Caducidad: Una vez preparados, los componentes deben ser usados en el acto.

Duración: 1D10 x 3 días.

Descripción: Se atan con la cuerda la cadena, el garfio y la madera. Se pone entre ellos la tela manchada con la sangre, y se entierra en un hoyo de tierra. A continuación, se escribe el nombre del receptor en el pergamino y se quema en un fuego cualquiera. A no ser de que el receptor pase su tirada de RR, deberá conceder al Ejecutor todo lo que le pida, excepto deseos sin sentido o que impliquen daño físico a su persona. Si los objetos enterrados son encontrados por otra persona, el hechizo se rompe en el acto.

Este es el hechizo favorito de Silcharde, y se lo enseña a todos sus adoradores.

Hechizos de nivel 4

Malus -50%, Coste 3 PC.

*Robar Fortaleza

*Invulnerabilidad

*Vuelo

*Invocación de Animas

*Maldición del Lobisome

*Invisibilidad

*Protección Mágica

*Carisma

*Transmutación de los metales

Robar fortaleza

Tipo: Maleficio/ Poción.

Componentes: Semen del receptor, Semillas de Camaleón Negro (Carlina Acaulis), Hojas de la misma planta.

Caducidad: Los componentes no pierden sus poderes con el paso del tiempo.

Duración: Los efectos del Maleficio se hacen sentir sobre el receptor hasta que la planta sea arrancada.

Descripción: El semen del receptor se entierra junto a unas semillas de la planta Camaleón Negro. Estas semillas no pueden plantarse a más de 600 m. del lugar donde duerme habitualmente el receptor. Las semillas germinarán en 1D6 días. A partir de ese momento el receptor perderá 1 punto de Fuerza y 1 punto de Resistencia hasta llegar a Resistencia 0, momento en el cual morirá. Si la planta se arranca antes de que el receptor muera el hechizo se paraliza, pero los puntos perdidos no se recuperan. El receptor tiene derecho a una tirada de RR, pero debe sacar la mitad o menos de su porcentaje para evitar los efectos del hechizo.

Se puede preparar una poción hirviendo algunas hojas de la planta, poción que permite apoderarse de los puntos robados. Se pueden beber simultáneamente pociones de varias plantas. (consiguiendo los puntos de varios receptores). Sin embargo, no se pueden absorber más de 15 puntos de Fuerza y Resistencia a la vez.

La caducidad de esta poción es de 1D3 horas.

Su duración es de 6 h.

A diferencia de otras pociones, la preparación de esta requiere sencillamente 15 min. de trabajo.

Invulnerabilidad

Tipo: Talismán.

Componentes: Pedazo de piel de lobo, Sangre de lobo, Pluma de cuervo viejo.

Caducidad: Los poderes de este talismán son permanentes mientras nadie que no sea su portador lo vea.

Duración: Una vez activado, sus efectos duran 20 asaltos de combate.

Descripción: Se escriben ciertos signos en la piel de lobo con la sangre y la pluma. El talismán así formado debe llevarse siempre encima. Una vez activado, da cinco puntos de protección mágica a su portador. El talismán pierde sus poderes, como ya dijimos, si alguien que no sea su portador lo ve.

Vuelo

Tipo: Ungüento

Componentes: Espujo de Sapo, Belladona, Flor de Siempreviva, Esperma de ahorcado, Ceniza del hogar, Manteca de carnero.

Caducidad: 1D4 días.

Duración: Una vez activado, el ungüento pierde sus poderes con el primer canto de un gallo que se oiga.

Descripción: El ejecutor debe untarse todo el cuerpo con el ungüento. Controla perfectamente su vuelo, llenando a una velocidad máxima de 40 km/h. (unos 70 m. por asalto) El ejecutor puede hacer que alguien vuele con él, siempre que sea de talla humana y vaya untado igualmente con el ungüento. En este caso, sin embargo, su velocidad máxima disminuye a 25 km/h. (42 m. por asalto)

Invocación de ánimas

Tipo: Invocación.

Componentes: Conocer el nombre del muerto con el que se desea contactar.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Hasta que se rompa la invocación.

Descripción: La invocación es imposible si no se conoce el nombre del ánima. Si la invocación se hace en el lugar de su muerte se tiene un bonus de +25% para lanzar el hechizo; si se hace ante sus restos mortales se tiene otro bonus de +25%.

El ejecutante se limita a concentrarse, bajando sus defensas, y dejando que el ánima se introduzca en su cuerpo, y hable por su boca. El permanece en un estado de inconsciencia, ante lo cual debe tener al menos un compañero que interroge al ánima. Al finalizar la conversación, el ánima debe marcharse.

Si el ejecutante falla la tirada, su cuerpo es ocupado por otra ánima, que inmediatamente intenta poseer su cuerpo. La víctima tiene derecho a su tirada de RR. De fallar esta tirada, sólo se podrá expulsar el ánima del cuerpo del ejecutante con un hechizo de Exorcismo. De no conseguirse, el cuerpo y la personalidad del ejecutante cambiarán en 2D10 días, convirtiéndose en un doble exacto de la persona muerta. Incluso es posible cambiar de sexo.

Maldición del lobisome

Tipo: Maleficio.

Componentes: Que el receptor acepte comida del ejecutante, Que el ejecutante sea un adepto al culto de Gaeko.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Los efectos del hechizo son permanentes, hasta que muera el que lanzó el maleficio, o se rompa el hechizo con un exorcismo.

Descripción: Para lanzar el hechizo el ejecutante debe ser un adepto al culto del Gaeko, un espíritu maléfico del norte. Si el Receptor no pasa su tirada de RR se transformará en un Lobisome (Ver el Capítulo V, Bestiario).

Invisibilidad

Tipo: Talismán.

Componentes: Figurilla de cera de forma humana, Piel de rana, Sangre de la misma rana, Cabello del receptor. Incienso Benjuí.

Caducidad: El talismán es inmune a los efectos del tiempo.

Duración: Una vez activado, el hechizo se mantiene durante 2D10 min.

Descripción: Se hace una mezcla con la sangre de rana, los cabellos y la cera, y se moldea con ellos la figura. Se cubre con la piel de rana y se incienso. El receptor debe llevar la figura encima para que el hechizo se cumpla. Si la figura se rompe, el receptor muere.

Protección mágica

Tipo: Talismán.

Componentes: Un cordón de algodón, Sangre de lechuzca, Leche de loba, Resina de laurel.

Caducidad: El talismán no pierde sus efectos, a no ser que sea destruido.

Duración: Permanente.

Descripción: El cordón, empapado con los demás componentes, se deja secar a la luz de la luna, mientras se recitan las plegarias adecuadas. Una vez preparado, se anuda entorno a la cintura del receptor, en contacto con su piel. El talismán se activa automáticamente cuando su receptor es víctima de un hechizo. Sus efectos consisten en que su portador puede elegir en efectuar su tirada de RR para salvarse del hechizo que le haya sido lanzado o bien tirar por su porcentaje en este talismán para lo mismo. Este Talismán es imprescindible para los magos poderosos.

Carisma

Tipo: Talismán.

Componentes: Placa de Oro fino, Sangre de león, Lengua de perro, Viruta de acero de la espada de un héroe, Piel de cordero, Pluma de Oca negra.

Caducidad: El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.

Duración: Una vez activado, los efectos del hechizo duran 1D6+3 horas.

Descripción: Se funde la viruta de acero y se deja caer gota a gota encima de la placa de oro. Aparte se hierve la sangre de león con la legua de perro hasta que esta se consuma: entonces se escribe con la puma de Oca, mojada en la mezcla, los signos del sol y la luna en la placa de oro. El talismán debe llevarse siempre encima, en una bolsa de piel de cordero. Activado, sus efectos consisten en que su portador será bien recibido y tratado de manera amigable allá donde vaya, a no ser que se trate de enemigos claramente hostiles. Da un bonus del 50% a las tiradas de Elocuencia de su portador, y da un malus de 50% a las tiradas de Psicología de sus interlocutores. Estos NO tienen derecho a su tirada de RR.

Transmutación de metales

Tipo: Maleficio.

Componentes: Plomo, Polvo negro, Polvo rojo, Mercurio

Caducidad: No aplicable.

Duración: Los efectos del maleficio son permanentes.

Descripción: Calentar ocho días y ocho noches en un horno a fuego lento el plomo, el mercurio, el polvo negro y el polvo rojo. Envolver la mezcla en tiras de paño, y meterla en una vasija de terracota.

Hay que pasar toda una noche velando el recipiente, y al amanecer, retirar los paños: la mezcla se habrá convertido en oro (o en el metal que deseamos obtener).

Es necesario que esté presente un testigo durante todo el maleficio.

Hechizos de 5 nivel

Malus -75%, Coste 5 PC.

- *Aceleración
- *Conmoción
- *Inmovilización
- *Exorcismo
- *Invocación de Entidades demoníacas elementales:
 - Invocación de Igneos
 - Invocación de Silfos
 - Invocación de Incubos y Súcubos
 - Invocación de Ondinas
 - Invocación de Gnomos
 - Invocación de Sombras

Aceleración

Tipo: Talismán.

Componentes: Piel de ciervo, Sangre de liebre, Artemisa (Planta), Ojos de Barbo.

Caducidad: Los poderes mágicos de este talismán sólo desaparecen con la destrucción de éste.

Duración: Una vez activado, los efectos del talismán duran tanto tiempo como desee su portador.

Descripción: Con los componentes (una vez sometidos a diversas preparaciones) se fabrican unas jarreteras o ligas que se anudan por encima de la rodilla. Una vez activadas, su portador podrá realizar seis acciones por turno en lugar de dos, ganando siempre la iniciativa, y moviéndose más rápido que un caballo al galope. Perderá, sin embargo, un punto de Resistencia por cada asalto en que lleve puesto el talismán. Si se desmaya, el hechizo desaparece.

Conmoción

Tipo: Talismán.

Componentes: Espujo negro de Sapo, Sangre de un torturado, Piel de un niño no nato.

Caducidad: El Talismán no pierde sus efectos con el paso del tiempo.

Duración: Una vez activado, los efectos del talismán duran 10 + 1D6 asaltos de combate.

Descripción: Una vez activado, todo aquel que se encuentre a 5 metros o menos del portador del Talismán sufrirá los efectos equivalentes a una Conmoción (ver en el capt. III, Secuelas de Heridas): Tendrá un malus del 50% a sus acciones y perderá la Iniciativa.

Si en el radio de acción del hechizo hay aliados del portador, este puede hacer que no se vean afectados.

Las víctimas de este hechizo no tienen derecho a una tirada de RR.

Inmovilización

Tipo: Talismán.

Componentes: Placa de Estaño, Flores de Siempreviva, Tinta de oro, Baba de caracol.

Caducidad: El talismán no pierde sus poderes mientras no se borren los símbolos escritos con tinta de oro.

Duración: 2D6 asaltos de combate.

Descripción: Este talismán permite al Ejecutante inmovilizar completamente un número de seres vivos igual al 10% de su IRR. Las víctimas de este hechizo no tienen derecho a realizar tirada de RR.

Son inmunes a este hechizo personas o seres con IRR 100 o más.

Exorcismo

Tipo: Maleficio.

Componentes: Un objeto sagrado, de la religión del ejecutante.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Permanente (a no ser que la víctima vuelva a ser poseída).

Descripción: Este hechizo se utiliza para expulsar las ánimas u otras entidades que se hayan apoderado de un cuerpo. Para ello es necesario un objeto del culto del ejecutante, en el cual tenga fe. El ejecutante lo mostrará a la criatura repetidas veces, mientras repite una y otra vez ciertas oraciones. Si saca la tirada, el ser será expulsado. En caso contrario, el ejecutante recibirá 1D10 puntos de daño. El ejecutante tiene un malus a su tirada de 1 punto por cada punto que exceda de 100 la IRR del ser que desea expulsar.

Invocación de entidades demoníacas elementales

Una Entidad demoníaca elemental no obedecerá las órdenes del Ejecutante a no ser que éste haya recibido poder sobre ella. En ese caso, y tras la primera invocación (a realizar de manera normal) la entidad aparecerá cuando el ejecutante simplemente pronuncie su nombre (y saque la tirada). Ver Apéndice 6.

-Invocación de ígneos

Tipo: Invocación

Componentes: Un fuego encendido, cuanto más grande mejor, Sangre de Salamandra, Azufre, Vino tinto.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Los efectos de la Invocación se mantienen hasta que el ser es despedido por el que lo ha invocado, o hasta el canto del primer gallo.

Descripción: Arrojar la sangre de Salamandra, el Azufre y el vino en un gran fuego. Pronunciando las exhortaciones adecuadas, el fuego tomará vida, convirtiéndose en un Igneo. Este, sin embargo, no obedecerá las órdenes del Ejecutante, a no ser que este posea control sobre él (ver Invocar a Frimost).

-Invocación de silfos

Tipo: Invocación.

Componentes: Estar en una montaña alta, o en cualquier lugar elevado donde sople fuerte el viento, Plumas de paloma blanca, Polvo de oro, Esta Invocación debe hacerse siempre de noche.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Los efectos de la invocación se mantienen hasta que el ser es despedido por el que lo ha invocado, o ante el primer rayo de sol.

Descripción: Arrojar al viento las plumas y el polvo de oro, diciendo las exhortaciones adecuadas. El viento parecerá cobrar vida, apareciendo un Silfo.

Este sólo obedecerá a su Invocador si éste ha recibido control sobre él (Ver Invocar a Guland).

-Invocación de incubos y súcubos

Tipo: Invocación.

Componentes: Falo de toro, Semen de Macho cabrío.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Los efectos de la Invocación se mantienen hasta que sea anulada por el ejecutante, o hasta que se oiga la primera campanada de la mañana.

Descripción: El ejecutante unta el falo con el semen de cabra y lo sacude, como si realizara una bendición, en los cuatro puntos cardinales. Al poco, el Incubo o el Súcubo (lo que haya llamado el ejecutante) aparecerá en la sala saliendo de las sombras.

La invocación debe hacerse dentro de una casa, nunca al descubierto, y siempre de noche, nunca de día.

Los Incubos y Súcubos no obedecerán órdenes directas del ejecutante, a no ser que éste tenga poder directo sobre ellos. (Ver Invocar a Masabakes).

-Invocación de ondinas

Tipo: Invocación.

Componentes: Gato negro, Agua bendita, El cadaver de un niño nonato.

Caducidad: No aplicable.

Duración: La Ondina no vuelve al fondo de las aguas hasta que no sea despedida por el ejecutante, o hasta el primer canto de los pájaros.

Descripción: Se debe bautizar con una buena cantidad de agua bendita a un gato negro, y darle un nombre cristiano. A continuación, debe ahogarse al gato en la misma agua, atarle pedazos de un niño nonato y arrojarlo al agua. La Ondina aparecerá inmeditamante, con todo su poder.

La Ondina no obedecerá al Ejecutante, a menos que éste haya recibido poder directo sobre ella (Ver Invocar a Silcharde).

-Invocación de gnomos

Tipo: Invocación.

Componentes: Oro en polvo, o mejor fundido.

Caducidad: No aplicable.

Duración: El Gnomo no estará más de una hora en la superficie.

Descripción: Verter el oro (líquido o en polvo) 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 100 años de antigüedad. Los Gnomos aparecerán inmediatamente.

Los Gnomos no obedecerán ninguna orden directa del Ejecutante, pero siempre están dispuestos a negociar un trato. Procurarán engañar al Ejecutante, a no ser que éste tenga control directo sobre ellos (Ver Invocar a Surgat).

-Invocación de sombras

Tipo: Invocación.

Componentes: Una doncella de 13 a 15 años, virgen, Un cuchillo de plata, Sangre de un mago muerto.

Caducidad: No aplicable.

Duración: La Sombra estará el menor tiempo posible, a no ser que se encuentre atada por el ejecutante (Ver Invocar a Agaliareth).

Descripción. Este hechizo sólo puede hacerse pasada la medianoche. Se hace una parodia de misa, con rezos satánicos, en una capilla desconsagrada. En el momento de la comunión hay que degollar a la muchacha, teniendo cuidado de que no muera en el acto sino que se ahogue en su propia sangre. Mientras se convulsiona hay que beber un sorbo de la sangre del mago y verter el resto sobre la cabeza de la muchacha. La Sombra aparecerá inmediatamente.

Hechizos de nivel 6

Malus -100%. Coste 5 PC.

*Para matar a distancia

*Aumentar la fuerza

*Teletransportación

*Aquelarre. (Invocar Demonios Superiores)

-Invocar a Frimost

-Invocar a Guland

-Invocar a Masabakes

-Invocar a Silcharde

-Invocar a Surgat

-Invocar a Agaliareth

Para matar a distancia

Tipo: Maleficio.

Componentes: Lámina de plomo, Lágrima de una viuda, Las tres primeras piedras de un río, Calzado que no haya sido usado durante un año, Cajita de madera sin clavos, Fuego de madera blanca.

Caducidad: Los componentes se usan inmediatamente.

Duración: El efecto es instantáneo.

Descripción: Se graba el signo de la Muerte en la lámina de plomo, y junto a él se escribe el nombre de la víctima. La placa se sumerge durante 7 días en el agua corriente de un río. A continuación se encierra en la cajita con el resto de los componentes, y se arroja al fuego, recitando ciertas palabras. El Maleficio debe realizarse de noche. La víctima morirá en medio de terribles dolores, como si estuviera ardiendo por dentro. No tiene derecho a tirada de RR.

Aumentar la fuerza

Tipo: Talismán.

Componentes: Pedazo de piel de lobo, Sangre de buitre, Pluma de buitre, Esencia de Flor de Naranja.

Caducidad: Los componentes de este talismán no pierden sus poderes con el paso del tiempo.

Duración: 3D10+3 asaltos de combate.

Descripción: Se escriben ciertos sortilegos con la pluma y la sangre de buitre en la piel del lobo. Se impregna seguidamente con la esencia de naranja. El talismán así creado debe colocarse en el pecho del receptor. Este verá multiplicadas su Fuerza y su Resistencia por dos, teniendo una armadura mágica de +10.

Teletransportación

Tipo: Ungüento.

Componentes: Puñado de nieve, Aceite, Fuego de leña roja y leña blanca, Saco hecho de vejiga de oveja, Carbón ardiente, Placa de alabastro.

Caducidad: 1D6 semanas.

Duración: El viaje se realiza de manera instantánea.

Descripción: Se hierve la nieve y el aceite sobre el fuego. El líquido resultante se vierte en el saco de vejiga. Se realizan con ella ciertos rituales, tras lo cual se arroja sobre carbón ardiente. El residuo resultante se pulveriza en una placa de alabastro.

El Ungüento tiene aspecto de un polvo grasiento. El ejecutante debe lanzarlo por encima de su cabeza. La teletransportación se realizará antes de tocar el suelo.

El ejecutante puede llevar con él hasta media docena de seres vivos.

Aquelarre (invocación de demonios superiores)

Para toda invocación a Demonios Superiores es necesario organizar un Aquelarre, una ceremonia, muchas veces parodia de la misa, como consecuencia de la cual se materializa la entidad que se ha invocado. El número de participantes es variable, de algunos a cientos. Cada demonio requiere, sin embargo, ceremonias y ritos diferentes. Respecto a los poderes y descripciones de cada demonio concreto, consultar en el capítulo V el apartado DEMONIOS.

Por el sólo hecho de Invocar a un demonio, el ejecutante pierde su alma, y debe convertirse en su esclavo, si no quiere que el demonio lo destruya en el acto. A cambio de jurar la obediencia, sin embargo, el demonio puede cederle para su servicio personal de uno a tres demonios elementales, sobre los cuales el ejecutante tendrá pleno control, ya que deberán decirle su nombre (Ver Invocaciones de demonios Elementales y Apéndice 6). Esto significa que podrá llamarlos en el acto, con su porcentaje habitual, sin tener que realizar una ceremonia de Invocación.

A cambio de ello, el Ejecutante debe renunciar a su fe y sus creencias, y adorar regularmente al demonio en cuestión, celebrando Aquelarras. Asimismo, el demonio puede encargarle diversas tareas, que el ejecutante tendrá que realizar como sea en un plazo de tiempo determinado.

Un adorador de un demonio no puede adorar a otro, aunque les debe respeto a todos. Si intenta hacerse adorador de

otro diablo su primer amo lo destruirá (sin que el nuevo haga nada para impedirlo).

En caso de apuro, el adorador de un demonio puede llamarlo sin realizar el Aquelarre, solamente pronunciando su nombre en voz alta. Su porcentaje de que se presente inmediatamente es igual al 5% de su IRR. En hacer esta llamada el adorador pierde *todos* sus puntos de Concentración. Puede usar puntos de Suerte.

Para conocer el momento y hora perfectos para realizar un Aquelarre, deberá pasarse una tirada de Astrología. Caso de realizar el Aquelarre en otro momento que no sea el oportuno, hay muchas posibilidades de que no funcione, o lo que es peor, que sea considerado una blasfemia por las entidades demoníacas.

-Invocar a Frimost

Tipo: Invocación.

Componentes: Sacrificio ritual de unas seis personas, Un gran fuego de madera resinosa, Aceites olorosos, e inciensos, Un mínimo de diez participantes en el Aquelarre.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Frimost no permanecerá más de 1D3 horas en la Tierra.

Descripción: Las seis víctimas son quemadas vivas, mientras se echan en la hoguera los inciensos y aceites, y los participantes entonan cantos blasfemos. En el momento en que las víctimas mueran, los participantes del Aquelarre empiezan la Danza del Cuchillo, en la cual empiezan a herirse entre ellos con Estiletos, mientras bailan y gritan cada vez más salvajemente. En el clímax de la ceremonia Frimost aparecerá entre las llamas.

Frimost controla los Igneos.

-Invocar a Guland

Tipo: Invocación.

Componentes: Una víctima de clase mucho más alta que el ejecutante; El ejecutante tiene que estar acompañado de otra persona por lo menos.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Guland no puede permanecer en la Tierra más de 1 hora.

Descripción: La víctima debe ser torturada muy lentamente, y se la debe hacer sufrir lo más posible. En medio de su agonía vendrá Guland, el cual se apoderará de la víctima y la descuartizará.

Guland controla los Silfos.

-Invocar a Masabakes

Tipo: Invocación.

Componentes: No menos de 20 hombres, mujeres y animales apareándose desenfrenadamente en una orgía.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Masabakes estará en la Tierra 1D6 horas, durante las cuales habrá que agasajarla.

Masabakes controla los Incubos y los Súcubos.

-Invocar a Silcharde

Tipo: Invocación.

Componentes: El sacrificio voluntario de seis víctimas. (Pueden estar engañadas o hechizadas).

Caducidad: No aplicable.

Duración: Silcharde no estará más de una hora en la Tierra.

Descripción: Las víctimas deberán autoinmolarse, es decir, deberán matarse por su propia mano. Pueden estar drogadas, engañadas o hechizadas. Cuando muera la última Silcharde vendrá en medio de una nube de vapores oscuros. Silcharde controla las Ondinas.

-Invocar a Surgat

Tipo: Invocación.

Componentes: Riqueza.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Surgat no estará más de 1D3 x 10 min. en la Tierra.

Descripción: Este Aquelarre puede realizarse en solitario. Para ello el Ejecutante sólo tiene que estar en un lugar donde haya mucho oro, y llamar en voz alta a Surgat, seis veces. Aparecerá entre nubes doradas.

Surgat controla los Gnomos.

-Invocar a Agaliaretph

Tipo: Invocación.

Componentes: El hijo primogénito del ejecutante.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Agaliaretph estará en la Tierra el menor tiempo posible.

Descripción: El ejecutante deberá entregar a Agaliaretph a su primer hijo, en medio de una complicada ceremonia. Este vendrá a buscarlo saliendo de las sombras más profundas. En todo el Aquelarre no debe haber la más mínima luz.

Agaliaretph tiene bajo su mando absoluto las Sombras.

Hechizos de nivel 7

Malus -150% Coste 10 PC.

*Elixir de la Vida

*Muerte

Elixir de la vida

Tipo: Talismán y Poción. El ejecutante de este hechizo debe construir primero un talismán, y con él hacer la poción.

Componentes: La piedra sin nombre, Agua corriente, Engaste de cobre y oro.

Caducidad: La poción nunca pierde sus poderes.

Duración: Los efectos de la poción son permanentes.

Descripción: El ejecutante debe conseguir la piedra sin nombre, que se encuentra en los desiertos de Africa. Es azul y roja, y es una piedra, pero es también mucho más que una piedra. Con ella en su poder deberá ayunar y meditar durante cuarenta días con sus noches. Transcurrido dicho tiempo debe ponerla en un engaste de cobre y oro, con una incisión en forma de pájaro. Llevará la piedra a un lugar alejado del mundo de los hombres. Allí debe dejar la piedra en agua que haya tomado de una fuente, o de un río, y esperar siete lunas llenas, rezando y meditando.

Dividir el agua en dos partes, y beber una de ellas: a partir de ese momento las armas podrán herir al ejecutante, pero jamás lo matarán. Nunca tendrá puntos de Resistencia negativos, y sus heridas curarán milagrosamente en cuestión de días. Será inmune, además, a la vejez y las enfermedades. La única forma de que muera es que beba la segunda parte del agua que dejó de lado, o que esa agua sea derramada al suelo. En ambos casos, el hechizo se desvanece, y no puede repetirse.

La piedra sólo sirve para una vez.

Muerte

Tipo: Maleficio.

Componentes: Estatuilla de cera.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Los efectos del maleficio son instantáneos, y permanentes.

Descripción: El ejecutante coge una figurilla de cera. Mira a su enemigo o simplemente piensa en él. A continuación rompe la figura. El receptor muere en el acto, sin tener derecho a ninguna tirada de RR.

Mientras tenga PC, el ejecutante puede repetir el hechizo

cuantas veces quiera, siempre que tenga suficientes figuras de cera.

Este hechizo no puede realizarse sobre aquellas criaturas que tengan más de 125 puntos de IRR.

Este es el hechizo favorito de Frimost, y lo enseña a todos sus acólitos.

7. Rezos y milagros

Tanto la religión cristiana como la islámica o la judía creen en los ángeles y en las intervenciones divinas.

Aunque en la época se estilaba más rezar a un santo determinado que a un ángel, por motivos de simplificación nos hemos decidido por los siete ángeles principales. Cada uno de ellos abarca un amplio campo de acción:

MIGUEL. Es el ángel de la Esperanza, y de la Suerte.

ANAEL. Es el ángel de la Amistad y el Amor.

RAFAEL. Es el ángel de la Paz y la Reconciliación.

GABRIEL. Protege del Miedo y del Robo.

CASSIEL. Protector de la Vida y Sanador de Enfermedades.

SACHIEL. Es el ángel de los Honores y las Riquezas.

SAMAEL "El Veneno de Dios". El ángel de la Guerra.

Así pues, cualquier limpio de corazón puede encomendarse a Samael antes de entrar en combate, o rezar a Gabriel para que le ayude a vencer el miedo. Las peticiones angelicales, sin embargo, no son tan fáciles ni tan directas como las Invocaciones a demonios: Rezar a Sachiel no proporciona en el acto una montaña de dinero, sino que ayuda a trabajar para conseguirlo.

Concretamente, rezar otorga un bonus del 15% al 50% al Pj que se encomiende a un ángel determinado antes de realizar una acción concreta.

Para decidir si el Pj merece o no que se le conceda su petición, el Director de Juego tendrá en cuenta los siguientes factores:

*El tipo de vida que lleva el Pj

*Su actitud ante los demás

*El que no practique ningún hechizo de Goecia (considerados malditos)

*La situación y el tipo de petición

Puede ser bueno para los Pj el hecho de que sean piadosos y recen siempre antes de emprender una acción. Sin embar-

go, el Dj sólo otorgará bonus cuando *realmente* lo necesiten.

Ejemplo: Ignotus sentía las piernas flojas, la vida se le escapaba por la herida del costado y la sangre le chorreaba por la cara, cegándole los ojos. Pero seguía defendiendo el umbral de la puerta. Tras él podía oír los sollozos de miedo de los dos niños. Y la horda de Guls seguía amontonándose, pugnando por arrollarlo y devorarlos.

¡Samael, ángel del Señor, Veneno de Dios!, gritó por fin, al límite de sus fuerzas, ¡Ayúdame!

...Y de repente Ignotus se vió envuelto por una aureola de luz blanca, y sintió que sus fuerzas regresaban. Ahora tenía un bonus del 50% en el manejo de su espada. Empezó a parar y devolver golpes, sabiendo que la justicia de Dios estaba de su lado...

Cualquier hombre o mujer piadosos pueden rezar, pero el realizar milagros ya es algo mucho más difícil. Sólo pueden realizar milagros los santos.

En el siglo XIV la imagen del santo guerrero (tipo San Jorge) ha desaparecido. Ha habido una vuelta al misticismo y el modelo de Santo es el de San Francisco de Asís.

Para ser un hombre o una mujer santos, pues, hay que cumplir las siguientes condiciones:

* No poseer bienes personales, ni siquiera la ropa que se lleve puesta, que debe ser lo más sencilla posible.

* No usar, ni siquiera ceñir, armas.

* Jamás usar la violencia, ni siquiera para defenderse de un ataque.

* Respetar y amar a todas las criaturas de Dios (Incluidos animales y plantas).

* Llevar una vida de austeridad y meditación.

* Practicar la castidad y el ayuno.

* No tener familia, o si se tiene abandonarla, para mejor entender los misterios del Señor.

* No relacionarse con aquellos que hacen de la violencia su forma de vida, salvo para intentar apartarlos de ese camino.

Aquel que cumpla todas estas características puede en momentos determinados rezar directamente a Dios con una petición determinada. Normalmente le será concedida.

Un Pj santo es, sin embargo, totalmente injugable. El autor recomienda a los Dj que usen siempre a los hombres o mujeres santos como Pnj.

Capítulo V

El bestiario

*Parcit enim subditis
leo, rex ferarum,
et est erga subditos
immemor irarum.
Et vos idem facite,
principes terrarum!
Quod carret dulcedine,
nimis est amarum*

1. Demonios

Citamos en este apartado los principales Demonios con los que puede encontrarse un Pj de Aquelarre. Al igual que hicimos con los Angeles (ver Capt. anterior) no citamos sus características ya que, como partes de un Mal o un Bien absolutos, están muy por encima de los valores humanos: estos no pueden hacer nada contra ellos, y ellos a su vez pueden destruir mil veces a un hombre.

La jerarquía demoníaca está estructurada del siguiente modo:

Rey de los infiernos

Lucifer, también conocido como Satanás o como Aker (de dónde deriva el nombre AKELARRE).

Príncipes demonio

Belzebuth, Señor de la Guerra.

Astaroth, Señor de la Mentira.

Estos tres demonios normalmente no pueden ser invocados, pero gustan, a veces, de pasearse por la Tierra, adoptando cualquier forma que se les antoje.

Demonios superiores

FRIMOST, Demonio de la Destrucción. Siembra el odio, el espanto y la ruina. Es alto, con el cuerpo de color rojo oscuro. Tiene garras de águila y cuernos de ciervo. Cuando habla parece el bufar de los toros salvajes. Siempre está rodeado de truenos y rayos.

Está siempre en actitud colérica, y su aspecto general es sucio y desgarrado.

GULAND, Demonio de la Envidia. Tiene poder para arruinar a los hombres, y para transmitir la enfermedad y la mala suerte. Tiene el cuerpo alto y muy delgado, casi consumido. Tiene asimismo cuatro caras, una detrás de la cabeza y dos más a los lados, con larga nariz y boca en forma de pico de ave. Dicen que pueden salirle caras, ocasionalmente, en el resto del cuerpo, caras de color negro brillante. En su presencia la tierra se marchita y muere.

MASABAKES, Diablesa de la Lujuria. Enseña a hombres y mujeres los hechizos relacionados con el amor físico. Sus atributos son el amor mentiroso, la perfidia, la vanidad, la estafa y el robo. Toma siempre la apariencia de una mujer de belleza inhumana, de cuerpo perfecto que nunca cubre con ninguna ropa. Tiene, sin embargo, la lengua bífida.

SILCHARDE, Demonio del Dominio. Concede a sus adoradores un poder dominador sobre los demás hombres.



Aparece a los ojos humanos en un cuerpo de mediana estatura, muy pálido, frío y húmedo al tacto. Pese a que su conversación es apacible y cortés, su venida siempre provoca terror y espanto en quien lo mira, siendo capaz de matar de terror.

SURGAT, Demonio de las Riquezas. Su cuerpo es grande y rechoncho, de color dorado, con la cara siempre congestionada. Provoca un sudor difuso en los que lo contemplan. Ese sudor, si a Surgat le place, puede consumir por completo a su víctima.

AGALIARETPH, Demonio de la Magia Negra. Es una forma oscura, sin forma definida, de la cual salen multitud de apéndices, garras, manos y tentáculos

2. Criaturas

Los datos de los diversos seres son indicativos, e intentan reflejar Pnj standard. El Dj es libre, pues, de modificar los datos a su gusto, para mejor "personalizar" los PNJ de sus campañas.



Los Agotes, la raza maldita

Gentes originarias del valle de Baztán, en Navarra. Son fuertes y de pelo rubio, y padecen la enfermedad de la lepra desde la cuna. Al parecer, fueron malditos por el Angel Samael por sus muchos pecados. Cuanto más les corroe la lepra, sin embargo, 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.

CARACTERISTICAS

FUE 18/20 ALTURA: 1'80/2 m. PESO: 50/60 kg.
AGI 5/10

HAB 5/10 RR: 0/ 5% IRR: 95/00%

RES 20/25

PER 15/20 ARMADURA NATURAL: Carece

COM 0/ 5

CUL 25/30

ARMAS: Espada corta: 45% Palo: 45%

COMPETENCIAS: Astrología 75%; Tortura 50%; Leyendas 80%; Conocimiento Mágico 70%

HECHIZOS

Un Agote puede conocer cualquier hechizo de niveles 1/6. Les gustan especialmente los hechizos de Goccia, con los cuales tienen un bonus del 35%.

PODERES ESPECIALES: Carece



Anima errante

Un ánima es un fantasma, normalmente maligno, que vaga enloquecido por los lugares solitarios. Normalmente es el alma de un ser humano, que ha sido malvado en su vida, por lo cual no es merecedor del Cielo, pero que ha sido enterrado con algún objeto sagrado, con lo cual no puede entrar en el Infierno. Sólo puede ser destruído si alguien desentierra su cadaver y lo despoja del objeto sagrado. Un ánima es completamente invisible. Los animales, sin embargo, pueden "sentir" su presencia.

Un ánima carece de características.

RR: 0 IRR: 75/150

ARMADURA: Un ánima es totalmente invulnerable para todo lo que no sea un hechizo de exorcismo. Ni las armas físicas ni la magia la afectan.

ARMA: Posesión de los cuerpos (Ver Hechizo de Invocación de Animas).

HECHIZOS: Normalmente carece.

PODERES ESPECIALES: Normalmente carece.



Aouns

Raza de seres africanos con aspecto de hombres de piel oscura, calvos. Poseen alas durante todo el año excepto el Invierno. Para su reproducción, secuestran a muchachas jóvenes. Los hijos habidos de esta unión son sometidos a crueles rituales, transformándose en Aouns. Las madres y las hijas son devoradas, o sacrificadas a Agaliarethp.

FUE 25/30 ALTURA: 1'50/1'60 PESO: 55/65 kg.

AGI 15/20

HAB 15/20 RR: 0 IRR: 100/150%

RES 30/40

PER 10/15 ARMADURA NATURAL: Carece

COM 0

CUL 10/15

ARMAS: Espada 75%; Arco 40%

COMPETENCIAS: C. Mágico 65%; Disfrazarse 90%; Psicología 45%; Tortura 90%; Volar 95%

HECHIZOS: Todos los Aouns conocen un mínimo de 6 hechizos, entre los cuales deben estar forzosamente Invocar Sombras e Invocar a Agaliarethp.

PODERES ESPECIALES: Volar.

Aralar

Es un perro inmortal del País Vasco, de color rojo, que domina el Fuego tan bien o mejor que los Igneos. Al parecer, en un principio era un hombre, que sedujo a la Dama de Amboto para que le enseñara los secretos de la magia. Viéndose engañada, ella lo transformó en fuego, pese a lo cual sigue conservando sus poderes.

FUE 15 ALTURA: 1'20 m. PESO: 65 kg. o7 3

AGI 35 RR: 0 IRR: 180

HAB 0 ARMADURA: Aura de fuego, 10 puntos de protección.

RES 25

PER 20

COM 0

CUL 15

ARMAS: Mordisco 75%. Daño 1D6 + 1D4.

Fuego: 5D6 de daño por asalto, hasta que se apague.

COMPETENCIAS:

Alquimia 50%; Astrología 65%; Esconderse 99%; Otear 90%; Saltar 110%.

HECHIZOS: Carece.

PODERES ESPECIALES: Aralar es capaz de controlar e incrementar todo tipo de fuego, aunque no de generarlo.



Aspid

Especie de serpiente venenosa, pequeña y de inteligencia casi humana. Aunque de idénticas características, se las puede diferenciar por los diferentes efectos de su mordedura:

*Aspid vulgar. Aquel que sea mordido por ella se le hinchará la garganta terriblemente, no pudiendo tragar nada y muriendo finalmente de hambre y de sed.

*Aspid Prialis. Provoca en su víctima un sueño profundo, del cual jamás despierta.

*Aspid Emorois. Su veneno impide la coagulación de la sangre. La víctima muere desangrada.

*Aspid Prester. Esta áspid se diferencia de las demás en que va siempre con la boca abierta. Las víctimas de su mordedura se hinchan hasta reventar. Sus restos se pudren inmediatamente.

CARACTERÍSTICAS:

FUE 1 TAMAÑO: 35/50 cm.

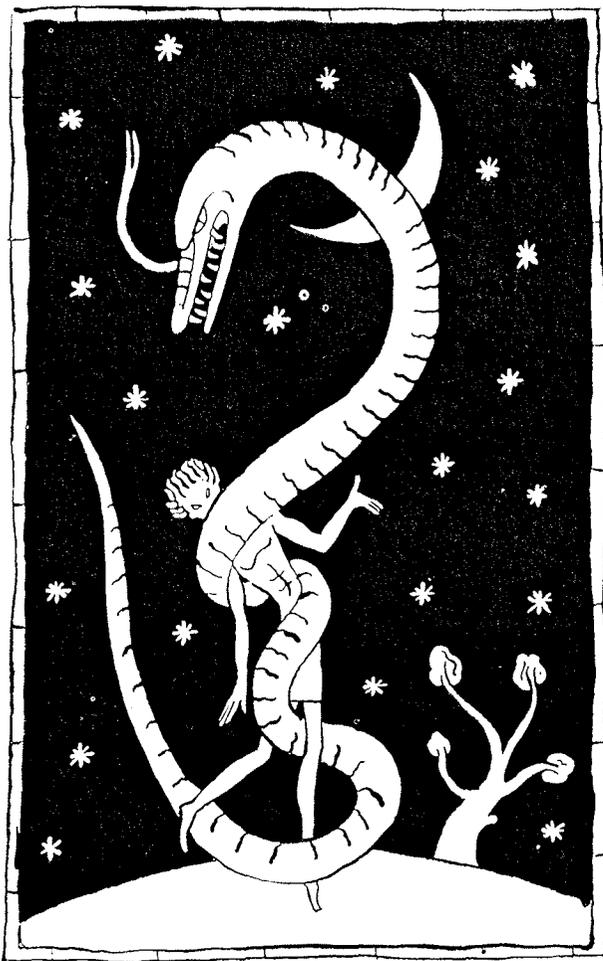
AGI 15/20 RR: 50 IRR: 50

HAB 0

RES 5 ARMADURA NATURAL: Carece

PER 15/20

COM 0



CUL 0

ARMAS: Mordedura 50% Daño: 1D3 + veneno

COMPETENCIAS: Discrección 60%; Escondarse 45%

HECHIZOS: Carece.

PODERES ESPECIALES: Los efectos de su veneno.

La víctima de la mordedura de un Aspid debe tirar inmediatamente por su Resistencia x 2. Caso de no pasar esta tirada, sentirá los efectos del veneno inmediatamente. El veneno del Aspid no tiene antídoto.

Si consigue pasar la tirada, estará de todos modos en coma durante 2D6 h.

Baharis

Seres legendarios musulmanes, invisibles y casi inmateriales. Viven sobre todo en los bosques y zonas alejadas. Amantes de las bromas pesadas, en especial las de mal gusto. Son inconscientes, irresponsables y amorales.

CARACTERISTICAS:

FUE 10/15 ALTURA: 1'50/1'60 m. PESO 55/65 kg.

AGI 5/10 RR 0% IRR: 125/150%

HAB 25/30 ARMADURA NATURAL: Inmune a armas no mágicas

RES 5/10

PER 35/50

COM 15/20

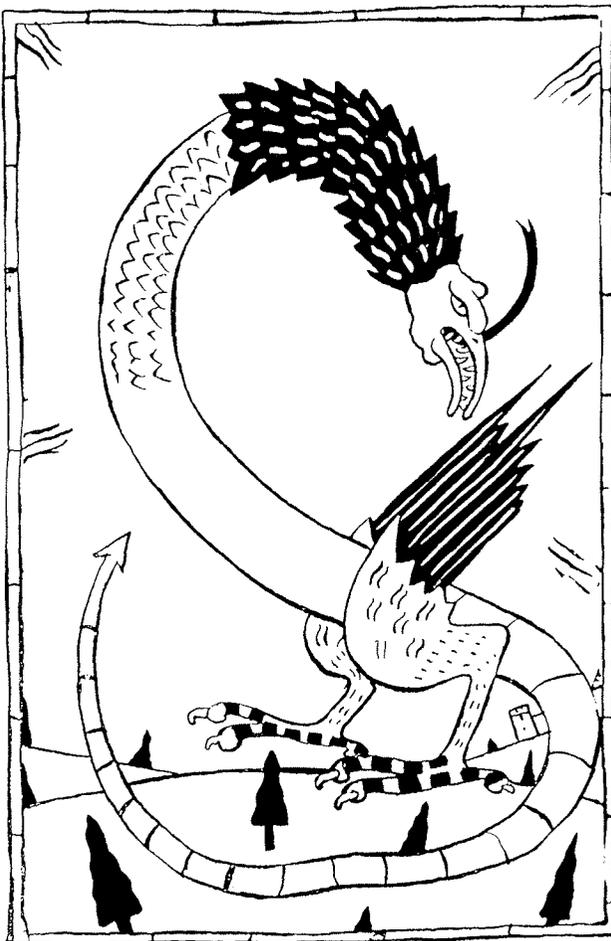
CUL 25/30

COMPETENCIAS: Elocuencia 65%; Conocimiento Mágico 90%; Canto 10% Alquimia 115%; Robar 110%.

HECHIZOS:

Un Baharis puede aprender cualquier tipo de hechizo, excepto los de nivel 7. Les gustan especialmente los hechizos de Discordia, Atracción Sexual, Sumisión e Impotencia.

PODERES ESPECIALES: Invisibilidad



Basilisco

Este animal nace de un huevo de gallina que haya sido incubado por una serpiente. Tiene cuerpo de serpiente común, con espolones, alas membranosas y cabeza con cresta de gallo. Su cuerpo reluce levemente, debido a la virulencia de su veneno.

CARACTERISTICAS

FUE 1/ 5 TAMAÑO: 15/20 cm.

AGI 25/30 RR 0 IRR: 150/175

HAB 0 ARMADURA NATURAL: Carece

RES 10/15

PER 15/20

COM 0

CUL 0

ARMAS: Mordisco: 75% Daño: Muerte instantánea (por veneno)

Mirada: 60%. Daño: 4D10.

COMPETENCIAS: Discreción: 99%.

HECHIZOS: Carece

PODERES ESPECIALES: Puede matar con la mirada.



Carantoña

Pequeño ser de los bosques Gallegos y Asturianos de aspecto humanoide, pequeño, de ojos amarillos, cuernos de cabra y colmillos afilados. Va vestido con pieles y lleva cascabeles en los tobillos. Se alimenta exclusivamente de vino tinto, que trasiega en enormes cantidades. Es gracioso, amante de los juegos de palabras y muy simpático. Adora la compañía humana.

Si carece de vino debe suplirlo con sangre, de lo contrario muere en menos de 24 h.

CARACTERISTICAS:

FUE 5/10 ALTURA: 90 cm/1 m. PESO: 25 kg

AGI 20/25 RR: 0 IRR: 250

HAB 18/20 ARMADURA NATURAL: Aura mágica de 5 p. de protección

RES 10/12

PER 20/25

COM 15/20

CUL 15/20

ARMAS: Mordisco: 85% Daño: 2D8

COMPETENCIAS: Buscar: 65%; Conocimientos mágicos: 75%; Discreción 45%; Elocuencia 85%; esquivar 95%.

HECHIZOS: Un Carantoña puede conocer todo tipo de hechizos. Evitan, sin embargo, usar los de Goecia.

PODERES ESPECIALES: Carece



Dama de Amboto

Poderosa semidiosa de los bosques del norte, de la raza de los demonios Igneos. Es adorada en todo el Norte por brujas, Sátiros y Lamias, y es atendida por un ejército de buitres que hablan.

Tiene su residencia en el valle de Amboto, en un fantástico palacio subterráneo.

En caso de combate, la Dama se transforma en un gigantesco buitre, que se desplaza dejando tras de sí una estela de fuego. Viaja en un carro tirado por cuatro caballos voladores, dejando igualmente a su paso una estela de fuego.

Como todos los Igneos, puede convertirse en fuego.

Su relación con Frimost es ambigua; aunque técnicamente bajo su mando, obedece en la práctica muy pocas órdenes de él.

CARACTERISTICAS:

FUE 20 ALTURA 1-85 m. PESO 65 kg.

AGI 32 RR 0% IRR 350%

HAB 35

RES 20 ARMADURA NATURAL: Ningún arma física puede dañarla.

PER 25

COM 12

CUL 30

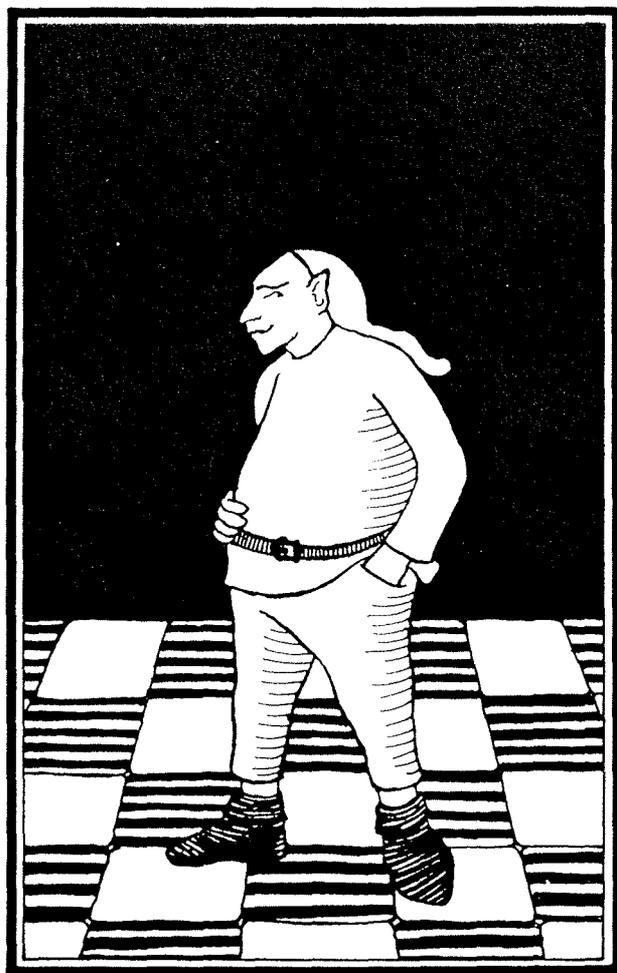
ARMAS: Picotazo (Transformada en buitre) 80% Daño: 2D6 + 3

Lanzar llamas 90%. Daño: 4D6.

COMPETENCIAS: Alquimia 70%; Astrlogía 99%; Cantar 75%; Con. de animales 75%; Con. mágica 99%; Con. minerales 75%; Con. plantas 75%; Esquivar 90%; Lanzar 90%; Leyendas 45%; Medicina 95%; Psicología 99%; Seducción 125%.

HECHIZOS : Atracción Sexual. Aumentar Conocimiento. Discordia, Maldición; Impotencia; Memoria; Virilidad; Suerte; Curación de Enfermedades; Anulación de maldición; Curación de Heridas Graves; Hablar mediante sueños; Sumisión; Invulnerabilidad; Vuelo; Invisibilidad; Protección Mágica; Carisma; Invocación de Animas; Aceleración; Conmoción; Inmovilización, Exorcismo.

PODERES ESPECIALES: Transformación en Buitre.



Duendes

Seres diminutos, de apariencia humana, normalmente vestidos con ropas lujosas y de buena calidad. Los machos suelen llevar espada, y las hembras joyas. Residen normalmente en las ciudades, en las casas de los hombres. Si le gustan los residentes de la casa los protegerá de la malversidad y de sus enemigos. Por el contrario, si no le gustan los expulsará de la casa.

Un Duende vive unos 30 años. Sin embargo, el tiempo en que esté unido sexualmente a un humano no cuenta para

ellos. Es decir, una duende que viva con un hombre 20 años no envejecerá ni un sólo día durante ese tiempo.

CARACTERISTICAS

FUE 3/ 5 ALTURA: 3 - 10 cm.

AGI 20/25 RR 0% IRR 100/150%

HAB 20/25 ARMADURA NATURAL: Carece

RES 10/15

PER 20/25

COM 25/30

CUL 15/20

ARMAS: Espada 45%. Daño: 1 punto.

COMPETENCIAS: Discreción 80%; Esconderse 95%; Robar 95%; Elocuencia 75%.

HECHIZOS: Un Duende puede aprender y usar cualquier hechizo de nivel 1 a 4 que no sea Goeccia.

PODERES ESPECIALES: Un Duende tiene la facultad de variar de tamaño a voluntad, hasta un tamaño de 1'20 m. como máximo.



Follet

Criatura estúpida y perversa, originaria de Catalunya, con la palma de la mano agujereada. Vaga por los bosques y caminos solitarios devorando a los viajeros solitarios. A veces, cuando tiene mucha hambre, entra de noche en las aldeas, para robar algún animal o algún niño.

CARACTERISTICAS

FUE Variable TAMAÑO: Variable

AGI 5/10 RR 0 IRR: 125/150

HAB 5/10 ARMADURA NATURAL: Carece

RES 30/35

PER 15/20

COM 1/ 5

CUL 0

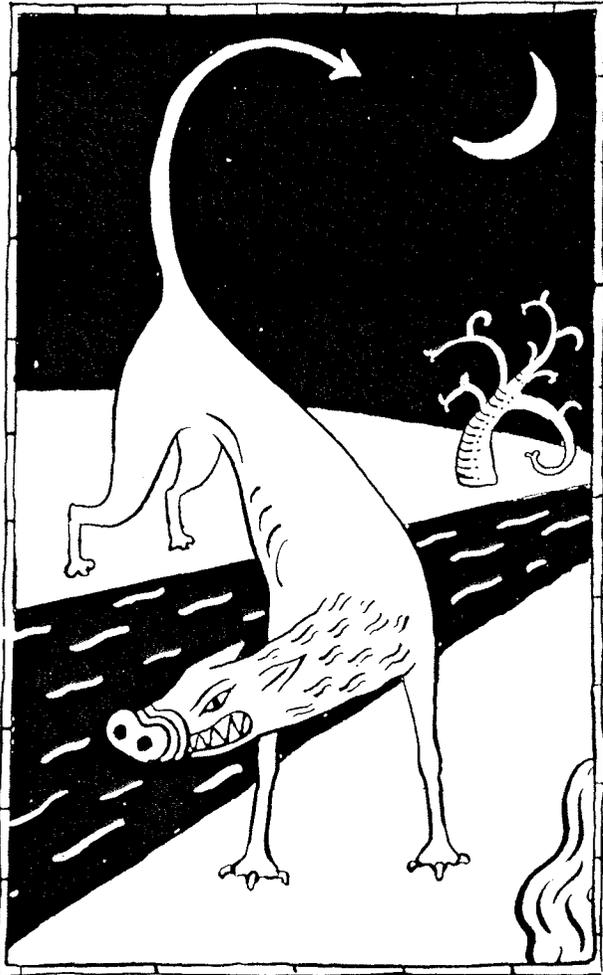
ARMAS: Pelea 45%. Daño 1D3 + bonus variable.

Garrote: 1D6 + bonus variable

COMPETENCIAS: Lanzar 35%; Rastrear 70%

HECHIZOS: Carece

PODERES ESPECIALES: El Follet tiene la facultad de aumentar su tamaño y su Fuerza, esta última a razón de 5 puntos por asalto, hasta un máximo de 40 puntos. Pueden medir pues desde unos 50 cm. (con Fuerza 5/10) hasta 5 m. (con Fuerza 40)



Gaueko

Genio Vasco de la noche, señor de la magia negra. Adorado por todos los que practican la magia en el Norte. Pertenece a la raza de las Sombras. Adopta la forma de un gran perro negro. Es cruel y sanguinario.

CARACTERISTICAS

FUE 25 **ALTURA:** 1'30 cm. **PESO:** 60 kg.

AGI 32 **RR** 0 **IRR** 400

HAB 0 **ARMADURA:** Invulnerable para todo aquello que no sea magia.

RES 40

PER 20

COM 5

CUL 30

ARMAS: Mordisco: 90%. Daño: Muerte instantánea, por veneno

COMPETENCIAS:

Discreción; 85%; Psicología 95%; Conocimiento Mágico 100%

HECHIZOS:

El Gaueko conoce y usa todo tipo de hechizos, en especial las Goecias.

PODERES ESPECIALES: Carece



Gnomo

Entidades demoníacas elementales de la tierra. Pequeños, rechonchos y de aspecto huraño, viven en palacios subterráneos, de muy difícil acceso desde el exterior. Les encanta trabajar el metal y atesorar riquezas. No soportan la luz del sol. Ven muy bien en la oscuridad aunque sea completa. Los Gnomos están bajo el poder de Surgat, el cual puede dar uno o dos a sus servidores como esclavos. En ese caso, tienen que servir a su amo hasta la muerte... o hasta cuando Surgat lo ordene.

CARACTERISTICAS

FUE 35/40 **ALTURA:** 80/100 cm. **PESO:** 80/90 kg.

AGI 1/ 3 **RR** 0% **IRR** 250/300

HAB 25/30 **ARMADURA:** Costras de piedra en la piel (Protección 3).

RES 15/20

PER 0/ 5

COM 0

CUL 25/30

ARMAS: Maza Pesada 90%. Daño 6D6

COMPETENCIAS:

Artesanía 125%; Con. Minerales 95%

HECHIZOS:

Los Gnomos pueden conocer y usar cualquier hechizo de niveles 1,2,3. Conocen asimismo el hechizo de Transmutación de metales.

PODERES ESPECIALES: Un Gnomo tiene el poder de controlar 1 m. cúbico 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 rocas de hasta 10 m. cúbicos.



Gul

Criatura necrófaga de origen árabe que se alimenta de cadáveres humanos. Vive 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.

CARACTERISTICAS

FUE 10/15 ALTURA: 1'25/1'40 PESO 35/45 Kg

AGI 25/30 RR 0% IRR 100/125

HAB 5/10 ARMADURA: Carece

RES 15/20

PER 20/25

COM 5/10

CUL 5/10

ARMAS: Mordisco: 1D4+1D6

COMPETENCIAS: Esquivar 45%, Correr 60%, Rastrear 90%

HECHIZOS: Carece

PODERES ESPECIALES: Los Gul tienen una serie de habilidades propias:

*Su aullido hace el mismo efecto que un hechizo de Conmoción, y hace abortar a las mujeres. Los que lo escuchan no pueden tirar por RR.

*Puede metamorfosearse en ser humano, normalmente en mujer. Sin embargo, debe adoptar su verdadera forma al llegar la noche.

*Si un Gul da la vuelta tres veces en torno a una persona o animal, y este no pasa una tirada de RR, queda paralizada por completo durante 1D10 asaltos.



Hada

Ser benéfico del bosque. Vive en el corazón de algunas plantas, como la Madreselva, o en el interior de los árboles.

CARACTERISTICAS

FUE 1 ALTURA: 0'5/ 1 cm. Peso: 5/10 gramos

AGI 20/25 RR 0% IRR 250/350

HAB 15/20 ARMADURA: Aura mágica. Protección 20

RES 5/ 7

PER 15/20

COM 15/20

CUL 10/15

ARMAS: Carece

COMPETENCIAS: Música 65%; Cantar 75%

HECHIZOS. Un Hada puede conocer y usar cualquier tipo de hechizo, excepto los de Goccia.

PODERES ESPECIALES. Carece

Iditxa

Espíritu vasco, personificación de la locura. Esta criatura es un ser multiforme, capaz de adoptar cualquier forma y aspecto. Su tamaño, sin embargo, debe ser siempre aproximadamente el de un ser humano.

Un Iditxa es totalmente impredecible. Suele vagar de noche por la tierra, causando desgracias y haciendo bufonadas con todos aquellos que encuentra.

CARACTERISTICAS

FUE 15/20 ALTURA: 1'50/1'75 PESO: 55/65 kg.

AGI 30/35 RR: 0% IRR: 200/250%

HAB 10/15 ARMADURA NATURAL: Carece.

RES 15/20

PER 18/20

COM 10/15

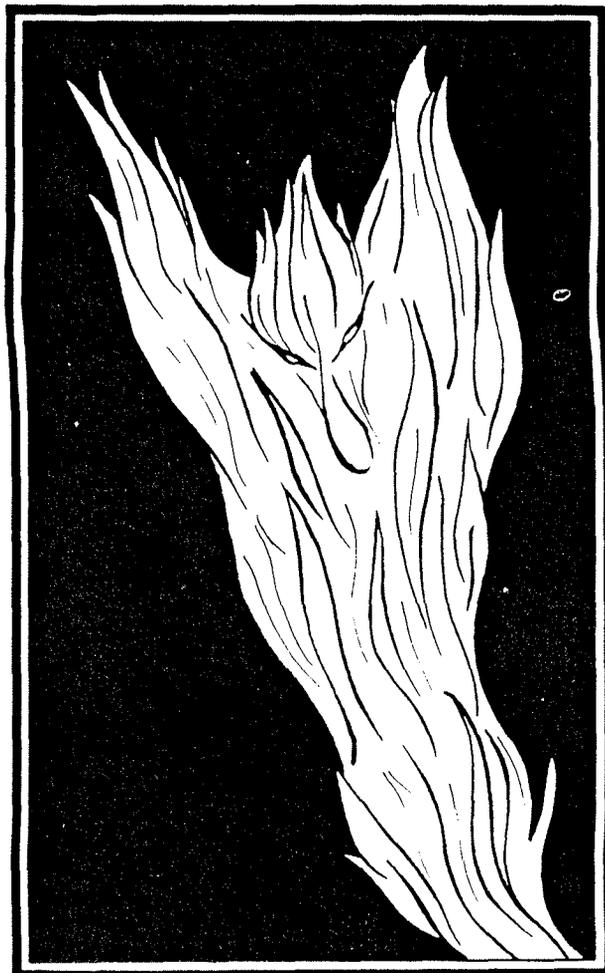
CUL 10/15

ARMAS: Un Iditxa maneja cualquier tipo de arma al 50%

COMPETENCIAS: Discrección 65%; Esquivar 99%; Juegos de Manos 40%.

HECHIZOS: Un Iditxa puede usar cualquier tipo de hechizos.

PODERES ESPECIALES. Es multiforme.



Igneo

Entidad demoníaca elemental del fuego. Son de apariencia humanoide, permanentemente cubiertos de llamas. Están sujetos al control de Frimost, demonio de la Destrucción, el cual los cede como esclavos a sus servidores humanos.

CARACTERISTICAS

FUE 15/20 ALTURA: 1'90/ 2'50 m. PESO: -
AGI 25/30 RR 0% IRR: 300/350%
HAB 25/30 ARMADURA: Sólo la magia puede dañarlo
RES 10/15
PER 15/20
COM 0
CUL 5/10

ARMAS: Lanzar bolas de fuego 75%. Daño 3D6
HECHIZOS. Carece.

PODERES ESPECIALES: Un Igneo tiene el poder de crear, controlar y manipular a su gusto el fuego.

INCUBOS Y SUCUBOS

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. Hacer el amor con ellos es una experiencia indescriptible de placer y dolor, que deja a la víctima sin fuerzas.

Los Súcubos son estériles. Los Incubos, por el contrario, son increíblemente fértiles, dejando siempre a las humanas con las que se acuestan embarazadas. El fruto de su relación son los Sátiros (Ver más adelante).

Incubos y Súcubos están bajo el dominio de Masabakes, la concubina del Infierno y Demonio del deseo. Pueden, pues, servir como esclavos a los servidores de dicho demonio.

CARACTERISTICAS

FUE 20/25 ALTURA: 1'65/1'75 m. PESO 60/ 70 kg
AGI 15/20 RR 0% IRR 200/250
HAB 15/20 ARMADURA NATURAL: carece
RES 20/25
PER 10/15
COM 5/10
CUL 10/15

En términos humanos, un Incubo o Súcubo tiene una apariencia de 30/35

ARMAS: No usan

COMPETENCIAS: Seducción 95%

HECHIZOS:

Pueden conocer los hechizos de Atracción sexual, Discordia, Virilidad, Impotencia, Maldición, Carisma.

PODERES ESPECIALES: Belleza inhumana



Lamia

Criatura con apariencia de mujer muy hermosa, con una larga mata de pelo desordenada y revuelta, garras y dientes de fiera salvaje, y ojos enloquecidos, casi a punto de salir de sus órbitas. Roba y devora a los niños de las aldeas pequeñas y granjas solitarias, aunque también acecha a los viajeros solitarios, a los cuales hipnotiza y atrae con su canto.

CARACTERISTICAS

FUE 20/25 ALTURA: 1'85/ 2 m. PESO: 85/95 kg

AGI 18/23 RR 0% IRR 125/175%

HAB 5/10 ARMADURA NATURAL: Carece

RES 30/35

PER 15/20

COM 15/20

CUL 5/ 7

ARMAS: Garras: 65%. Daño 1D8 + 1D6

Mordisco: 40%. Daño 1D4 + 1D6

COMPETENCIAS: Cantar 75%; Elocuencia 60%; Seducción 40%

HECHIZOS. Casi todas las Lamias conocen el hechizo de Atracción sexual.

PODERES ESPECIALES Una Lamia tiene el poder de atraer e hipnotizar a los hombres con su canto. Sus víctimas tienen derecho a una tirada de RR.

Lobisome

Criatura con apariencia de hombre fuerte, de pocas palabras y muy peludo. Suele vivir en los bosques y rehuir la compañía humana. Se trata de un ser humano normal, hechizado por el Gaueko, o por un adorador suyo (ver hechizo de Maldición de Lobisome).

Quien sea convertido en Lobisome sufrirá las siguientes transformaciones:



*Se volverá más fuerte, ágil, perceptivo y vigoroso (Fuerza, Agilidad, Percepción y Resistencia se multiplican por dos)

*Pierde habilidad manual, facilidad de palabra y conocimientos en general. (Habilidad, Comunicación y Cultura se dividen por dos)

*Pierde (de golpe) 50 puntos de Racionalidad

*Le crece pelo negro y espeso por todo el cuerpo

*Su estómago no soporta otro alimento que no sea carne cruda, ni otra bebida que no sea sangre

*Sufre imprevisibles crisis de locura, durante las cuales atacará a todo ser vivo que se encuentre en su camino, amigo o enemigo. Suelen durar 2D10 asaltos de combate. Al final de cada crisis pierde 5 puntos de RR

Cuando el Lobisome llega a RR 0, pasa a convertirse en Pnj

La única manera de perder la condición de Lobisome es recibir un hechizo de Exorcismo, con el cual recupera sus puntos de característica iniciales, y gana 50 puntos de RR

TABLA DE CRISIS DE LOCURA EN UN LOBISOME

* En caso de agresión física: +40%

* En caso de recibir una herida: +20%

* Caso de ser noche de luna: +10%

* Caso de que lo ataquen con magia: +50%

* De ser insultado, o tratado con desprecio: +20%

* Por cada día que haya transcurrido desde su última crisis: +1%

* Caso de cometer una pifia: +15%

Todos estos resultados son acumulables

CARACTERISTICAS

FUE 30/35 ALTURA: 1'60/1'75 PESO: 80 kg.

AGI 35/40 RR 10/20 % IRR 90/80 %

HAB 5/10

RES 35/40

PER 30/35

COM 5/10

CUL 5/10

ARMAS: Mordisco 65%. daño 1D3 + 3D6. Pelea 80% Daño 1D3 + 3D6.

Un Lobisome no puede usar otro tipo de armas.

COMPETENCIAS: Buscar 90%; Correr 120%; Discreción 85%; Esquivar 95%; Rastrear 150%; Saltar 80%

HECHIZOS. Un Lobisome no puede usar la magia.

PODERES ESPECIALES: En medio de una crisis de locura un Lobisome no se desmaya, por muchas que sean sus heridas, sino que sigue peleando hasta que llega al tope de sus puntos de Resistencia Negativos, momento en el cual muere.



El lobo de Santiago

Según la leyenda se trata de un lobo gigante de pelo blanco, inmortal, que protege a los peregrinos en su viaje por el camino de Santiago. Asimismo defiende a las gentes de corazón puro de las intrigas de Gauco. Algunos dicen que se trata del alma de un peregrino, asesinado por unos ladrones y vuelto a la vida por el ángel Gabriel para que cumpliera con esta misión.

CARACTERISTICAS

FUE 23 ALTURA: 1'40 PESO: 80 KG.

AGI 35 RR 0% IRR 112%

HAB 0 ARMADURA: Inmune a cualquier arma no mágica

RES 30

PER 20

COM 0

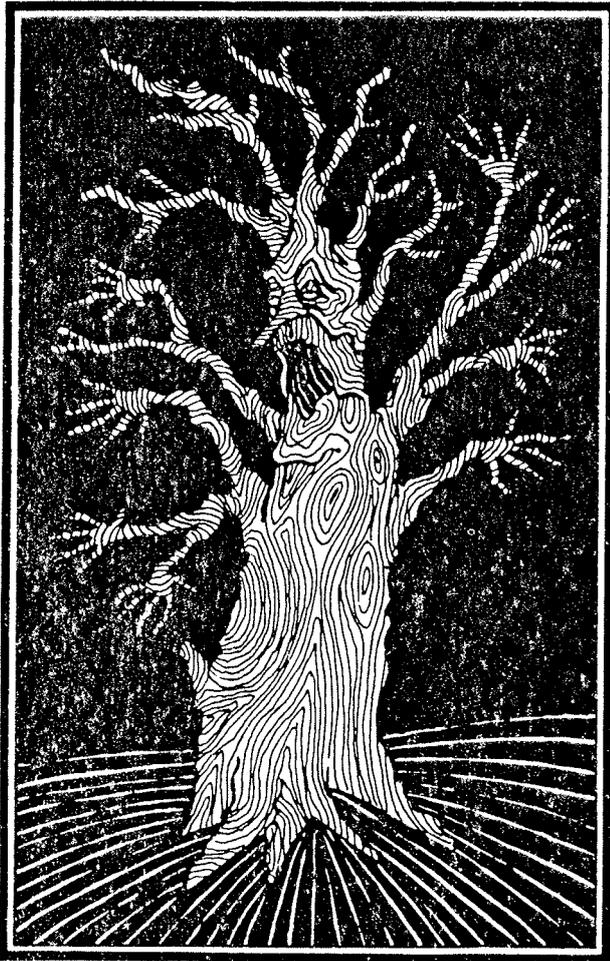
CUL 10

ARMAS: Mordisco: 95% Daño: 1D4 + 1D6

COMPETENCIAS: Correr 200%; Discreción 124%; Escuchar 98%; Otear 95%; Rastrear 250%; Saltar 98%.

HECHIZOS: Carece

PODERES ESPECIALES: Posee la facultad de invocar un ejército de 1D100 lobos normales para que acudan en su ayuda.



Mandrágora

Humanoides vegetales, altos y fuertes, de piel rugosa y blanca como la corteza de un árbol, y pelo de color verde, muy grueso y rebelde, como la hojarasca. Sus órganos sexuales son extraordinariamente grandes. No sienten dolor, y tienen la sangre espesa y de color verde, como la resina. Son carnívoros, y no desdennan en absoluto la carne humana. Pueden reproducirse de dos maneras:

*Pueden nacer de la tierra fertilizada por el semen de un ahorcado.

*Pueden nacer asimismo de las semillas enterradas por una Mandrágora adulta.

Los cachorros de las Mandrágoras se asemejan en todo a un bebé humano, y las mandrágoras intentan cambiarlos en la cuna por los bebés auténticos. Así los hijos de las Mandrágoras crecen sanos y fuertes, alimentándose de la sangre de sus supuestos padres, que se van desnutriendo hasta la muerte.

La Mandrágora bebe la sangre de una manera muy especial: a besos, absorbiéndola de 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 asemeja más y más a un

árbol, creciéndole mayor número de brazos/ramas y haciéndose más rígido, hasta que al final se transforma definitivamente en un árbol.

Son muy buscadas por magos y alquimistas, ya que con su carne se prepara un excelente afrodisíaco.

CARACTERISTICAS

(Presentamos las características de una Mandrágora adulta. Un cachorro de Mandrágora tiene unas características muy similares a las de un humano normal. Cuando mayor sea la edad de la Mandrágora mayor será su altura y menor su Agilidad)

FUE 40/45 ALTURA: 2/10 m. PESO: 1500/ 2000 kg.

AGI 3/ 5 RR: 0% IRR: 200/250%

HAB 5/10 ARMADURA NATURAL: 12 puntos de corteza.

RES 35/50

PER 15/20

COM 1/ 5

CUL 5/10

ARMAS: Golpear con las Ramas: 25%. Daño: 1D8 + 6D6. Una Mandrágora puede hacer tantos ataques como ramas tenga.

COMPETENCIAS: Con. Vegetal 98%

HECHIZOS: Carece

PODERES ESPECIALES: Una Mandrágora no se desmaya hasta que no llega a 0 puntos de Resistencia. Entonces se seca y muere.

Los puntos de Protección de una Mandrágora se reducen a 3 frente a un ataque de fuego.



Meiga

Fruto de la unión entre Agaliarethp y una bruja. Son de apariencia humana, pero suelen tener rasgos que las identifican con su padre, como por ejemplo garras en lugar de manos,

piernas de cabra, colmillos en lugar de dientes, orejas peludas y puntiagudas u ojos de gato. Envejecen rápidamente, convirtiéndose en viejas repugnantes. Son extraordinariamente longevas, sin embargo, pudiendo vivir hasta 400 años.

CARACTERISTICAS

FUE 20/25 ALTURA: 1'30/1'40 PESO: 40/50 kg.

AGI 5/10 RR 0% IRR 125/150%

HAB 10/15 ARMADURA NATURAL: Carece

RES 25/35

PER 5/ 7

COM 2/ 5

CUL 20/25

ARMAS: Carece

COMPETENCIAS: Alquimia 60%; Astrología 75%; Con. Mágico 75%; Psicología 35%

HECHIZOS: Una Meiga puede conocer y usar cualquier tipo de hechizos.

PODERES ESPECIALES. Tiene la facultad de invocar a Agaliareph sólo pronunciando su nombre.



Muerto

Cadáveres reanimados por la magia de Agaliareph, normalmente para ponerse a las órdenes de sus servidores humanos. Un Muerto, puede formarse también si el difunto muere experimentando un odio o ansiedad tan fuertes, que hace que el alma vuelva a su cuerpo, aún después de muerto, por un corto espacio de tiempo.

CARACTERISTICAS

FUE 10/15 ALTURA: 1'69/ 1'75 PESO: 40/50 kg.

AGI 5/10 RR 0% IRR 100/110 % o7 3

HAB 5/10 ARMADURA: Carece

RES 12/15

PER 5/ 7

COM 1/ 3

CUL 5/10

ARMAS: Un Muerto puede manejar armas de tipo 1,2,3.

COMPETENCIAS: Un muerto tiene todas sus competencias a nivel de base.

HECHIZOS. Normalmente carece

PODERES ESPECIALES. Un muerto nunca se desmaya por efecto de sus heridas.



Ondina

Entidad demoníaca elemental del agua. Tiene forma de mujer muy hermosa. Algunas Ondinas están ligadas a una fuente, un río o un lago determinados. Otras aparecen y desaparecen a voluntad, siempre en el agua. A veces, atraen a los caminantes hasta el agua, donde los ahogan. Otras, sin embargo, se han enamorado de un viajero, y le han protegido durante el resto de su vida.

Las Ondinas están dominadas por el demonio Silcharde, el cual las cede como esclavas a sus servidores.

CARACTERISTICAS

FUE 30/35 ALTURA: 1'55/1'65 PESO -

AGI 30/35 RR 0% IRR 300/350%

HAB 15/20 ARMADURA NATURAL: Inmune a las armas no mágicas

RES 10/15

PER 5/10

COM 0/ 5

CUL 0/ 5

ARMAS: Carece

COMPETENCIAS: Seducción 90%;

HECHIZOS: carece

PODERES ESPECIALES: Una Ondina tiene la facultad de controlar y manipular el agua. Esto le permite crear nieblas, tempestades, o ahogar a sus enemigos.



Salamandra

Criatura muy parecida a un lagarto pequeño, que vive y se alimenta del fuego como un pez vive en el agua. Fuera del fuego muere. Su cuerpo es multicolor, aunque predomina el rojo. Su mordedura es altamente venenosa.

CARACTERISTICAS

FUE 1 Tamaño: 10/15 cm.

AGI 15/20 RR 0% IRR 100/125

HAB 0 ARMADURA NATURAL: Carece

RES 5/ 7

PER 15/20

COM 0

CUL 0

ARMAS: Mordisco 65% Daño: 5D10 (Veneno)

COMPETENCIAS: Discreción 60%; Escondarse 75%.

HECHIZOS: Carece

PODERES ESPECIALES: Una Salamandra es capaz de destruir a un Igneo en 1D3 asaltos. El Igneo no puede defenderse.

Santa Compañía

Almas que recorren de noche los caminos, en procesión, para purgar sus pecados. Asimismo avisan a los que están a punto de morir. Necesitan, sin embargo, un guía que los lleve por los caminos de los vivos, así que hechizan al desventurado que se cruce en su camino, obligándolo a ir con la Santa Compañía hasta que se crucen con otro humano vivo.

La Santa Compañía tiene el aspecto de una serie de luces que avanzan por el camino con un sonido lúgubre, de cadenas y rezos, siguiendo a un hombre con los ojos en blanco, que lleva en lo alto una cruz. A veces toman el aspecto de una procesión de esqueletos envueltos en sudarios.

CARACTERISTICAS: La Santa Compañía carece de caracte-



terísticas. Son impalpables, y ni la magia ni las armas les afectan.

ARMAS: Carecen

COMPETENCIAS: Carecen

HECHIZOS: Carecen

PODERES ESPECIALES: Obligar a un ser humano vivo a que los guíe.

El escogido sólo puede librarse de acompañar a la Santa Compañía si saca con éxito una tirada de RR.

Sátiro

Estas criaturas son el fruto de la unión entre una mujer y un Incubo. Tiene 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 inestable: tan pronto son dóciles y temerosos como muestran cólera e ira.

Sus hijos tienen apariencia humana, pero son extremadamente delgados. Suelen 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. Hablan enseguida, a los pocos meses, con una voz enronquecida más propia de un viejo que de un niño.

CARACTERISTICAS

FUE 20/25 ALTURA: 1'40/1'55 PESO: 40/50 kg.

AGI 10/15 RR: 0% IRR: 150/175%

HAB 10/15 ARMADURA NATURAL: 1 p. de protección por el pelo que los cubre.

RES 25/30

PER 18/20

COM 5/10

CUL 1/ 5



ARMAS: Pelea 65%. Daño: 1D3 + 1D6
 COMPETENCIAS: Esconderse 80%; Con. plantas 45%;
 Con animales 45%; Esquivar 70%;

Silfo

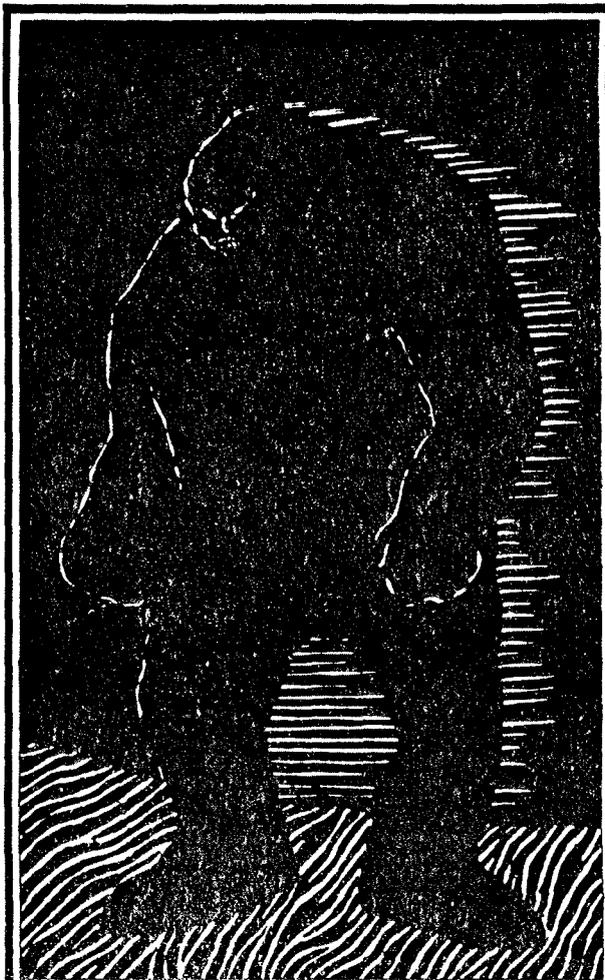
Entidad demoníaca elemental del aire. Sin forma física definida. Los Silfos se encuentran bajo el dominio del demonio Guland, el cual puede cederlos como esclavos a sus servidores humanos.

CARACTERISTICAS

FUE 40/50 ALTURA: - PESO -
 AGI 25/30 RR: 0% IRR: 150/200%
 HAB 15/20 ARMADURA NATURAL: Inmune a armas no mágicas
 RES 35/45
 PER 15/20
 COM 1/ 5
 CUL 15/20

ARMAS: Carece
 COMPETENCIAS: Otear: 75%;
 HECHIZOS. Un Silfo es capaz de conocer y usar cualquier tipo de hechizos de tipo 1/2/3/4/5

PODERES ESPECIALES: Un Silfo es capaz de crear y controlar el viento, y con él levantar hasta 300 kg. de peso sin problemas.



Sombra

Entidades demoníacas de la oscuridad. Su apariencia es la de una gran forma oscura, sin rasgos definidos. Están sujetas al poder del demonio Agaliaretp, el cual las cede como esclavas a sus servidores.

CARACTERISTICAS

FUE 15/20 TAMAÑO: Variable

AGI 15/20 RR. 0% IRR: 350/400

HAB 20/25 ARMADURA: Es invulnerable a todo excepto a la luz solar (que le quita 3D6 por asalto) y a la magia.

RES 15/20

PER 10/15

COM 5/10

CUL 15/30

ARMAS: Carece

COMPETENCIAS: Alquimia 90%; Con. Mágico 99%; Leyendas 95%.

HECHIZOS: Una Sombra conoce *todos* los hechizos.

PODERES ESPECIALES: Una Sombra no pierde puntos de concentración al lanzar hechizos. Puede enseñar cualquier hechizo de Goecia a su amo humano, caso de que lo tenga, sin tener que pasar la tirada de "Enseñar". Deberán seguirse, sin embargo, todos los demás pasos (Ver Capítulo 4, Apartado 3: Aprendizaje de nuevos hechizos).

3. Animales

Aguila

CARACTERISTICAS

FUE 20/25

AGI 20/25 RR 50% IRR 50%

RES 15/20 ARMADURA: 1 p. por plumas

PER 25/30

ARMAS: Picotazo 65% Daño 1d8 + 1D6. Garras 50% daño 2D6

COMPETENCIAS: Volar 65% Otear 75%

Buitre

CARACTERISTICAS

FUE 10/15

AGI 15/20 RR 50% IRR 50%

RES 15/20 ARMADURA: 1 p. por plumas.

PER 10/15

ARMAS: Picotazo 45%. Daño: 1D6

COMPETENCIAS: Volar 45%

Caballo

CARACTERISTICAS

FUE 30/35

AGI 30/35 RR 50% IRR 50%

RES 40/45 ARMADURA NATURAL: Carece.

PER 10/15

ARMAS: Coz, 35% Daño: 1D8 + 2D6

COMPETENCIAS: Según como sea el caballo dará a su jinete un bonus o un malus a su tirada de Cabalgar. El bonus máximo que puede dar un caballo es de +25%. El malus máximo igualmente un -25%.

Un caballo puede mover 40 m. por acción de combate.

Jabalí

CARACTERISTICAS

FUE 25/30

AGI 10/15 RR 50% IRR 50%

RES 25/30 ARMADURA NATURAL: Carece PER 10/15

ARMAS: Colmillos (en carga) 45%. Daño: 1D8 + 2D6

COMPETENCIAS: Discreción 15%; Escondarse 45%; Escuchar 40%

Mula

CARACTERISTICAS

FUE 20/25

AGI 5/10 RR 50% IRR 50%

RES 25/30 ARMADURA NATURAL: Carece

PER 5/10

ARMAS: Coz (55%). Daño: 1D8 + 2D6

COMPETENCIAS. El jinete de una mula no debe tirar por su competencia en Cabalgar a no ser que el animal se encabrite (por la presencia de un ser extraño, o por una herida). La velocidad de una mula es de 15 m. por asalto.

Oso

CARACTERISTICAS

FUE 30/35

AGI 5/10 RR 50% IRR 50%

RES 35/40 ARMADURA NATURAL: 2 p. por pelo y piel

PER 10/15 gruesa

ARMAS: Mordisco 35% Daño: 1D4 + 3D6 Garra 45%.

Daño: 4D6

COMPETENCIAS: Escondarse 35%; Rastrear 75%;

Perro

CARACTERISTICAS

FUE 8/10

AGI 15/20 RR 50% IRR 50%

RES 10/15 ARMADURA NATURAL: Carece

PER 15/20

ARMAS: Mordisco 60%. Daño: 1D4

COMPETENCIAS: Rastrear 75%; Escuchar 40%;

Lobo

CARACTERISTICAS

FUE 10/15

AGI 15/20 RR 50% IRR 50%

RES 10/15 ARMADURA NATURAL: carece

PER 15/20

ARMAS: Mordisco 60% Daño: 1D6

COMPETENCIAS: Rastrear 75%; Escuchar 50%.

Un lobo nunca atacará a un hombre sano en solitario.

Capítulo VI

La vida en la Edad Media

*Veniat in brevi,
Iesu, bone Deus,
finis huius evi,
annus iubilaeus!
Moriar, ne videam
Antichristi frameam,
cuius precessores
iam non sani dogmatis
stant in monte crismatis
censuum censores.*

1. La vida cotidiana

*Las clases sociales

Existen dos grandes clases sociales: Los Nobles y los Plebeyos. Dentro de la Nobleza la estructura es la siguiente:

- *El Rey
- *La Familia real
- *La Alta Nobleza (Nobles poderosos)
- *La Baja Nobleza
- *El Alto Clero (Obispos, Miembros de órdenes religiosas militares, etc.)

Los Plebeyos se estructuran de la siguiente manera:

- *Alta Burguesía (Comerciantes, hombres de negocios en general)
- *Baja Burguesía (Artesanos, Villanos en general)
- *Bajo Clero (Monjes, eclesiásticos humildes en general)
- *Campesinos

El estilo de vida en la Edad Media está supeditado al origen social: o se es noble, o se es plebeyo. En la época de Aquelarre (Año 1350 en adelante) no obstante, las cosas están empezando a cambiar. Antaño la Nobleza lo tenía todo: la fuerza de las armas y la fuerza del dinero, ya que controlaba las tierras cultivables, en un mundo eminentemente rural. Las ciudades, sin embargo, han ido repoblándose, y ha aparecido una clase social nueva: la Burguesía, que controla el comercio y los negocios.

Se puede decir que un burgués rico vive tan bien como un Duque, y quizá mejor, aunque no tenga las ventajas sociales que la nobleza comporta.

El hecho de tener dinero para pagar determinados lujos marca una diferencia clara en tres áreas determinadas: La casa, la alimentación y el vestido.

*La casa

Los materiales de construcción son la piedra, el ladrillo, el adobe y la madera. En las clases humildes este último es el material principal, mientras que para los ricos lo es la piedra.

Las casas humildes tienen dos pisos. En la planta baja está el taller, el taller de la familia o el taller, y una sala para el taller o taller a trabajar. 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. Las casas son medianamente grandes: cada piso de la casa mide unos seis m. de longitud por 8 de anchura. La altura de las casas suele ser de unos 6 m. (tres por piso). 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. Hay los muebles imprescindibles para llevar a cabo las funciones básicas: comer y dormir. Esto se solucionaba con cuatro muebles principales: La cama; la mesa; los asientos y las arcas.

Las camas eran grandes, ya que a veces dormían en ellas hasta seis personas, para mejor combatir el frío. En las casas humildes era un mueble desmontable, formado por bancos o tablas, con un colchón relleno de paja y sábanas de sarga. Los ricos tenían camas con dosel, colchones rellenos de plumas y sábanas de lino.

Las mesas solían tener una altura máxima de tres palmos, medida que muchas veces no se alcanzaba. En las clases humildes, para ahorrar espacio, solía ser una plancha de madera que se colocaba encima de caballetes, estando el resto del tiempo apoyada en la pared.

Los asientos eran normalmente bancos de madera. Era obli-gado el uso de cojines, para amortiguar la dureza del asiento.

Las arcas cumplían la función de nuestros armarios actuales, en esa época muy raros. En las arcas se guardaba todo: ropa, comida, utensilios y herramientas diversas... En ocasiones se usaban igualmente como asientos, colocando cojines encima.

*La alimentación

Los dos alimentos básicos de la dieta medieval son el pan y el vino. Aparte de éstos, por supuesto, se consumían otros muchos productos. En los medios rurales la dieta variaba según los productos de cada comarca; en la ciudad, en cambio, la dieta solía ser más variada, debido al desarrollo de los mercados.

Se come carne: Carnero, Macho Cabrío, Vaca, Oveja, Ternera, Aves de Corral, y sobre todo Cerdo. Para los ricos es la base de la alimentación. Los humildes deben contentarse con comer de tanto en tanto tocino o despojos (tripas, lengua e hígado). La carne se estropea con rapidez, por lo cual es preciso condimentarla con especias orientales (pimienta, canela, azafrán), demasiado caras para los bolsillos de los humildes.

En períodos de abstinencia religiosa (Cuaresma, etc.) el pescado es el sustitutivo de la carne. En la costa se consume pescado de mar, en el interior de río. Se prepara de tres maneras: fresco, en salazón y ahumado.

Las verduras más consumidas eran las judías, las lentejas, los guisantes, las habas, los nabos, las coles, las lechugas, los rábanos, las calabazas y los ajos. En el apartado de las frutas se consumen manzanas, peras, ciruelas y fresas.

A esta dieta se añaden los huevos, las grasas animales, el aceite y, como bebida, la leche, el vino y el agua.

Los poderosos, como ya hemos dicho, comen principalmente carne sazonada con abundantes especias. Los más humildes se contentan con una especie de pan hecho con un amasijo de cereales, cocidos con sal y agua o leche, hasta que adquiere la forma de una hogaza.

La gente come usando escudillas, cucharas, cuchillos y los dedos. Las servilletas y manteles se usan sólo en las mesas de los poderosos, y aun así en circunstancias muy especiales.

*El vestido

En la Baja Edad Media, el vestido femenino suele ser largo, mientras que el masculino es más bien corto (salvo en ceremonias especiales, como actos oficiales o litúrgicos). Los

campesinos y los humildes visten telas bastas de tonos oscuros; los poderosos hacen ostentación de su riqueza vistiendo paños de calidad teñidos de llamativos colores. Los eclesiásticos tienen prohibido usar vestiduras rojas, verdes o rosadas. Los judíos y musulmanes (en zona cristiana) no pueden vestir pieles blancas, ni paños de color.

*El día y la noche

En el mundo rural el principio de la jornada está marcado por la salida del sol, y la puesta del mismo marca su final. El día está marcado por un tiempo de actividad (con luz) y un tiempo de reposo.

En la ciudad las cosas no son muy diferentes. La precariedad de la iluminación, y el peligro de los incendios, hacen que los Gremios prohiban a los artesanos el trabajar de noche. No existe iluminación pública, y las amas de casa aprovechan la oscuridad para echar la basura a la calle. Al amanecer se soltarán los cerdos del ayuntamiento o de la comunidad, para que coman la basura limpiando las calles.

La noche en la Edad Media es un tiempo muerto, donde pululan malas gentes, como los borrachos de taberna, los ladrones y bandidos o los que tienen tratos con el diablo.

Existen dos maneras de medir el tiempo: una de ellas es el llamado "tiempo de Dios". El día se divide en ocho grupos de tres horas, de acuerdo con los rezos de los monjes y marcados por el toque de las campanas: Maitines, a medianoche. Laudes, a las 3 h. Prima, a las 6h. Tertia, a las 9h. Sexta, a las 12h. Nona, a las 15 h. Vísperas, a las 18h. Completas, a las 21 h.

La otra manera de medir el tiempo se realizaba con los relojes de sol, y los (muy raros) relojes de pesas y campanas. Era el llamado "tiempo de los hombres": veinticuatro divisiones de una hora cada una.

2. Vivir, peligro de muerte

Ya hemos visto que un personaje de Aquelarre puede morir por culpa de las heridas sufridas en un combate. No es, sin embargo, la única forma en la que se puede morir en el juego. El frío y el calor, las caídas, la asfixia, el envenenamiento, la enfermedad e incluso la vejez pueden provocar la muerte.

*Calor y frío

Expuesto a temperaturas extremas de frío y calor sin la protección adecuada, un personaje perderá 1 punto de Resistencia cada 10/60 min. de tiempo de juego (no tiempo real). La duración exacta de este periodo la elige el DJ en función del rigor de la temperatura. Además, perderá otro punto (determinado aleatoriamente) en una de las siguientes características: Fuerza, Agilidad, Habilidad, Percepción. Con esto se simulan las posibles quemaduras o congelaciones que sufre el cuerpo. Si se llega a 0 de Fuerza, el Pj se desmaya. A 0 de Agilidad, pierde el uso de las piernas. A 0 de Habilidad, el uso de las manos. A 0 de Percepción, se queda ciego. A 0 de Resistencia... se desmaya, y si no recibe cuidados inmediatamente muere.

El Pj puede recuperar los puntos de Resistencia perdidos con una o dos noches de reposo en un lugar a temperatura normal. Si alguna de sus Características llegó a 0, sin embargo, deberá pasar una tirada de Resistencia x 3 para que vuelvan a sus puntos iniciales. De no pasarla, recuperará sólo la mitad de sus puntos originales.

Las armaduras no protegen del frío ni del calor, excepto la armadura 1, que al ser ropa gruesa (pieles y lana) protege contra el frío. Un personaje con esta armadura resistirá el frío el doble de tiempo que otro sin ella.

*Fuego

En caso de que sufriera quemaduras debido al contacto con



el fuego, recibirá de 1D6 a 3D6 puntos de daño, según el tamaño del fuego (desde una antorcha hasta una hoguera). Este daño se repite en cada asalto en que se esté en contacto con el fuego. Si lleva armadura de tipo 1,2,3, hay un 25% de posibilidades por asalto de que la ropa se incendie.

Si las quemaduras se deben a un fuego pequeño (como una antorcha) el daño sólo afectará una localización determinada. Si es un fuego mayor (ser quemado en una hoguera, por ejemplo) se restarán puntos de Resistencia generales, sin tener en cuenta localización.

Las armaduras, por supuesto, no dan protección alguna frente al fuego.

***Hambre y sed**

Un personaje que no coma absolutamente nada perderá 1 punto de Fuerza, Agilidad, y Resistencia al día, hasta que se produzca el desmayo y la muerte.

Un personaje sediento perderá dos puntos de las mismas características al día.

***Caídas**

Si un Personaje cae desde una altura superior a 3 m. (ya sea por fallar una tirada de Preparar, o una tirada de Saltar) sufrirá 1D6 de daño por cada 3 m. de caída. Este daño se aplicará a normalmente a una localización concreta, con las consecuencias habituales (Golpes & Agilidad o & Habilidad). Conmociones, pérdidas de uso de las extremidades, etc. Ver el apartado LOCALIZACIONES en el Capt. III). No se cuenta, sin embargo, la protección por armadura, aunque sí la de protecciones mágicas.

El Personaje puede atenuar los efectos de la caída si saca con éxito una tirada de Saltar. En ese caso el daño que sufra se dividirá por dos, redondeando hacia abajo.

Una caída de menos de 3 m. ocasiona 1 punto de daño.

***Asfixia**

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

***Venenos**

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

***Enfermedad**

Cuando un Personaje entra en contacto con un foco de infección de una enfermedad, hay que tirar por el porcentaje de contagio de dicha enfermedad. Caso de que se pase la tirada, el personaje está infectado.

En ese caso, tras 1D6 días de incubación, deberá realizar una tirada de su Resistencia x 3:

*Si saca un crítico: Tendrá una convalecencia mínima

*Si saca un resultado normal: Tendrá una convalecencia normal

*Si saca un fallo normal: Tendrá una convalecencia máxima

*Si saca una Pifia: Muerte (Caso de que la enfermedad sea mortal).

Una tirada con éxito de Medicina puede remontar en un grado esta escala (es decir, pasar de una convalecencia nor-

mal a una mínima), o incluso en dos grados, si saca un resultado crítico.

Cólera

Contagio: 45%

Formas de contagio: En lugares donde haya epidemia (normalmente la epidemia se da en verano, en lugares con poca o ninguna higiene). Se contrae por consumir alimentos o bebidas contaminadas por un enfermo, o por contacto directo con éste.

SINTOMAS: Violentos dolores abdominales, vómitos, diarreas, temperatura corporal por debajo de los 35 grados.

CONVALECENCIA MINIMA: 1D6+1 días. Extrema debilidad. Todas las características y competencias reducidas temporalmente a la mitad. Sin secuelas.

CONVALECENCIA NORMAL: 2D6+3 días. A partir del 5º día, imposibilidad de realizar cualquier acción física o mental. De no sacar una tirada de Resistencia x 3, pérdida definitiva de 1 punto de Fuerza y Resistencia.

CONVALECENCIA MAXIMA: 3D6+5 días. Delirio y coma a partir del 5º día. De no sacar Resistencia x 2, pérdida definitiva de 1D4 en Fuerza y Resistencia. 25% de posibilidades de morir.

MUERTE. Muerte entre violentos dolores, en 2D6 días a partir del contagio.

Lepra

Contagio: 15%

Forma de contagio: Por contacto directo con un enfermo

SINTOMAS: Progresiva necrosis de todo el cuerpo, con la aparición de llagas ulcerantes. Pérdida de sensibilidad. El cuerpo, en otras palabras, se pudre en vida.

CONVALECENCIA: No hay convalecencia máxima o mínima para esta enfermedad. Es progresiva, y no tiene cura (salvo por medios mágicos). La muerte se produce de manera irremediable en 1D6 años. El enfermo pierde, en cada mes de tiempo de juego, 1 punto en una de sus Características Principales, elegidas aleatoriamente.

Peste bubónica

Contagio: 75%

Forma de Contagio: Por contacto directo con un enfermo, por la mordedura de una rata infectada, o por la transmisión de pulgas de ratas apestadas, en lugares de epidemia.

SINTOMAS: Fiebre alta, dolores abdominales extremos, delirios. Aparición de un bubón negro en la axila o el cuello.

CONVALECENCIA MINIMA: Fiebre, extrema debilidad. El enfermo cae en un semi-coma febril durante 2D6 días. Sale de ese coma con sus puntos de Resistencia y Fuerza reducidos a la mitad. Recuperará 1 punto diario en ambas características.

CONVALECENCIA NORMAL: Fiebre alta durante 1D3 días. Seguidamente aparición del bubón. Dolores abdominales y delirios. El bubón estalla al cabo de 1D3+5 días. Entonces la enfermedad decrece. El enfermo se recupera al cabo de 3D6 días, con los puntos de Resistencia y Fuerza reducidos a 0. Recuperará 1 punto en ambas características cada día.

CONVALECENCIA MAXIMA. Mismas características que en el caso de la convalecencia normal, pero hay un 45% de posibilidades de que el enfermo muera antes de que estalle el bubón. En caso de que sobreviva, pierde 1D3 en sus Características de Fuerza, Agilidad y Resistencia.

MUERTE. El enfermo muere entre atroces dolores al cabo de 1D6 días.

Pulmonía

Contagio: 35%

Forma de Contagio: Por contacto con un enfermo, o tras haber pasado un frío extremo (por caer al agua helada, por ej.).

SINTOMAS: Fiebre alta, tos seca y constante, dolores en el cuerpo, dificultades al respirar.

CONVALECENCIA MINIMA: 1D4+2 días con fiebre. Características físicas reducidas durante ese tiempo a la mitad.

CONVALECENCIA NORMAL: 1D6+3 días en estado de semi-coma. Transcurrido ese tiempo extrema debilidad durante 2D6 días más (Características físicas reducidas a 1).

CONVALECENCIA MAXIMA: Mismas características que la convalecencia normal, pero hay un 45% de posibilidades de que el enfermo muera durante el estado de semicomma.

MUERTE: El enfermo muere en 1D6+2 días.

Rabia

Contagio: 60%

Forma de contagio: Por mordedura de un animal o persona infectados.

SINTOMAS: Modificación progresiva de la personalidad hacia tendencias cada vez más paranoicas. Crisis de locura. Imposibilidad de beber, por contracción de los músculos de la garganta. Muerte por asfixia.

CONVALECENCIA: No hay curación de esta enfermedad. El enfermo tarda 2D10+20 días en morir en la locura más absoluta. A los 10 días empezarán a notarse en él instintos agresivos y paranoicos. A los 20 días empezarán las crisis de locura, que se irán haciendo más y más frecuentes hasta la muerte. En ellas lanzará espumarajos por la boca e intentará morder a quien se ponga a us alcance.

Tétanos

Contagio: 45%

Formas de contagio: Por heridas profundas sucias de tierra, o causadas por metales herrumbrosos.

SINTOMAS: Ataques de crispación de todos o parte de los músculos del cuerpo, acompañados de fiebre muy intensa. Periodos de semicomma alternando los ataques. Durante éstos, extrema dificultad en respirar.

CONVALECENCIA MINIMA: Durante 1D6 días, molestias y contracciones musculares leves. Malus del 50% en las acciones de Agilidad y Habilidad.

CONVALECENCIA NORMAL: Durante 1D6 + 2 días, cada uno o dos días. Fiebre intensa, y estado de semi-coma. Al cabo de ese tiempo, la Resistencia queda reducida a 1, recuperándose 1 punto por día de reposo absoluto.

CONVALECENCIA MAXIMA. Igual que el anterior, pero con un 40 % de posibilidades de morir de asfixia en uno de los ataques.

MUERTE. Muerte por asfixia durante uno de los ataques en 1D4 días.

Tifus

Contagio: 70%

Formas de contagio: En lugares donde haya epidemia, o un gran hacinamiento de personas con poca higiene. La enfermedad se transmite por medio de un piojo.

SINTOMAS: Fiebre alta (40 grados o más). Erupción cutánea por todo el cuerpo salvo la cara, la palma de las manos y la planta de los pies. Diarreas sanguinolentas y tremendos dolores abdominales. Debilidad general. Delirios febriles.

CONVALECENCIA MINIMA: 1d6 días con debilidad general y una ligera fiebre: Fuerza y Resistencia reducidas a la mitad. Erupción cutánea.

CONVALECENCIA NORMAL: 2D6+2 días en cama, con frecuentes delirios. Al pasar la enfermedad, gran debilidad: características físicas reducidas temporalmente a 1, el enfermo recuperará 1 punto cada dos días de reposo absoluto.

CONVALECENCIA MAXIMA: 3D6+3 días en cama, con enormes dolores abdominales. Al pasar la enfermedad, gran debilidad descrita más arriba). Pérdida permanente de 1D3 puntos de Fuerza.

MUERTE: Muerte a los 2D6 días.

Enfermedades venéreas

Contagio: % Variable. El Director de Juego dará un porcentaje según el ambiente en el que viva el compañero de cama del Pj (de 0 a 40%).

Formas de contagio: Por tener relaciones sexuales con personas infectadas.

SINTOMAS: Varían según tipo de enfermedad:

***Herpes.** Puntitos colorados en los genitales. No es grave pero sí doloroso, y puede traer malformaciones en los futuros hijos.

***Purgaciones:** Un parásito, parecido al piojo, se adhiere en el pelo de las partes íntimas, provocando un picor más molesto que doloroso. Se eliminan afeitando la zona afectada.

***Gonorrea:** En los hombres, sensación de quemadura al orinar, y una secreción amarilla en el pene. Las mujeres no suelen sufrir molestias, pero propagan la enfermedad. Puede llegar a producir la impotencia en el hombre o la esterilidad en la mujer.

En este tipo de enfermedades no se da convalecencia, ni muerte. Sin embargo, salvo en el caso de las Purgaciones, son una fuente continua de molestias, ya que son incurables.

*Vejez

El término medio de vida de una persona en la Baja Edad Media rondaba los 35 años. A partir de esa edad, un personaje debe tirar cada año en la tabla de Edad. Cada año que pasa, además, tiene un bonus del 2% en esta tabla (Es decir, un Pj de 40 años sumará 10 puntos al resultado de su tirada).

En esta tirada no se admite usar los puntos de Suerte.

El hechizo de "Elixir de la Vida" anula los efectos de esta tabla.

Tabla de edad

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

Los Pnj también están sujetos a esta tabla. En concreto, el Dj deberá asignar una edad a cada miembro de la familia del Pj, para tirar por esta tabla cada año.

3. El precio de la vida

En la Península se usaban en la época varios tipos de moneda: En la Corona de Aragón el Florín de oro y el Gros o el Croat de plata. En Castilla se adoptó la moneda musulmana, el Maravedí, de oro o de plata. En Portugal el Escudo de oro y plata. Por motivos de simplificación, nos referiremos

*Lista de material y precios

Los precios están en monedas de plata. Son indicativos, y pueden variar de una región o país a otro.

ARMAS:

Espada Corta: 20
Cimitarra: 30
Espada normal: 35
Cuchillo: 8
Daga: 10
Estilete: 12
Honda: 3
Palo: 5
Maza Pesada: 30
Maza Pequeña: 20
Garrote: 5
Espadón: 50
Arco largo: 60
Arco corto: 20
Ballesta: 80
Hacha de mano: 40
Hacha de combate: 70
Lanza corta: 20
Lanza larga: 40

REPARACIONES: Reparar una armadura, de cualquier tipo: 1 moneda por punto de daño. (Si la armadura ha perdido más de 2/3 de su Resistencia inicial, es irreparable)
Reparar un escudo: 1 moneda por cada dos puntos de daño.

ROPA:

Ropa humilde: 2
Ropa elegante, pero sencilla: 25
Ropa lujosa: 50

SERVIDUMBRE:

Criados: 15 por mes
Soldados novatos: 20 por mes
Soldados expertos: 40 por mes

PROFESIONALES:

Pagar los servicios de un curandero: 5 por Prim. Aux. más 2 por punto de Resistencia curado
Pagar a un maestro: 10 por semana, se aprenda o no.
Una noche con una prostituta: 1 a 20 monedas

PROTECCIONES:

Escudo: 50
Casco: 40 o 73
Yelmo: 75
Ropa gruesa: 30
Peto de cuero: 50
Peto con refuerzos: 75
Cota de malla: 125
Cota con refuerzos: 150
Armadura de placas: 200

TRANSPORTES:

Caballo de tiro: 200
Caballo de monta: 800
Mula: 300
Silla de montar y arreos: 50
Carro normal (tirado por uno o dos caballos): 150
Carruaje pequeño (tirado por uno o dos caballos): 700
Carruaje grande (tirado por cuatro caballos): 1200

POSESIONES:

Una cabaña: 500
Una granja: 750
Una casa sencilla en la ciudad: 750
Una casa normal en la ciudad: 1.000
Una casa lujosa en la ciudad: 1.500
Una torre fortificada: 1.200
Un castillo pequeño: 5.000
Un castillo grande: 10.000
Tierras de cultivo: 1.000 por Hectárea

COMIDA:

Raciones de viaje para 1 semana: 15
Una comida sencilla en una posada: 5
Un banquete en una posada: 12
Alojamiento completo para una noche: 15
Una jarra de vino en una taberna: 2

EQUIPO DIVERSO:

Carcaj con 20 flechas (para arco): 10
Carcaj con 15 saetas (para ballesta): 15
Mochila o zurrón: 5
Alforjas: 7
Cuerda (10 m): 2
Garfio: 10
Antorchas (3): 1
Ganzúas: 50
Yesquero: 15
Pergamino, tinta y pluma: 5
Manta: 3
Odre (1 l.): 1
Provisión de componentes químicos: 50
Baraja de cartas: 2
Saco: 1
Botella de vino: 4

simplemente a monedas de plata o de oro, y entenderemos que todas las monedas están unificadas, teniendo todas el mismo peso y valor. Una moneda de oro vale cinco monedas de plata.

***Ingresos**

Un Pj de Aquelarre gana cada año una cierta cantidad de dinero, gracias a su trabajo personal, a las rentas de sus posesiones, o a los negocios (honrados o no) que realice: La cantidad de dinero que dispone MENSUALMENTE depende de su posición social y su profesión:

Gran posesión feudal (Alta Nobleza): () 500 m. plata.

*Pequeña posesión feudal (Pequeña Nobleza): 100 m. plata

*Tierras arrendadas: 50 m. plata por Hectárea.

*Negocios comerciales: Comerciante. 50/500 m. plata (Según tipo de negocio) (**)

*Trabajos regulares: Escriba, Curandero, Artesano, Marino; Cazador y Soldado (éstos últimos si están al servicio de algún poderoso); Alquimista de origen Burgués. 25 m. plata

*Trabajos sin sueldo fijo: Juglar, Bandido, Ladrón; Cazador y Soldado (Caso de no estar al servicio de un Poderoso). 15 m. plata.

(*) El PJ disfrutará de esta renta cuando herede el título de su padre. Así que si su padre está vivo, o tiene hermanos mayores, tendrá que conformarse con una renta de Pequeña nobleza.

(**). Los ingresos de un Comerciante dependen en gran parte de su Competencia de Comerciar:

* de 01 a 25% 50 m. plata, por cada 1000 invertidas

* de 26 a 60% 100 m. plata, por cada 1000 invertidas

* de 61 a 80% 250 m. plata, por cada 1000 invertidas

* de 81 a 95% 400 m. plata, por cada 1000 invertidas

* de 96 a 00% 500 m. plata, por cada 1000 invertidas

Se necesita un capital mínimo de 1.000 monedas para realizar negocios. Al cabo de un año hay que hacer una tirada de Regatear. Si se falla se pierde 1D6x1.000 monedas de plata

del capital invertido. En caso de que las pérdidas excedan el capital, el resultado se convierte en deudas que deben pagarse en un tiempo determinado.

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

***Gastos**

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

*Gastos por Semana:

ALTA NOBLEZA: 100 m. plata

BAJA NOBLEZA: 20 m. plata

BURGUESIA: 25 m. plata

VILLANOS: 10 m. plata

CAMPESINOS: 5 m. plata

Gastos familiares:

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

ALTA NOBLEZA: 25 m. por hijo

BAJA NOBLEZA: 20 m. por hijo

BURGUESIA: 15 m. por hijo

VILLANOS: 2 m. por hijo

CAMPESINOS: 1 m. por hijo

Es muy posible que muchos Pj de Aquelarre descubran que no pueden vivir de acuerdo con su posición social. Quizá eso les impulse a llevar a cabo las primeras aventuras.

Ejemplo de una partida

Una partida de rol, como ya hemos dicho, es diálogo, interpretación e imaginación. Transcribimos seguidamente un fragmento de partida. Aquí se aprecian los principales mecanismos utilizados en una partida de rol.

Los protagonistas son: Ignotus (Xavier), un campesino metido a guerrero; Miguel el Curandero (Alex), también de origen campesino, pero mucho más cultivado; y Zarah (Cristina), una alquimista granadina. Miguel y Zarah han contratado los servicios de Ignotus para que los escolte en su viaje por tierras de Valencia.

*Director de Juego: Bien, bien, se acerca la hora del atardecer, el cielo empieza a ponerse de un color anaranjado/rojizo, los pájaros trinan... y lleváis ya varias horas a lomos de vuestras flamantes monturas, así que la parte final de vuestra espalda debe estar ligeramente molida: ¿Me hacéis tiradas de vuestra Resistencia X 2, please?

*Cristina: ¡Buf! Zarah saca un 98. Creo que tengo el culo cuadrado.

*Alex: Pse, Miguel saca un 68, sobre 60. Por poco.

*Xavier: ¡Ja! ¡Ignotus siempre resiste! 07 sobre 60.

*Dj: Vaaale. Cristina, Zarah lleva ya un par de horas hecha polvo. De un momento a otro se caerá de la mula. Alex, tú estás cansado, pero aún medio aguantas. Xavier, Ignotus debe tener un callo en el culo, lo cual no me extraña en absoluto, dado lo bruto que es.

*A.: Bueno, está bien, ¿hay algún lugar cercano donde se pueda acampar cómodamente?

*Dj: Mmmm... (hace un ruido de dados tras las tablas. Poco importa lo que saque, ya que es parte de la aventura que pasen la noche en ese paraje) Estáis de suerte. A unos doscientos metros del camino encontraréis un prado de suave hierba, con unas rocas que os protegerán del viento. A unos 50 m. corre un riachuelo.

*C: Demasiado bueno para ser verdad. No será una de tus famosas introducciones a las aventuras, ¿verdad? (El Director de Juego pone cara de tierna inocencia).

*A: Bueno, movámonos. Yo me encargo de preparar la comida, como siempre. Ignotus ¿te encargas de las monturas?

*X: Evidentemente, vosotros todavía no distinguís la cabeza de la cola

*C: Voy a buscar agua al riachuelo y aprovecharé para asearme un poco. Tengo que hacer mis oraciones a Alá.

*Dj: OK, Cristina. ¿Podeís salir fuera un momento, vosotros dos? Gracias. (Xavier y Alex se van fuera de la habitación) El agua del riachuelo está fría y muy limpia... hazme una tirada de IRR, por favor.

*C: La paso. ¿Bien?

*Dj. Bueno, te refrescas la cara, bebes un poco... y el gusto del agua en tu boca empieza a cambiar. Tiene un regusto extraño, como salado, casi como... ¡Tira por degustar!

*C: ¡Te odio! Hey, ¡08 sobre 10%! No está mal.

*Dj: Felicidades, Cris. Detectas perfectamente el sabor de la sangre en tu boca. Abres los ojos sorprendida y ves que tienes las manos llenas de sangre. De hecho, TODO el río está manchado de sangre, como si más arriba estuvieran degollando a alguien.

*C: Lanzo un grito y aviso a los demás.

*Dj: OK. (Llama a Xavier y a Alex, los cuales han aprovechado para vaciar a medias la última cerveza de la nevera). Oís el grito de Zarah, y ves que viene corriendo, muy asustada, diciendo algo del riachuelo.

*A: Y, por supuesto, no traerá el agua.

*X: Ignotus desenvaina su espada al grito de ¿qué sucede, bella infiel? ¿A quién hay que degollar?

*C: Llevo a este par de cafres al riachuelo. Voy escupiendo la sangre.

*X y A (a dúo): ¿Sangre?

*Dj (con voz monótona): Bien, llegáis a un riachuelo de agua limpia, que salta alegremente entre las piedras...

*X: Miro a Zarah. ¿Nos estás tomando el pelo, como aquella vez en Morella, o qué?

*A: Cojo un poco de agua y me vuelvo al campamento. La liebre ya está casi lista para cocer.

*C: Oye, ¿yo qué veo?

*Dj (aparte): Sangre, sangre, sangre.

*X: Oye, como hacía calor, creo que me voy a refrescar un poco.

*C: ¡Genial idea, Ignotus!. Ya no sé que huele peor, si tú o tu caballo. (Al Dj) Me alejo unos pasos, me escondo y lo vigilo, a ver si tiene la misma experiencia que yo...

*Dj: OK. Tira por Esconderte... (Zarah lo consigue). Bien, Ignotus, te desnudas un poquito, supongo...

*X: ¡Ni hablar! ¡Un poco de agua por encima y se acabó!

*Dj: Bueeeno. Tira por IRR, por favor.

*X: No la paso, por supuesto. Ignotus no cree en esas tonterías

(Lo que el pobre Ignotus no sabe es que hay una Ondina en el agua, y que va a ser hechizado).

*Dj: Muy bien. Vuelve a tirar, esta vez por RR (el Dj aplica a la tirada el malus correspondiente por la IRR de la Ondina).

*X: ¡La paso, por supuesto! (Eso no es cierto: Aunque no lo sabe, Ignotus ha fallado su tirada de RR).

*Dj: La brisa del atardecer es suave y agradable, el lugar es acogedor, el rumor del riachuelo es una caricia para tus oídos... no puedes evitar que un dulce sopor te invada y te quedas dormido al lado del riachuelo...

*X: ¡Hey! ¿Así, sin tiradas de Resistencia?

*Dj: (Imperturbable). Tienes un sueño extrañísimo. Ves a una mujer joven que corre, perseguida por un hombre. Este la termina alcanzando, la derriba y la mata. Luego tira su cuerpo a una poza de agua, de la que sale un riachuelo. La imagen cambia, y te ves a tí mismo dormido al borde del agua. Unas manos salen, cogen tu cuerpo e intentan arrastrarte al fondo...Sale una mujer, que intenta besarte...

X: ¡Intento despertar sea como sea!

Dj: Hum, hum, querido amigo. Saca una tirada de Resistencia x 1, a ver... (Ignotus falla).

Dj: (a Cristina). Ves como el cuerpo de Ignotus se gira y empieza a deslizarse dentro del riachuelo.

C: Lanzo un grito a Miguel e intento sacar a Ignotus del agua.

Dj: Llegas a tiempo de ver una figura de mujer, desnuda, que se introduce en el cuerpo de Ignotus como si fuera transparente.

C: Saco a Ignotus del agua y tiro por Conocimiento mágico a ver si me entero de qué pasa aquí. Gasto Suerte, si es necesario.

(Zarah tiene 85 puntos de Conocimiento Mágico. Saca un 27% con los dados, así que no necesita suerte. Pierde, de todos modos, 1 punto).

Dj: Bueno, Cristina. Hablando en términos crudos: Ignotus acaba de ser poseído por un espíritu femenino que se encontraba en el agua. A no ser que sea exorcizado, su cuerpo y su carácter irá cambiando, y en menos de tres semanas tendréis una linda muchachita entre vosotros, en lugar del metepatas de Ignotus.

C: (riendo) ¡La cara que va a poner Xavier cuando a Ignotus le empiecen a crecer tetas!

El grupo tiene varias opciones: Remontar el río, en busca de la poza que Ignotus vió en su sueño, intentar comunicarse con el espíritu de la muerta, investigar en los caseríos cercanos, etc.

Apéndices

Apéndice 1. Lista de nombres medievales

Citamos en este apéndice una lista de nombres medievales, de hombres y mujeres, clasificados por grupos étnicos. El jugador puede elegir entre ellos el nombre que más le agrade para su personaje, o para los Pnj de su campaña.

El apellido tal y como lo conocemos no existe aún. A la gente se la denomina por su nombre, más un apodo (Pedro el Justo); su profesión (Pere Ferrer) o su lugar de origen (Endika de Bilbo).

Nombres castellanos

En Castilla existe la costumbre de añadir el nombre del padre al propio, con el sufijo "ez". Así, Rodrigo Pérez significa Rodrigo, hijo de Pedro.

HOMBRES	MUJERES
Alarico	Adela
Alejandro	Agata
Alfonso	Amalia
Alvar	Bárbara
Angel	Beatriz
Arturo	Bernarda
Ataúlfo	Blanca
Calixto	Bonifacia
Cándido	Camila
Carlos	Carlota
César	Carmen
Claudio	Cecilia
Cristóbal	Celestina
Diego	Cirila
Felipe	Clara
Fernando	Claudia
Francisco	Cristina
Gabriel	Dorotea
Gonzalo	Elvira
Gregorio	Emilia
Guillermo	Flora
Honesto	Francisca
Isidoro	Genoveva
Isidro	Gregoria
Jorge	Helena
Julián	Hilaria
Lázaro	Honorata
Lope	Inés
Manuel	Isabel
Martín	Juana
Mateo	Julia
Mauricio	Laura
Miguel	Leonor
Onofre	Lucía
Pablo	Margarita
Pedro	María
Pelayo	Milagros
Rafael	Ofelia
Ramiro	Orosia
Ricardo	Paloma
Rodolfo	Patricia
Rodrigo	Petra
Roque	Priscila
Sancho	Radegunda
Sebastián	Ramona
Severo	Rosalinda

Simplicio	Susana
Sixto	Teodora
Tancredo	Teresa
Teolfo	Ursina
Timoteo	Ursula
Tomás	Urraca
Valentín	Violante
Vicente	Virtudes
Víctor	Visitación

Nombres catalanes

HOMBRES	MUJERES
Adriá	Agnés
Agustí	Alexandra
Alaric	Alícia
Albert	Alódia
Aleix	Anna
Andreu	Angelina
Antoni	Camil·la
Arnau	Caritat
Bartolomeu	Carme
Bernat	Clarissa
Blai	Dolors
Carles	Dolça
Cast	Estel
Damiá	Francesca
Faviá	Gemma
Ferran	Gloria
Francesc	Joana
Gabí	Josepa
Galdric	Lea
Gregori	Lídia
Guifré	Llúcia
Hilari	Marcel·lina
Isclé	Margarida
Jaume	Marianna
Jeroni	Montserrat
Joan	Neus
Jofre	Roser
Jordi	Socors
Llorenc	Susanna
Manel	
Marçal	
Mateu	
Miquel	
Pau	
Pere	
Prim	
Ramir	
Ramon	
Roderic	
Sixt	
Teodoric	

Nombres gallegos y portugueses

HOMBRES	MUJERES
Adrao	Adega
Agostiño	Alis
Alberte	Andreia
Aleixo	Asunta
André	Auria
Anxio	Branca
Antón	Candela
Artús	Comba

Bertomeu	Dinis
Bernal	Dores
Bras	Estrela
Brandán	Euxea
Camión	Frol
Caitán	Ilda
Cibrao	Ledicia
Cloio	Loisa
Estevo	Maruxa
Euxeo	Mariña
Filipe	Martiño
Fuco	Miragres
Gorecho	Nela
Leuter	Neves
Liño	Trega
Lois	Tareixa
Manecho	Trindade
Roi	Uxia
Tiago	Xema
Tomé	Xertrude
Xacome	Xilda
Xan	Xisela
Xaquín	
Xelasio	
Xervasio	
Xenxo	
Xino	
Xurxo	
Xosé	

Nombres euskeras

HOMBRES	MUJERES
Aingeru	Argia
Alex	Alaiñe
Amand	Anixe
Anborsti	Austiñe
Ander	Batirtze
Anter	Birkide
Argia	Burne
Baraxil	Bureskunde
Dunixi	Dunixe
Edrigo	Elix
Edorta	Ermiñe
Endika	Estitxu
Erramun	Eulari
Gontzal	Garbiñe
Goio	Gaxux
Gorka	Gorane
Gundane	Ilariñe
Igaro	Jokiñe
Ikini	Julene
Imanol	Katixa
Iñaki	Kispiñe
Josu	Konexi
Jokin	Kuspiñe
Karmel	Libe
Koldo	Lide
Lander	Lonora
Luken	Lukene
Mikel	Markele
Paskal	Mari
Patxi	Mariñe
Pol	Mertxe
Shanti	Nunile
Ximun	Ostatxu
Zuzen	Seña
Txaro	
Zutaiola	

Nombres hebreos

Los judíos de la época acostumbraban a añadir el nombre de su padre al suyo propio con el prefijo "ben". Así, "Isaac ben Josué" significa Isaac, hijo de Josué.

HOMBRES	MUJERES
Aarón	Ana
Abraham	Belén
Absalón	Ester
Baltasar	Judit
Daniel	Libia
David	Marta
Eleazar	Miriam
Ezequiel	Raquel
Isaac	Rebeca
Isaías	Rutn
Jacob	Salomé
Job	Zenobia
Jonás	
Josué	
Judas	
Lázaro	
Leví	
Malaquías	
Matías	
Melchor	
Moisés	
Nataniel	
Nicodemo	
Nicomedes	
Salomón	
Samuel	
Tobías	
Zacarías	

Nombres musulmanes

Los musulmanes, al igual que los judíos, añadían el nombre de su padre al suyo, pero con el prefijo Ibn. Muchas veces lo dignificaban con el prefijo "al". Así, Amir ibn al-Ammar significa Amir, hijo del muy grande Ammar.

HOMBRES	MUJERES
Qarawi	
Rasiq	
Sumadih	
Yabiz	
Yusuf	
Zuhayr	
Abbad	
Abbas	
Abid	
Absam	
Abu	
Amir	
Ammar	
Awland	
Badis	
Banu	
Barmaki	
Bazlaf	Fátima
Buluggin	Kalthoum
Dawud	Khadija
Garur	Ladda
Habus	Latifa
Harum	Miriam
Hassan	Najate
Malik	Nasma
Muhanmad	Ouafae
Musakkan	Rabea
Mutamid	Salma
Mutawakkil	Soraya
Omar	Zarah

Apéndice 2: La justicia medieval

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

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

*El Juicio

Se tendrán en cuenta los siguientes factores:

- El acusado pertenece al clero: -2
- El acusado es un infiel: +3
- El acusado es extranjero: +1
- El acusado ha sido condenado con anterioridad: +1
- El acusado es de origen noble: -5
- El acusado es de origen burgués: -1
- El acusado es de origen villano o campesino: +1
- El acusado se ha resistido a la detención: +1
- El acusado ha herido o matado al resistirse a su detención: +3
- El acusado es REALMENTE culpable del delito: +2
- Un poderoso desea que el acusado sea declarado culpable: +2
- Un poderoso desea que el acusado sea declarado inocente: -2
- Soborno a la autoridad a favor del acusado: -1
- Soborno a la autoridad en contra del acusado: +1
- Por cada testimonio o prueba a favor del acusado: -1
- Por cada testimonio o prueba en contra del acusado: +1
- La acusación es de Traición al Rey: +3
- La acusación es de Brujería: +5

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

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

*La condena

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

Apéndice 3: La historia de la Fraternitas Vera Lucis

El fundador de esta sociedad secreta fue un caballero francés, llamado Houg de Molay, el cual en el año 1101 mató a su mujer, que intentaba sacrificar al hijo de ambos en un Aquelarre al demonio Agaliareph. Veterano de la primera Cruzada, Molay decidió emprender una Cruzada particular contra el Anticristo, fundando una orden de hombres de Dios consagrados a dicha causa.

Ya que los caminos del Maligno son oscuros y retorcidos, Molay decidió que la Orden sería secreta, para trabajar en la sombra y atacar al Diablo cuando éste menos lo esperara. Cualquier medio (la extorsión, el asesinato, la corrupción o la tortura) sería válido para esta guerra sin cuartel.

La Hermandad de la Luz Verdadera ganó su primera gran batalla en pro de su causa cuando instigó y llevó a cabo la cruzada contra los Cátaros franceses (año 1213). Simón de Monfort, el gran Maestre de la sociedad, no vaciló para ello en envenenar al rey catalán Pere I, protector de los cátaros, poco antes de la batalla de Moret. Todos los hombres, mujeres y niños de la zona fueron exterminados. Dios, dijeron, "ya separaría herejes de creyentes en el cielo".

Fue asimismo Simón de Monfort el que dió un nuevo enfoque a la Orden: el objetivo de ésta a partir de entonces no fue tanto el luchar contra el Diablo sino luchar contra todos los aspectos de lo Irracional, en general, y contra la magia en particular. Los miembros de la Orden intentaron a partir de entonces erradicar la magia y las criaturas mágicas de la faz de la tierra, haciendo que la gente considerara lo primero una fantasía y lo segundo una superstición.

Se tienen referencias escritas de que la Fraternidad llegó a la Península en 1238, con la creación de la primera Inquisición en tierras de la Corona de Aragón. El gran luchador de la Orden, sin embargo, fué su gran Maestre Fray Tomás de Torquemada, el cual instigó la creación, en 1478, de la Inquisición Española (controlada desde el principio por la Orden) y consiguió eliminar casi por completo las corrientes mágicas hispanas.

Otras victorias de la orden fueron el escepticismo Renacentista, el rigor y austeridad de la Contrarreforma católica, y sobre todo el espíritu racional de la Ilustración.

Las referencias a la orden desaparecen entre los siglos XVIII y XIX, cumplidos al parecer sus objetivos: Conseguir un mundo en el cual la Irracionalidad fuera erradicada. Donde no hubiera sitio para la magia, ni para las leyendas, ni para la fantasía. Donde los ancianos (recordatorios vivos de la muerte, y por tanto del más allá) molestaran tanto que fueran abandonados en asilos. Donde los niños (aún no manchados por la racionalidad y el rigor), fueran encerrados en guarderías y escuelas. Donde los locos (iluminados por un saber superior) fueran expulsados de la sociedad. La Fraternitas Vera Lucis consiguió un mundo racional, perfectamente ordenado... y de color gris.

En el año 1350 la Fraternitas Vera Lucis contaba en la Península con más de 10.000 acólitos. Su plan de acción era

simple: dirigirse en grupos fuertemente armados a los focos de Irracionalidad que detectaran (magos poderosos, criaturas famosas), y destruirlas. Tenían que destruir igualmente la leyenda, por lo cual procuraban no dejar testigos de lo que allí hubiera sucedido.

La Fraternitas Vera Lucis nunca usó, por supuesto, la magia, ni aún para enfrentarse a un mago. Prefirieron siempre usar la fuerza bruta o las intrigas.

Apéndice 4: La mujer en aquelarre

En el siglo XI estalla una controversia entre los que afirman que la mujer es tan capaz como cualquier hombre (Afirmación apoyada por Robert d'Arbrissel y Abelardo) y los que opinan que la mujer es un instrumento del diablo, débil y pecadora, creada únicamente con fines reproductivos y como solaz del hombre. Partidario de esta última teoría era el muy santo doctor de la Iglesia, Santo Tomás de Aquino. Evidentemente, esta fue la idea que se impuso.

Legalmente la mujer medieval es una menor de edad de por vida: No puede disponer de su fortuna, ni administrar sus bienes, ni siquiera presentarse como denunciante ante un tribunal. Debe siempre ir acompañada de su padre, hermano o marido para que la avale e interceda por ella. La mujer pasa directamente del poder del padre al del marido, y no puede hacer nada sin el permiso del varón. Por supuesto no elige al marido, pero éste puede matarla en el acto si la sorprende en adulterio. La más pequeña de las faltas (o el simple aburrimiento) son suficientes para que los grandes señores repudien y condenen al convento o a la muerte a sus mujeres, para casarse con otras más jóvenes.

Las actividades de la mujer parecen reducirse al matrimonio, el convento o la prostitución.

Y sin embargo... sin embargo las cosas en la vida real no fueron tan sencillas, ni la mujer tan sumisa como se nos ha querido dar a entender:

En las clases bajas, la mujer participa en las conversaciones de la casa a nivel de igualdad con su esposo o hermanos. En un mundo dominado por la analfabetización, la cultura se transmite de manera oral de padres a hijos. Es más, la mujer desarrolla una cultura propia, opuesta a la falocracia masculina: el mundo de las brujas, cuyos hechizos muchas veces se usan exclusivamente para dominar a los hombres.

Las mujeres de clase media y alta con inquietudes culturales se convierten en autodidactas o se disfrazan de hombres para entrar en las universidades masculinas (muchas veces protegidas por sus mismos compañeros goliardos).

La mujer ayuda al marido en el cultivo de los campos, en el trabajo artesanal y tiene una serie de oficios que monopoliza, en especial en los ramos textil y de alimentación (hilandera, costurera, lavandera, panadera, tabernera). Hay mujeres trabajando el cuero y el metal, e incluso trabajando en la construcción. El sueldo, eso sí, suele ser menor que el de un hombre.

Hay mujeres que intervienen directamente en la política, como Blanca de Castilla o María de Molina, incluso mujeres soldado, como Juana de Arco, o como las heroínas de tantas leyendas y romances.

Por último, las mujeres tuvieron un papel destacado en los movimientos heréticos Cátaro, Valdense y Husita en un plano de absoluta igualdad con respecto al hombre.

Si se desea llevar un personaje femenino en Aquelarre, deberán tenerse en cuenta estos conceptos. La sociedad es hostil a la mujer, y eso le causará más problemas que a un personaje masculino. Por supuesto, no podrá acceder a la profesión de Clérigo, y deberá ejercer la profesión de Goliardo disfrazada. Nada más le está vedado.

Apéndice 5: Cronología histórica

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

*1279: Es nombrado rey de Portugal Dionis I, el rey labrador.

*1291: Es nombrado rey de la Corona de Aragón Jaime II.

*1295: Es nombrado rey de Castilla Fernando IV de Borgoña.

*1301: Es nombrado rey de Granada Muhammad III.

*1302: Roger de Flor, al mando de 1.500 caballeros y 5.000 almogávares, todos ellos veteranos de la guerra de Sicilia, se ofrece como mercenario al emperador Andrónico, de Constantinopla, vendiendo a los turcos y obteniendo como pago la península de Anatolia.

*1305: Al morir Juana I de Navarra la Corona pasa a su hijo Luis X, rey de Francia, el cual une ambos reinos.

*1306: Conquista de Ceuta, por Muhammad III de Granada.

*1307: A petición del rey de Francia, Jaime II de Aragón lleva a cabo una persecución de los Templarios de la Corona de Aragón, incautándose de sus propiedades.

*1308: Muere asesinado Muhammad III de Granada. Le sucede Nasr I.

*1309: Fernando IV de Castilla conquista Algeciras y Gibraltar.

Nasr pacta con Fernando, convirtiéndose en vasallo suyo.

*1311: Los Almogávares son traicionados por los Bizantinos, los cuales asesinan a la mayor parte de sus jefes y a muchos de ellos. Sobreviven unos 3.500 almogávares, que al grito de "Desperta Ferro" saquean e incendian varias poblaciones, derrotando al ejército bizantino y conquistando los ducados de Atenas y Neopatria, que ofrecen a Manfred, de la Casa de Aragón, hijo del rey de Sicilia.

Muerte en Jaén de Fernando IV de Castilla, víctima de la tuberculosis. Hay quien habla de Justicia de Dios, debido a que hizo matar injustamente a Galíndez de Carvajal.

*1312: Concilio de Vienne. El Papa Clemente V suprime la orden del Temple.

*1313: Es declarado rey de Castilla Alfonso XI, con tan sólo 1 año de edad. Asume la regencia la abuela del rey, María de Molina. Posteriormente se forma un consejo de cuatro regentes: María de Molina, el infante don Pedro, su hijo; doña Constanza, madre del rey, y el infante don Juan, hermano del abuelo del rey.

Muere Nasr I de Granada, derrocado por Isma'il I.

*1316: Muere Luis de Hutín, I de Navarra y X de Francia. Le sucede su hijo Juan I. Su reinado dura pocos meses, siendo sucedido por su tío Felipe el Largo, V de Navarra.

*1322: Muere Felipe V de Francia y Navarra. Le sucede su hermano Carlos el Calvo, I de Navarra y IV de Francia.

*1324: Muere Isma'il I, siendo sucedido por su hijo Muhammad IV.

*1325: Debido a la disolución del Consejo de Regencia (María de Molina muere en 1321, y los infantes don Pedro y Don Manuel mueren poco después en la batalla de Vega de Granada, contra Isma'il I) es nombrado mayor de edad Alfonso XI, con 14 años. Se gana el sobrenombre de El Justiciero castigando cruelmente (muchas veces asesinando mediante engaños) a buena parte de la nobleza levantisca, entre los que se contaba gran parte de su familia.

Muhammad IV conquista algunas plazas castellanas, aprovechando la anarquía reinante en el territorio.

*1326: Muere Dionis I de Portugal. Le sucede su hijo Alfonso IV "el Bravo".

*1327: Muere Jaime II de Aragón. Le sucede su hijo Alfonso IV, el Benigno, el cual estuvo siempre dominado por su mujer Leonor, hermana de Alfonso XI de Castilla.

*1328: Muere Carlos el Calvo, rey de Navarra y Francia, sin dejar descendencia. Los Navarros eligen como reina a Juana II.

El franciscano Pedro Olligoyen alienta igualmente en Navarra una persecución anti-judía. Bandas de Matadores de Judíos se lanzan al asalto de las Aljamas de Navarra. Algunos cronistas hebreos hablan de 10.000 muertos.

*1330: Invasión de Granada. El rey Muhammad IV solicita la ayuda de los Merimerines de Marruecos, los cuales sitian y conquistan Gibraltar con la ayuda de una flota mercenaria de naves genovesas.

1332: Muere Muhammad IV, siendo sucedido por su hermano Yusuf I.

1336: Muere Alfonso IV de Aragón, sucediéndole su hijo Pedro IV el Ceremonioso, también conocido como "el del Punyalel".

*1340: Nueva incursión de los Merimerines, cuya escuadra, al mando de Abulhasán, vence a la castellana, mandada por Jofre Tenorio.

*1342: Los Merimerines y Granadinos son derrotados por Alfonso XI de Castilla en la batalla del Salado. Este es ayudado por caballeros ingleses, franceses y alemanes, por el rey consorte de Navarra, Felipe de Evreux, y por su suegro Alfonso IV de Portugal.

*1343: Pedro IV de Aragón secuestra a Jaime III, rey de Mallorca y hermano político suyo, anexionando su reino a la Corona de Aragón.

*1347: Jaime de Aragón, hermano del rey Pedro IV, organiza una parte de la nobleza en oposición a la política de su hermano. Este grupo se autodenomina "La Unión", y logra imponer sus condiciones al rey en las Cortes de Zaragoza. Este hace envenenar a su hermano Jaime, atacando y derrotando a sus enemigos políticos, a los cuales obligó a beber metal fundido.

*1348: Jaime III, rey legítimo de Mallorca, intenta recuperar su reino, pero es vencido en la batalla de Lluchmajor. Fuerte epidemia de Peste Bubónica en Barcelona. Corre la voz de que los causantes de ella han sido los judíos, envenenando el agua potable. La Aljama de Barcelona es asaltada, así como las comunidades judías de Lérida y de poblaciones dispersas como Montblanc, Tárrega y Vilafranca del Penedés.

*1349: Muerte de Alfonso XI de Castilla, víctima de la peste, durante el sitio de la ciudad de Gibraltar. Muere Juana II de Navarra. Le sucede su hijo, Carlos II el Malo.

*1350: Sube al trono de Castilla Pedro I El Cruel, con 14 años de edad.

*1353: Matrimonio de Pedro I de Castilla con Blanca de Borbón, hija del rey de Francia. Pedro, sin embargo, hace encerrar a los tres días a su esposa en el castillo de Arévalo, para seguir viviendo con su amante Doña María de Padilla, de la que estaba locamente enamorado.

*1354: Pedro I de Castilla es detenido por una revuelta dirigida por sus cinco hermanos bastardos, los cuales lo encarcelan en Toro (Zamora), de donde consigue escapar con la ayuda de su tesorero judío Samuel Leví (de quien se dice era un poderoso mago). Reunió un ejército y derrotó a sus hermanos, a los cuales mandó torturar y ajusticiar cruelmente. Su propia madre, María de Portugal, lo maldijo públicamente por este hecho, autodesterrándose seguidamente a Portugal.

Muere Yusuf I de Granada, siendo sucedido por su hijo Muhammad V.

*1356: Guerra entre Pedro I de Castilla y Pedro IV de Aragón. El rey de Castilla tiene como aliado al Príncipe Negro, Príncipe de Gales y heredero al trono inglés, de quien se dice está endemoniado.

Muere Alfonso IV de Portugal. Le sucede su hijo Pedro I, el cual obliga a la nobleza a prestar homenaje y besar la mano del cadáver de su amante, la castellana doña Inés de Castro, asesinada por orden de la nobleza portuguesa, temerosa de que indujera al joven rey a llevar a cabo una política pro-castellana.

*1358: Es desterrado Muhammad V de Granada por su hermano, Isma'il II.

*1359: Isma'il II de Granada es derrocado por su primo, Muhammad VI, el Bermejo.

*1361: Muhammad VI es asesinado por Pedro I el Cruel, de Castilla, cuando iba a parlamentar con él. Vuelve al trono Granadino Muhammad V.

*1363: Cortes de Bribiesca. Las hijas ilegítimas de Pedro I de Castilla, Constanza e Isabel, son declaradas herederas al trono. Posteriormente, sus maridos, los duques ingleses de Lancaster y de York, alegarán derechos sobre el trono de Castilla.

Pedro IV de Aragón se alía con Carlos II de Navarra y Francia.

*1365: El mercenario francés Bertrand Duguesclin pone sus Compañías Blancas (formadas por soldados profesionales franceses y europeos) al servicio de Pedro IV de Aragón.

*1366: Las Compañías Blancas saquean Castilla.

*1367: Muere Pedro I de Portugal. Le sucede su hijo Fernando I.

*1368: Apoyado por Pedro IV de Aragón, el bastardo Enrique de Trastámara es elegido rey de Castilla en Calahorra. Se inicia la guerra civil castellana.

*1369: Es asesinado en Montiel Pedro I. Es coronado rey su asesino, Enrique de Trastámara, que pasa a llamarse Enrique II, el de las Mercedes.

En pocos años, debe enfrentarse a los reyes de Portugal (que invade Galicia), Navarra, Aragón y Granada. Derrota o pacta con todos.

Asalto de la Aljama (judería) de Toledo, al parecer instigada por el propio rey, Enrique II de Castilla.

*1374: Jaime IV de Mallorca (hijo de Jaime III) intenta enfrentarse a Pedro IV de Aragón para recuperar su trono. Sin embargo, es envenenado antes de llegar a presentar una batalla definitiva.

*1377: Pedro IV anexiona a la Corona de Aragón el Reino de Sicilia y los Ducados de Atenas y Neopatria, usurpándole el trono a la auténtica heredera, María de Aragón (nieta de Pedro IV).

*1379: Muerte de Enrique II. Sube al trono su hijo de 20 años. Juan I de Castilla. Se casa con Leonor de Aragón, hija de Pedro IV, y al morir ésta con Beatriz de Portugal, hija del rey portugués.

*1383: Muere Fernando I de Portugal. Juan I de Castilla alega derechos sobre el trono, pero los portugueses lo rechazan, proclamando rey a Juan I, Maestre de Avis, hijo bastardo del rey. Fernando de Castilla no lo acepta y estalla la guerra.

*1385: Juan I de Portugal derrota a Juan I de Castilla en la batalla de Aljubarrota.

*1387: Invasión de Galicia por parte del Duque de Lancaster, con el cual Juan I termina pactando, estableciendo un enlace matrimonial entre sus respectivos hijos.

Muere Pedro IV de Aragón, siendo sucedido por su hijo Juan I, el cual deja el gobierno en manos de su mujer doña Violante, para dedicarse por entero a la caza, la música y la poesía.

Muere Carlos II de Navarra. Le sucede su hijo Carlos III el Noble.

*1390: Muere Juan I de Castilla de una estúpida caída de su caballo. Le sucede su hijo de 11 años, Enrique III el Doliente. Asume la regencia Pedro Tenorio, arzobispo de Toledo.

Muere Muhammad V, siendo sucedido por su hijo Yusuf II.

*1391: Muere asesinado Yusuf II, por orden de su hijo Muhammad VII.

Las predicaciones del eclesiástico Ferrán Martínez de Ecija provocan una persecución anti-judía en toda Andalucía, obligando a muchos de ellos a convertirse al cristianismo o morir. En menor medida, se producen asimismo persecuciones judías tanto en el resto del reino de Castilla (Villa Real, Cuenca, Toledo, Madrid) como en la Corona de Aragón (Barcelona, Mallorca, Gerona, Lérida). En Valencia se ataca simultáneamente a las comunidades judía y musulmana.

*1393: Matanzas masivas de judíos en Castilla. Se reconoce mayor de edad al rey castellano Enrique III, con 14 años de edad.

*1395: Muere Juan I de Aragón en una cacería al caerse de su caballo. Le sucede su hermano Martín el Humano.

*1400: La flota castellana destruye Tetuán, nido de piratas africanos.

*1402: Los caballeros normandos Juan de Bethencourt y Gadifer de la Salle conquistan las islas de Hierro, Fuerteventura, Gomera y Lanzarote, por encargo de la corona de Castilla. Castilla establece relaciones diplomáticas con los emperadores turco y mongol.

*1406: Muere Enrique III de Castilla, a los 27 años. Le sucede su hijo Juan II, de apenas 2 años de edad. Es nombrado regente el infante Fernando.

Asalto a la Aljama (Judería) de Córdoba.

*1407: Muere Muhammad VII de Granada. Le sucede Muhammad VIII.

*1410: Muere Martín I de Aragón, sin dejar descendencia. El infante Fernando de Castilla conquista la ciudad de Antequera, en Málaga, ganando como sobrenombre el nombre de la ciudad.

*1412: Compromiso de Caspe: es elegido Fernando de Antequera (regente de Castilla) como rey de Aragón, bajo el nombre de Fernando I.

Es nombrada regente de Castilla la madre del rey, Catalina de Láncaster, de quien se decía que parecía más hombre que mujer.

*1415: Muere Muhammad VIII de Granada. Le sucede Muhammad IX al-Zaquir.

*1416: Muere Fernando I de Aragón, siendo sucedido por su hijo Alfonso V el Magnánimo.

*1418: A la muerte de su madre, es declarado mayor de edad Juan II de Castilla, con 14 años.

*1420: Juan II de Castilla es secuestrado en Tordesillas por Don Enrique, infante de Aragón y Maestre de la Orden de Santiago. Es liberado gracias a la astucia de don Alvaro de Luna, que se convierte en su hombre de confianza y es, en la práctica, quien dirige el país. El rey premia la acción de su valido dándole los títulos de Condestable, Conde de Santisteban y Gran Maestre de la Orden de Santiago (sustituyendo al infante Enrique, ahora encarcelado).

*1425: Muere Carlos III de Navarra, siendo sucedido por su hija Blanca de Navarra, la cual reina conjuntamente con su marido, Juan I, hermano de Alfonso V de Aragón.

*1431: Batalla de la Higuera. Victorias de Alvaro de Luna sobre los musulmanes.

*1433: Muere Juan I de Portugal. Le sucede su hijo Eduardo I.

*1435: Alfonso V de Aragón, ayudado por Juan I de Navarra, intenta apoderarse del reino de Nápoles, siendo derrotados en la batalla de Ponza. Ambos son hechos prisioneros por Renato de Anjou, rey de Nápoles tras la muerte de la reina Juana II.

*1436: Tras pagar un fuerte rescate, Alfonso V de Aragón y Juan I de Navarra son liberados. Alfonso V reanuda la guerra contra Renato de Anjou.

*1438: Muere Eduardo I de Portugal. Le sucede su hijo Alfonso V el Africano.

*1442: Nápoles cae en manos de la Corona de Aragón.

Muere Blanca de Navarra, dejando como heredero a su hijo Carlos de Viana, el cual no adopta el título de rey por respeto a su padre Juan I. Este no acepta la situación, estallando una guerra civil.

*1445: Batalla de Olmedo: Triunfo de Alvaro de Luna, valido de Juan II de Castilla, sobre Juan I de Navarra y Alfonso V de Aragón.

*1447: Alfonso V de Aragón recibe la donación del condado de Milán.

*1451: Carlos de Viana es derrotado y capturado en la batalla de Aibar. Es desheredado por su padre de sus derechos al trono de Navarra.

*1453: Víctima de una conjura urdida por la reina de Castilla, Isabel de Portugal, es decapitado Alvaro de Luna, durante 30 años valido del rey de Castilla.

*1454: Muere Juan II de Castilla.

Muere Muhammad al-Zaquir IX de Granada.

*1458: Muere Alfonso V de Aragón.

*1464: Muere Juan I de Navarra (II de Aragón).

*1481: Muere Alfonso V de Portugal.

Apéndice 6: Lista de nombres demoníacos

Un adorador de un demonio recibe control sobre uno o varios demonios elementales, ya que conoce su nombre. Lo ideal sería que el Director de Juego escribiera las características y poderes del elemental, asignándole un nombre de entre los de la siguiente lista:

IGNEOS (Demonios elementales del Fuego)		
Hosen	Saraph	Proxos
Habhi	Acuar	Tirana
Aluph	Nercamay	Nilen
Morel	Traci	Enaia
Mulach	Malutens	Iparcas
Nuditon	Schabuach	Mermo
Melamud	Poter	

SILFOS (Demonios elementales del Aire)		
Sched	Ekdulon	Mantiens
Obedama	Sachel	Moschel
Pereuch	Deccal	Asperim
Katini	Torfora	Badad
Cuelen	Chuschi	Tasma
Pachid	Paker	Rachiar
Nogar	Adon	

INCUBOS (Demonios elementales del Deseo, de apariencia masculina)		
Trapis	Nagid	Thanim
Patid	Pareth	Emphatison
Paraseh	Gerevil	Elmis
Asmiel	Irminon	Asturel
Nuthon	Lomiol	Imink
Plirok	Tagnon	Darmatus
Iaresin	Gorilón	

SUCUBOS (Demonios elementales del Deseo de apariencia femenina)		
Lirión	Plegit	Ogilen
Tarados	Losimón	Ragars
Igilon	Gosecas	Astrega
Parasur	Igis	Aheron
Igarak	Geloma	Kilik
Remoron	Edalike	Kadolon
Iogion	Zaragil	

ONDINAS (Demonios elementales del Agua)		
Aman	Camal	Toxai
Kataron	Rax	Gonogin

u hijo
respe-
lando
vali-
onso

Schelagon	Ginar	Isiamon
Bahal	Darek	Ischigas
Golenx	Gromenis	Rigios
Nimerix	Herg	Argilon
Okiri	Fagani	
GNOMOS (Demonios elementales de la Tierra)		
Anader	Edorok	Sibolas
Saris	Sakabin	Aromos
Rosaran	Sapason	Notiser
Flaxon	Haronbrub	Megalosin
Miliom	Ilemlis	Galak
Andrucos	Sermeot	Caron
Ma-Thas	Elerion	

SOMBRAS (Demonios elementales de la Magia Negra)

Alcanor	Amatia	Belifares
Lamarion	Diralisen	Licanen
Dimirag	Elponen	Ergamen
Gotifan	Nimorup	Carelena
Lamalon	Igurin	Akium
Dorak	Ta-Chan	Ikunok
Kemal	Pehor	

Apéndice 7: Consejos para el director del juego

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

Si nunca antes has hecho de Director de Juego sería interesante, sin embargo, que tuvieras presentes los siguientes consejos.

FORMACION DE GRUPOS

Posiblemente los jugadores se harán Pj de diferente posición social. Unirlos a todos para jugar una aventura no debe resolverse con el tan usado "...bueno, todos sois amigos y..."

La época da suficientes excusas para crear un grupo, y un Dj imaginativo debería usarlos: por ejemplo, estar todos al servicio de un noble importante (módulo 2); alojarse en la misma posada (módulo 4); o bien hacer juntos un viaje (módulo 3), para mejor protegerse de los peligros del camino, en una época donde no existe guardia civil. Tras las primeras aventuras, es posible que los Pj descubran que la camaradería generada por las situaciones difíciles trasciende las barreras sociales, y se transforma en amistad. En numerosos romances de la época (y a veces incluso en la realidad) los hijos de los reyes tuvieron como amigos, camaradas y manos derecha a hijos de campesinos.

LOS PERSONAJES Y EL AMBIENTE

Aquelarre difiere de otros juegos de rol en que los Pj tienen serias limitaciones. Son solamente humanos (más o menos poderosos) en un mundo en el que se pasean entidades prácticamente indestructibles. El combate, además, intenta ser lo suficientemente realista como para que sea sangriento y

Es importante, pues, hacer entender a los jugadores que se encuentran en una Edad Media muy próxima a la realidad: la suciedad y la basura se amontonan por todas partes, muchas órdenes religiosas hacen voto de no lavarse jamás, la noche es oscuridad y silencio, florecen las herejías y los pac-

tos diabólicos, la superstición es una realidad cotidiana, hay continuas epidemias, es normal para muchos pasar hambre y morir jóvenes... Y ellos son solamente seres humanos normales, con toda la carga cultural del mundo que les ha tocado vivir.

ESCENIFICACION

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

LA INTERPRETACION

No te olvides de tus Pnj. Procura hablar como lo harían ellos. No vaciles en darles un acento especial, cambiar la expresión de la cara, lanzar un grito en un momento determinado. Imagina arquetipos. Haz que el posadero se parezca a Solchaga, o que la hija del conde sea igualita a Marilyn Monroe. Imagínatelos con una personalidad determinada, y actúa como crees que lo harían ellos.

Anima a tus jugadores a que interpreten sus Pj según la personalidad que tienen, y no según su carácter normal. Recuérdales las diferencias de rango y posición social. Aunque en momentos de apuro se genera una cierta camaradería, cara a la sociedad de la época las formas deben mantenerse.

EL RITMO DE LA ACCION

No dejes nunca que el ritmo se enlentezca. Un famoso director de cine dijo una vez: "Empieza con un terremoto, y a partir de allí, ve subiendo la acción hacia arriba" Procura que el interés de los jugadores por la trama de la aventura sea constante y creciente. No te entretengas demasiado en las descripciones de ambiente, sólo lo suficiente: Puede ser divertido describir minuciosamente una comida medieval, pero ya no lo es tanto describir *todas* las comidas que se realizan en un castillo durante un mes. No vaciles en usar fundidos en negro si es necesario.

EL COMBATE

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

IMPROVISACION

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

JUSTICIA

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

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

LOS DADOS

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

LOS CORTOCIRCUITOS

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

LAS AVENTURAS

A la hora de crear tus propias aventuras, inspírate en el de-

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

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

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

Las bendiciones de Adonai estén contigo.
Barcelona, Agosto 1990

Módulo 1: Lobisome

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

Esta aventura está diseñada para servir de introducción al universo de Aquelarre y al ambiente de sus partidas. Para jugarla sólo es preciso crear un Pj (según las reglas del capítulo 1) o bien elegir un Personaje ya pregenerado de los que se encuentran en la pág ... En ambos casos, el Personaje no debe poseer magia.

Como en toda aventura interactiva, no se precisa Director de Juego para jugar. El jugador simplemente irá leyendo los textos, tomando sus decisiones y "saltando" al número de texto que se le indique.

INTRODUCCION

Pontevedra, Invierno de 1351.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

9. Sufres un espasmo brutal en el estómago y pierdes inmediatamente el sentido. Haz una tirada con 1D100. Si sacas de 01 a 50%, ve a 4. Si sacas de 51 a 00%, ve a 10.

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

11. Llegas a la isla de San Simón en un estado lamentable. Ya casi no puedes hablar, y estás medio muerto de hambre y de sed. Te has resistido, hasta ahora, a comer carne humana.

En San Simón sólo hay ruinas. Parece que hubo algo hace tiempo, pero los hombres santos ya se han marchado. Cuando ya te sientes desfallecer, ves a alguien que se acerca, entre las ruinas. Ve al 20.

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

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

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

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

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

17. Sales de Pontevedra bien temprano por la mañana. El cielo está un poco encapotado, y hace bastante frío. Sin embargo, no parece que vaya a nevar. Vas a buen paso. A media jornada de marcha, y tras haber dejado atrás los pueblos de Marín y Mogor, te encuentras con un mendigo, sentado en una roca al lado del camino. Parece alto y fuerte, y tiene el rostro cubierto con una capucha. Empuña un grueso palo, y parece dormir.

Haz una tirada de Otear. Si la pasas ve al 56. En caso contrario al 59.

18. Tus ojos se fijan involuntariamente en la piedra en la que estaba sentado el leproso: En ella está grabado un camino o sendero, el cual gira y se bifurca, formando un auténtico e intrincado laberinto. Tira por Leyendas. Si la pasas ve al 7. Si no la pasas y has leído 1 ve al 2. Si no ve al 65.

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

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

21. Huyes por entre los bosques, asustado de aquello en lo que te has convertido. Has deseado la carne y la sangre de ese hombre. Te preguntas cuando perderás los pocos restos

de humanidad que te quedan, y te convertirás definitivamente en un animal. Haz una tirada por Memoria. Si la sacas ve al 69. Si no la sacas ve al 32.

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

23. Caminas con paso vacilante por el bosque, como si estuvieras borracho. Darías cualquier cosa por un trago de agua fresca. Casi sin darte cuenta llegas a un camino real. Oyes como se acerca un viajero solitario. ¿Te escondes (15) o esperas a que pase a tu lado para pedirle socorro (14)?

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

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

26. Balbuceas algo y entras en la cabaña, dejándote caer en un rincón. Ni la vieja ni la niña te dirigen palabra. La niña, por fin, coge un cuenco con sopa de la marmita y te lo ofrece, con una tímida sonrisa. ¿Lo aceptas (ve al 50) o bien lo rechazas (ve al 27)?

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

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

29. No encuentras refugio de ningún tipo. Lanza 1D4
Si sale 1, ve a 30
Si sale 2, ve a 34
Si sale 3, ve a 63
Si sale 4, ve a 25

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

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

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

33. Te despiertan el dolor y la sed. Estás en el suelo, frente a la cabaña. Esta ha ardido por los cuatro costados, y sólo es un montón de restos ennegrecidos. Te duele todo el cuerpo, y tienes la garganta seca y acartonada, como si hiciera siglos

que no hubieras bebido. Tus ropas son un amasijo de harapos ensangrentados.

Te das cuenta que no eres el único que está en el suelo. Estás rodeado por una media docena de cadáveres, vestidos como los campesinos, terriblemente destrozados por una fiera salvaje. Te palpas el cuerpo, buscando heridas. Tienes varias, pero son de armas, no de colmillos. ¿Huyes del lugar (ve a 23) o intentas beber un poco de agua del arroyo y terminar de despejarte (71)?

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

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

36. Aunque aparentemente el viaje no encierra peligros, quizá sería interesante preguntar a los aldeanos del lugar sobre la península en cuestión. La gente es poco dada a hablar con forasteros, así que vas a tener que usar tu simpatía natural.

Si quieres interrogar a la gente de Pontevedra ve a 39. En caso contrario ve a 17.

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

38. El viento y la nieve hacen imposible el encender ningún fuego. Lanza 1D4.

Si sale 1, ve a 30
Si sale 2, ve a 34
Si sale 3, ve a 63
Si sale 4, ve a 25

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

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

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

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

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

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

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

46. El mendigo da un salto increíblemente ágil, y te ataca con su palo. Sus dos acciones son siempre ataque y parada. Su palo tiene los hechizos de Arma Irrompible y de Arma invencible (ver el capítulo 4). Si te da pasa al 40. Si tú le das sin que él te dé pasa al 37.

CARACTERISTICAS DEL AGOTE:

Fue 18 Agi 10 Hab 5 Res 20 Per 15 Com 5 Cul 27

RR: 20% IRR: 98%

Armas: Pato 55% (1D3+1D4)

47. La niña pronuncia una sola palabra: "Agaliarethp". Ve a 53.

48. ¿Qué le vas a dar al mendigo?
¿La mitad de tus provisiones? Ve al 57
¿Un pedazo de pan? Ve al 61
¿Una moneda? Ve al 49
¿Nada? Ve al 46

49. El mendigo no parece muy satisfecho con lo que le has dado. Ve al 57.

50. Bebes la sopa agradecido. No podrías decir a qué sabe, pero es caliente y te reconforta. Recuperas tus puntos perdidos. Haz una tirada de Racionalidad, con un malus de -25%. Si la pasas, ve al 67. Si no ve al 16.

51. La sensación extraña desaparece. Continúa el combate con normalidad. Si consigues darle, pasa al 37. Si deseas huir, ve al 70.

52. Cuando estás terminando la sopa la niña sonríe. Te das cuenta de que tiene colmillos de lobo en lugar de dientes, y que sus ojos relucen. Intentas levantarte y huir, pero caes al suelo inconsciente. Ve al 55.

53. Una masa negra e informe se interpone entonces entre la Meiga y tú. Te sientes atrapado y arrancado de la faz de la tierra. Nadie volverá a verte jamás. FIN.

54. A la mañana siguiente hace un día limpio y muy claro. Recuperas tus puntos perdidos. Te despides de tan extraña pareja y te vas. Muy pronto encuentras un camino. Te das cuenta, sorprendido, de que estás en el paraje que se encuentra entre la aldea de Coiro y el pueblo de Cangas de Morrazo. Te espera una buena caminata para llegar a Bueu. FIN.

55. Tu sueño es largo, y difícil de recordar. Te ves a ti mismo siendo el esclavo de las dos mujeres, realizando infi-

nidad de trabajos duros, sucios o humillantes sin pronunciar palabra. Las dos mujeres hablan poco, y cuando lo hacen es con una voz desagradable, que te recuerda el graznar de los cuervos.

Un día, sin embargo, oyes voces airadas fuera, y ves rostros coléricos, y puños empuñando armas, aperos de labranza y antorchas. Oyes un gruñido, y ves como un gran animal, parecido a un lobo o un perro enorme, se lanza contra tí. Ya no ves más. Ve a 33.

56. ¿Te das cuenta de que es un leproso! Haz una tirada por Leyendas, o por Conocimiento mágico (lo que tengas más alto). Si la pasas ve al 35. Si no la pasas ve al 59.

57. El mendigo te acusa de tacaño y de mal cristiano, y empieza a ponerse agresivo. Te das cuenta (si no te habías fijado ya) de que es un leproso. Empieza a gritar, y sus ojos EMPIEZAN A BRILLAR EN EL FONDO DE SU CAPUCHA. ¿Le atacas (46) o intentas huir (70)?

58. Después de hablar con los parroquianos un buen rato (y de invitar a algunos a varias rondas de vino) consigues enterarte que la gente llama a esa región "la península de las Brujas".

En especial rehúyen el pueblo de Cangas del Morrazo, ya que está dominado por ellas... Por suerte, Cangas está bastante alejado de tu ruta. Te avisan, sobre todo, de que no salgas bajo ningún concepto del Camino Real. Ve a 17.

59. ¿Sales del camino Real para no pasar junto al mendigo? (ve al 44) ¿o bien sigues adelante (41)?

60. La niña y la vieja hacen un gesto de contrariedad, pero no dicen nada. Ve al 54.

61. El mendigo no parece muy satisfecho con lo que le has dado. Ve al 57.

62. Notas como una oleada de fuego sacude tu interior. Esto te aterroriza, y te hace ir aún más deprisa. Por fin te detienes, jadeante, al lado de un árbol. Es entonces cuando te das cuenta de que hace ya rato que dejaste atrás el camino real. Estás solo en medio del bosque, en una zona que no conoces. Anochece rápidamente, y empieza a nevar. Ve al 6.

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

64. Al terminarte la sopa, la niña te sonríe. Casi no te fijas. Estás cansado, y te vas quedando dormido, muy dormido...- Ve al 55.

65. A medida que avanzas por el camino notas como se va formando una niebla inexplicablemente densa, que se espesa cada vez más. El camino, hasta entonces ancho y bien cuidado, se va estrechando hasta convertirse en un sendero tortuoso, sumergido en un bosque de árboles muertos, grandes y deformes como mandrágoras adultas. Anochece rápidamente, y empieza a nevar. Ve al 6.

66. Notas como una oleada de fuego sacude tu interior. Sin embargo, sigues corriendo por el camino. Sólo te detienes al llegar a las afueras de Bueu, donde por fin respiras tranquilo. FIN.

67. Te sientes un poco mareado, pero el efecto pasa pronto. Te das cuenta de que han intentado envenenarte o narcotizarte. ¿Les atacas (Ve al 47), esperas alerta a que deje de nevar para irte (ve a 54), o sales de la cabaña (29).

68. El anciano te dice que te desnudes y te coloques en el centro de la sala. El inicia algo muy parecido a una misa. En el momento de la comunión, te ofrece un cáliz de oro lleno de vino. ¿Lo bebes (ve al 9), huyes del lugar (32), o atacas al anciano (28)?

69. Recuerdas las palabras del Agote: "Una limosna, por amor a San Simón, que una vez venció al lobo". Recuerdas también, vagamente, que hay una isla llamada de San Simón, en medio de la ría de Morrazo. Dicen que allí hay un monasterio de hombres santos... Al fin y al cabo, no tienes nada que perder. Ve al 11.

70. Sales corriendo como si el diablo te persiguiese. Oyes a lo lejos como el mendigo te grita: ¡Corre, Corre! ¡Ya no podrás escapar! ¡Que tus pies te lleven allí donde no quieras ir! Haz una tirada de Racionalidad. Si la pasas ve al 66. Si no la pasas al 62.

71. Llegas al arroyo. Intentas beber, pero no puedes. El agua no pasa por tu garganta. Te das cuenta de que tienes las manos manchadas de sangre, y que te ha salido pelo, negro y espeso, por todo tu cuerpo. Tira por Leyendas o por Cono-

cimiento mágico (lo que tengas más alto). Si lo sacas ve al 22. Si no ve al 23.

72. Te despiertas en la capilla. Estás desnudo, y cubierto de sangre. El viejo está destrozado a tu lado. Huyes de allí. Ve al 32.

Ganancias y pérdidas de irracionalidad

Modifica tu Pj según las experiencias que haya vivido:

*El enfrentamiento con el Agote: +1D10 a la IRR si no se pasa una tirada de Irracionalidad.

*Los hechizos de la Meiga: +3 a la IRR si se tiene IRR 65 o menos.

*El exorcismo del Hombre santo: +5 a la IRR si se tiene IRR 80 o menos.

*Por cada vez que el Pj pase una tirada de RR: -5 a la IRR.

Puntos de aprendizaje

Si llega a Bueu sano y salvo gana 10 puntos

Si se transforma en Agote o en Lobisome, se convierte en Pnj.

Si consigue ser exorcizado por el hombre santo de San Simón, gana 60 puntos.

Módulo 2: El pacto

Aventura para 3/5 personajes y un Director de Juego. Los Pj deben tener al menos una Competencia en armas igual o superior al 60%, o poseer poderes mágicos notorios. Uno de ellos, por lo menos, debería ser de origen social noble.

BURGOS, Capital del reino de Castilla. Junio; Segunda mitad del siglo XIV.

Introducción para PJ burgueses pobres, villanos o campesinos

Estos Pj son contratados por el caballero Alvar Fernández, el cual les promete el doble de la paga que cobran habitualmente por un mes de trabajo. Afirma que necesita un grupo de criados con diversos conocimientos especiales, para que lo acompañen a una visita de cortesía que debe realizar a cierto noble castellano. No dará más explicaciones, citándoles en su casa para el 20 de Junio al atardecer, un día antes de la partida.

Si los Pj investigan un poco sobre su nuevo amo podrán enterarse de las siguientes informaciones (Con sendas tiradas de Elocuencia).

* Alvar Fernández es un caballero de regular fortuna, que vive sin grandes lujos (para su rango) en su mansión de Burgos (Verdadero).

* Malas lenguas dicen que se entrega por las noches a actos inconfesables en los sótanos de su mansión, amancebándose con hetairas y sátiros, practicando la más negra de las brujerías (Falso: Alvar sólo se dedica a la Alquimia, y a un nivel muy elemental).

* El caballero Alvar Fernández es un seductor empedernido, refinado e implacable. Escasas son las mujeres (de cualquier condición social) que escapan a sus encantos. Últimamente, sin embargo, ha cesado en su actividad amorosa: hay quien rumorea que ha sido hechizado por orden de algún marido agraviado (Verdadero y falso: Alvar ha parado su actividad donjuanesca porque se encuentra total y absolutamente enamorado de Marina).

El 20 de Junio, Alvar reparte pertrechos y ropa para el viaje, así como armas a los que sepan usarlas (en previsión de posibles bandidos, explicará). Su destino es un pueblo llamado Incinillas, más allá del río Ebro. No dará más explicaciones, y hará que el grupo duerma en su casa "para poder salir más temprano por la mañana".

Introducción para burgueses ricos y nobles

Estos Pj conocen a Alvar Fernández desde hace ya tiempo, y saben que es una buena persona y un excelente camarada. Vive de la renta que heredó de sus padres, su pasatiempo principal es la caza y la Alquimia, y su vicio las mujeres. Siempre ha sido un hombre terriblemente enamorado. Desde hace unos meses, sin embargo, no se le conocen líos amorosos, y él permanece los días y las noches encerrado en su mansión. El 18 de Junio, sin embargo, invita a los Pj a una buena cena, durante la cual les solicita su ayuda:

"Sabed que hace casi un año me enamoré locamente de una mujer casada. No os sonriáis. Ya se que esto no es nuevo en mí. Pero os juro que esta vez va en serio. Ella se llama Marina de Béjar. La conocía desde hacía ya tiempo. Su padre la hizo casarse antes de morir con el caballero Fernando Antúnez, que se hizo cargo así de la Baronía de Incinillas, que le fué entregada como dote por su suegro. No era un matrimonio feliz: ella pasaba grandes temporadas en Burgos, y en una de ellas nos conocimos. Nuestro idilio terminó brusca-mente: ella quedó embarazada, y su marido se la llevó consigo a su castillo. No supe más de ella, e intenté olvidarla sin

éxito. Hace unos días, sin embargo, recibí la visita de su vieja nodriza. Fernando la había echado a cajas destempladas. Me explicó que el Barón se estaba volviendo loco, que tenía a su mujer encerrada en una torre y no dejaba que nadie la viera, ni siquiera que hablase con ella. Tengo miedo de que la mate, y quiero ir a rescatarla, por la fuerza si es preciso.

He contratado algunos criados, muy poco habituales. Con ellos, y con vuestra ayuda, espero rescatar a mi amada. ¡Por nuestra amistad, os suplico que me ayudéis!"
Es de suponer que los Pj aceptan.

Si alguno de los Pj tiene influencia en la Corte e intenta forzar las cosas para que el Barón de Incinillas se presente en Burgos, éste se excusará, afirmando que su mujer está a punto de dar a luz. Si se le insiste, esperará de todos modos hasta la noche del 23 de Junio (ver DESENLACE). Alvar, sin embargo, no querrá esperar tanto.

1. La bienvenida

El viaje desde Burgos hasta Incinillas plantea pocas dificultades: los caminos son buenos, y las posadas numerosas en los muchos pueblos que se van sucediendo en el viaje. Al atardecer del día 22 de Junio, los Pj atravesarán el río Ebro, por el vado de Valdenoceda. Las tierras cambian inmediatamente de aspecto, haciéndose más yermas y descuidadas. Impera en la zona un aire de tristeza. Alvar Fernández explica a los Pj que acaban de internarse en los dominios del Barón de Incinillas.

Los Pj pronto se darán cuenta del "buen gobierno" del barón: Al pasar por una arboleda cercana se encuentran con una media docena de cadáveres, ahorcados de los árboles como frutos macabros. Ocho soldados están tomando un bocado al pie de éstos, y bebiendo de una bota de vino. Los soldados tienen un aspecto lamentable, y más bien parecen bandidos. Darán el alto a los Pj, y les interrogarán sobre quiénes son y qué hacen en el territorio.

A las respuestas de los Pj afirmarán que para pasar por las tierras del Barón hay que pagar un cierto tributo, consistente en un maravedí de oro por persona. Alvar protestará ante lo que considera un abuso, afirmando que él es un noble, que va a visitar a la duena de estas tierras y que si no le dejan paso se lo abrirá él con el filo de su espada. Si los Pj no lo tranquilizan, y pagan a los soldados, se desencadenará un combate.

Los soldados no pelearán con demasiado ardor, y si la mitad de ellos caen heridos o muertos el resto huirá.

2. Incinillas

El grupo llegará sin más problemas a Incinillas. Es un pueblecillo pequeño y de aspecto pobre, dominado por la imponente estructura del castillo del barón, el cual se alza en lo alto de una gran estriación rocosa. Aunque ha conocido tiempos mejores, el castillo ofrece un aspecto sólido y, por supuesto, a los Pj les será imposible tomarlo por la fuerza. Para conseguir a Marina el grupo tendrá que recurrir a la astucia.

Alvar expondrá entonces los motivos del viaje a todo el grupo, y explicará su plan. Sugerirá que el Pj de origen noble se dirija al castillo con uno de los criados, solicitando posada por una noche. Teóricamente, y según las leyes de la caballería, el barón no podrá negarse, con lo cual no será difícil, una vez dentro, rescatar a Marina y huir del castillo. El resto del grupo esperará escondido cerca del castillo.

Sin embargo, eso no será tan fácil. Si el grupo luchó contra los soldados en la arboleda, y alguno de éstos huyó, serán reconocidos y asaetados desde las almenas. En caso contrario, las puertas del castillo tampoco se abrirán. El barón se disculpará, afirmando que el estado de su castillo es lamentable, lo cual le impide poder ofrecer un mínimo de como-

didades a un huésped. Sugerirá que los Pj se alojen en la posada del pueblo. Diciendo que vienen de parte suya no se les cobrará nada.

De nada servirán súplicas, amenazas o tiradas de Elocuencia. El barón será cortés pero firme y no permitirá bajo ningún pretexto que los Pj entren en su castillo.

En el pueblo, una tirada de Psicología (con un bonus de +50%) permitirá a los Pj darse cuenta de que son mirados con desconfianza y temor. Sólo a base de usar con éxito las competencias de Soborno, Elocuencia o Seducción los Pj conseguirán averiguar que desde que Fernando tomó posesión de la baronía las cosas van cada vez peor: Los impuestos se multiplican, y la pandilla de matones que trajo como soldados (teóricamente para proteger a la gente) se dedica impunemente a saquear el territorio, violentando a las mujeres e hiriendo a los hombres. El barón, además, se hace acompañar siempre por un extraño personaje, bajo y mudo, siempre enfundado en una túnica negra con capucha, de quien se rumorea que es un brujo. Sea como fuere, la gente está desesperada, y no sabe qué hacer.

Intentar convencer a los campesinos para que asalten el castillo será totalmente inútil.

3. La historia

Fernando es un soldado de fortuna, hecho caballero por su indiscutible valor en combate. Sin embargo, su crueldad y falta de escrúpulos son aún mayores que su valentía. Hace poco tiempo se asoció con Taurus el Egipcio, un extraño personaje con poderes mágicos, al cual cree tener bajo su poder. Taurus hechizó al padre de Marina, convenciéndole de que Fernando sería un buen partido para su hija.

Las ambiciones de Fernando, sin embargo, no se limitan a una baronía. Desea más poder y riqueza, ante lo cual, le exigió a Taurus que le pusiera en contacto con el Diablo, para hacer con él un pacto. No quería, sin embargo, perder el alma. Por señas y dibujos, Taurus le explicó que eso no sucedería. Lo único que tenía que hacer era ofrecerle a un hijo suyo cuando lo invocara.

Esto es imposible, ya que Fernando es impotente, y el único placer que encuentra con las mujeres es el de torturarlas. Es por eso que no le importa que su mujer pase largas temporadas en Burgos, con su familia.

Poco después descubrió que su mujer había quedado embarazada de su amante, en Burgos. Rapidamente la obligó a volver al castillo, y la encerró en la torre. Cuando naciera el niño, lo haría pasar como suyo ante el diablo, consiguiendo así el poder que tanto deseaba.

Taurus, sin embargo, no le ha dicho toda la verdad: Fernando perderá su alma nada más invocar al diablo, y deberá servirle hasta la muerte si no quiere perecer. Es más, es imposible engañar al diablo con una treta tan burda. Y es que Taurus es en realidad un Aoun y como tal se complace en extender el miedo y la confusión entre los hombres.

4. El plan

Los Pj deberán elaborar un plan para rescatar a Marina. Se les presentan varias opciones:

*Pueden intentar sobornar a un par de soldados, cuando bajen al pueblo a beber y divertirse, para que les abran las puertas del castillo. Sin embargo, los soldados no se dejarán convencer por menos de 300 maravedíes de plata cada uno.

*Pueden intentar infiltrarse en el castillo por la noche, trepando por la muralla con una cuerda y un garfio. Hay un centinela en cada torre, sin embargo, y dos soldados de ronda por la muralla. La disciplina no es muy fuerte, y hay un 45% de posibilidades de que los centinelas duerman. Este porcentaje se tirará por separado para cada centinela.

*Pueden asimismo intentar infiltrarse con el carro de las provisiones, que cada cierto tiempo sube desde la aldea. El próximo debe subir a las 18 h. de la noche del día 23.

*Pueden intentar infiltrarse en el castillo por medios mágicos, o por cualquier otro método que se les ocurra a los Pj.

Si los Pj no son discretos a la hora de elaborar sus planes (discutiendo el plan en lugares públicos, por ejemplo) hay un 70% de posibilidades de que sean denunciados al Barón. Este enviará entonces un grupo de 15 hombres, con él a la cabeza, para detenerlos y ejecutarlos. No concederá clemencia.

5. El castillo

Hay unos treinta soldados en el castillo. Se alojan en dos de las cuatro torres interiores (quince en cada una). En otra se aloja Taurus y en la otra Fernando y Marina. Esta está encerrada en su habitación, y sólo Fernando tiene la llave.

Si los Pj tienen tiempo de registrar el castillo hay dos estancias que les llamarán la atención:

Una es la capilla, dónde una tirada de "Teología" mostrará a quien la pase que se han realizado cultos no cristianos, y una tirada de "Conocimiento Mágico" los identificará sin lugar a dudas como cultos satanistas.

El otro es la torre del mago. Los Pj encontrarán algunas re-domas con substancias extrañas, pero una tirada de "Alquimia" les revelará que no es el laboratorio de un mago, pues carece de elementos para realizar ungüentos y pociones. Así pues, un Pj inteligente podría deducir que Taurus NO ES HUMANO, ya que no necesita componentes mágicos para lanzar sus hechizos.

Una tirada de "Buscar" realizada con éxito en la habitación permitirá encontrar un grueso libro, encuadernado con piel negra (de nativo africano, aunque los Pj no lo sabrán nunca). Está escrito en árabe. Contiene los siguientes hechizos:

Lámpara de Búsqueda, Aumentar conocimiento, Resistencia al frío, Maldición, Inmunidad al fuego, Arma invencible, Invisibilidad.

El libro tiene un porcentaje de Enseñar del 40%.

6. El desenlace

El niño nacerá al mediodía del día 23, y será sacrificado en un Aquelarre oficiado en la capilla del castillo a las doce de la noche. Agaliareph aparecerá, pero no se dejará engañar por algo tan burdo. El castillo será arrasado, muriendo todos los que en ese momento se encuentren en su interior, excepto Taurus, que se alejará volando y riendo a carcajadas.

Si el barón muere en combate contra los Pj o Alvar, Taurus intentará huir volando, llevándose en brazos a Marina, para sacrificarla y convertir a su hijo en un Aoun como él.

7. Recompensas

Si los Pj consiguen rescatar a Marina y al niño vivos, ganarán cada uno 50 puntos de Aprendizaje, y el agradecimiento eterno de Alvar.

P.N.J.

ALVAR FERNANDEZ

FUE 15 Altura: 1'75 Peso 71 kg.

AGI 15 RR: 40% IRR: 60%

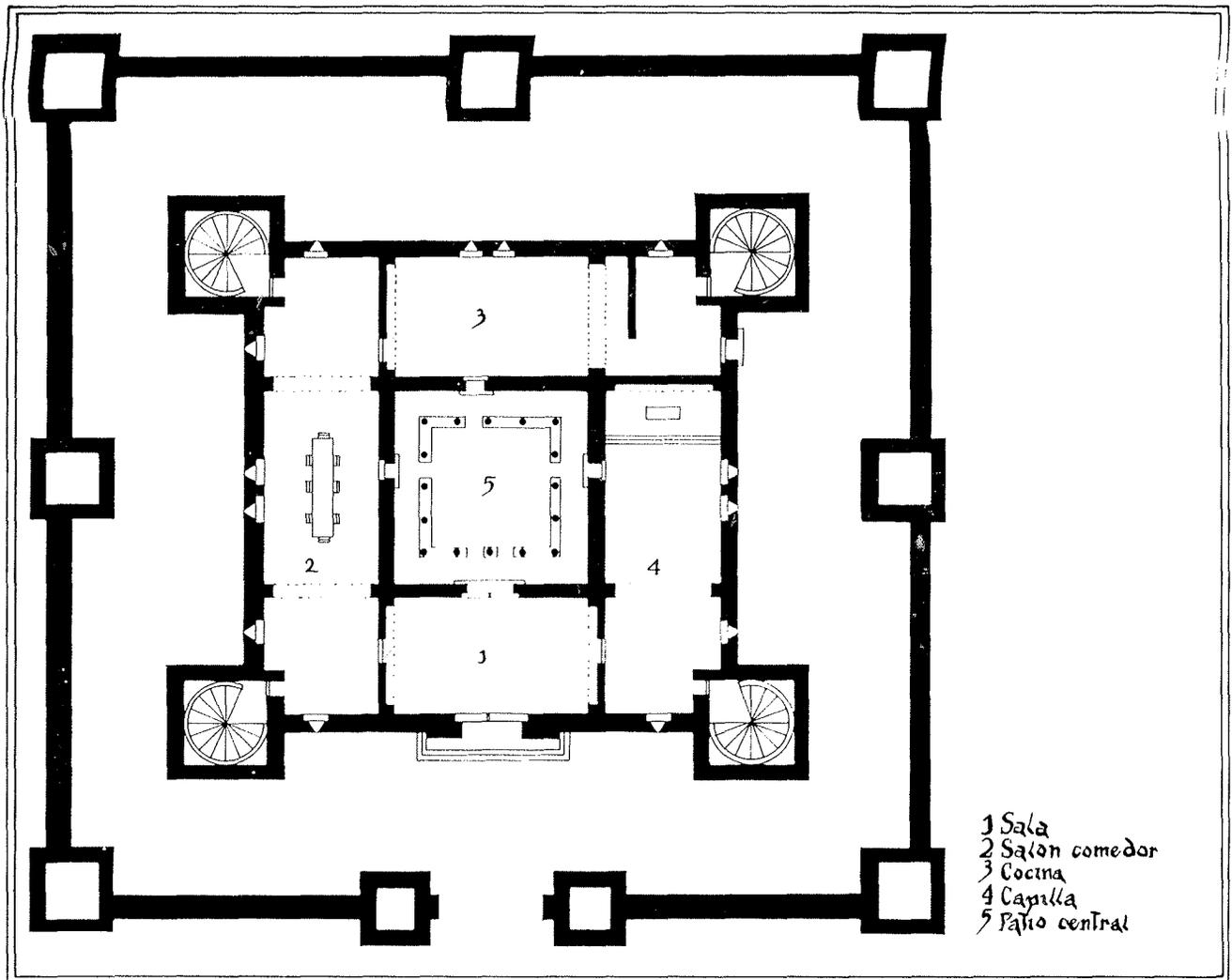
HAB 10 Apariencia: 20

RES 20

PER 10

COM 15

CUL 15



ARMAS: Espada 40%. Daño: 1D8 + 1

Lanza larga: 65%. Daño: 2D6 + 1D4

Escudo: 40%

ARMADURA: Cota de Malla con refuerzos (Protección 6), Yelmo.

COMPETENCIAS: Alquimia 35%, Astrología 40%, Cabalgar 60%, Seducción 75%

DOÑA MARINA

FUE 10 Altura: 1'65 Peso 70 kg.

AGI 10 RR: 50% IRR: 50%

HAB 15 Apariencia 18

RES 10

PER 15

COM 15

CUL 10

ARMAS: Carece

ARMADURA: Carece

COMPETENCIAS: Cantar 60%, Discreción 45%

FERNANDO, BARON DE INCINILLAS

FUE 20 Altura: 1'87 Peso: 98 kg.

AGI 15 RR: 12% IRR: 88%

HAB 20 Apariencia 8

RES 20

PER 10

COM 10

CUL 5

ARMAS: Espadón, 65%. Daño 1D10 + 1D6 + 2

Lanza larga, 40% Daño: 2D6 + 1D4

ARMADURA: Cota de malla (Protección 5), casco

COMPETENCIAS: Cabalgar 60%, Conocimiento mágico 15%, Escuchar 45%, Rastrear 60%

SOLDADOS

FUE 15 Altura: 1'65 Peso: 70 kg.

AGI 10 RR: 50% IRR: 50%

HAB 15 Apariencia 10

RES 15

PER 10

COM 5

CUL 5

ARMAS: Espada, 40% Daño: 1D8 + 1D4 + 1

Ballesta, 35% Daño: 1D10 + 1D4

Lanza corta: 40% Daño: 1D6 + 1D4 + 1

ARMADURA: Peto de cuero con refuerzos, casco

COMPETENCIAS: Cabalgar 40% Escuchar 40%, Otear 45% Rastrear 30%

TAURUS

FUE 27 Altura: 1'57 Peso: 60 kg.

AGI 20 RR: 0% IRR: 125%

HAB 15

RES 35

PER 10

COM 0

CUL 5

ARMAS: Hacha de Combate 90% Daño: 1D10 + 2D6 + 1D4

ARMADURA: Carece

COMPETENCIAS: C. Mágico 75%; Psicología 60%, Tortura 80%, Volar 90%.

HECHIZOS: Invocar Sombras, Invocar a Agaliarepth, Lámpara de Búsqueda, Aumentar conocimiento, Resistencia al frío, Maldición, Inmunidad al fuego, Arma invencible, Invisibilidad, Sumisión, Aumentar Fuerza, Protección mágica.

Módulo 3: Entre las brumas...

Módulo de introducción para 3/5 Pj, que no tienen en un principio que conocerse entre sí. Uno de ellos, por lo menos, debería ser un mago, y sería muy interesante que hubiera también un hombre piadoso.

Introducción

Por motivos diversos (a determinar por el Dj) los Pj se encuentran en Játiva, y deben trasladarse urgentemente a la ciudad de Valencia. La zona por la que pasa el camino real, sin embargo, está casi deshabitada, por culpa de una epidemia de peste que aniquiló a casi todos los lugareños diez años atrás. Abundan, además, fieras salvajes y bandidos, y es frecuente que algún viajero solitario desaparezca. Es por eso que los Pj deciden viajar unidos, para mayor seguridad.

Si antes de partir intentan averiguar más detalles sobre la zona, un anciano les dirá, un tanto enigmáticamente que "hace años había una aldea, Dissort. Era muy próspera y rica, y la gente no tenía que trabajar para vivir. Pero no era buena gente. Un día, el diablo se los llevó."

Hay un 40% de posibilidades de que los Pj se crucen con un grupo de bandidos: su número será igual al de los Pj, + 2. De ir uno o varios de los Pj con cota de malla con refuerzos o con armadura completa, no atacarán, mostrándose incluso amigables.

Son los primeros días de Primavera. La tarde es fresca, pero no fría, y la jornada de viaje ha sido agotadora. Empieza a ponerse el sol, y el grupo de Pj debe acampar al raso.

A un lado del camino encuentran un pequeño prado, con unas rocas que les protegerán del viento, y con un riachuelo a pocos pasos, el cual forma un estanque de reducidas dimensiones, y sin embargo bastante profundo.

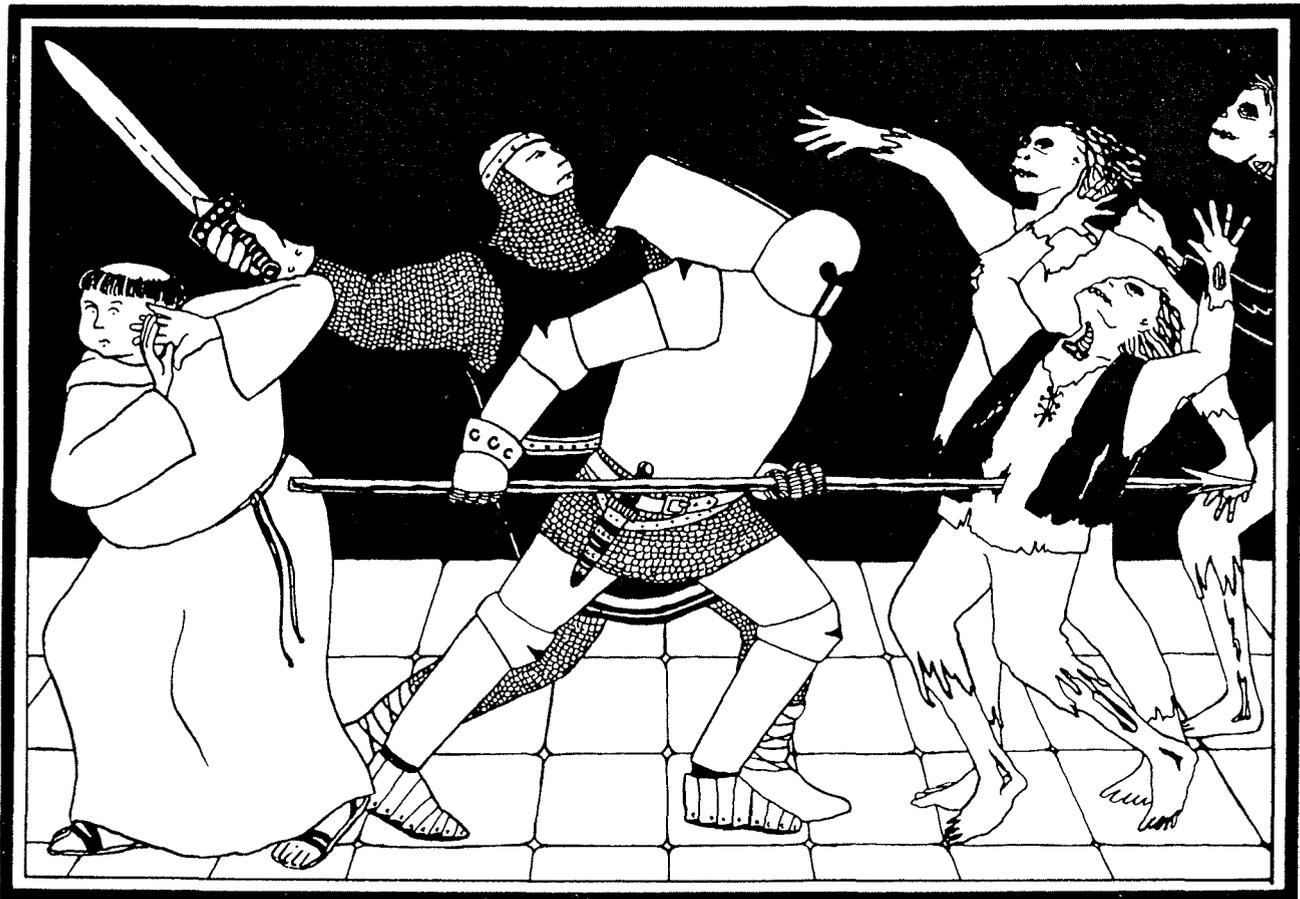
La jornada termina sin más incidentes. Los Pj se disponen a pasar la noche lo más confortablemente posible.

1. La mujer del agua

Durante la medianoche, el Pj que haga guardia (o uno elegido aleatoriamente si nadie la hace) oirá una voz dulcísima que lo llama por su nombre. La voz viene del estanque, y el Pj podrá distinguir, en medio de un resplandor verdoso, una mujer desnuda, con medio cuerpo fuera del agua, que le sonríe y le hace movimientos invitadores. Si el Pj se dirige hacia ella sin avisar a los demás, se hundirá y empezará a ahogarse nada más poner el pie en el agua, ya que el estanque es más profundo de lo que parece. Además, sentirá como unos brazos, fríos como los de un cadáver, lo arrastran al fondo. Su porcentaje de nadar se verá reducido a la mitad.

Si el Pj, por el contrario, reacciona violentamente (lanzándole algún arma o proyectil) se sentirá de repente presa de lacerantes dolores en la cabeza, que lo harán aullar de dolor, y lo imposibilitarán de hacer cualquier acción.

Sea por los gritos o aullidos de su compañero, sea por que éste los llame, los demás Pj se despertarán. En lugar de ver a la dama, sin embargo, verán el resplandor verdoso y como el agua empieza a hervir y burbujear, generando una niebla espesa y picante, que irrita los ojos y la garganta, y que pronto los envolverá. Aquel Pj que saque una tirada de "Escuchar" distinguirá, muy lejana, una carcajada burlona, que



le pondrá los pelos de punta. Todo aquél Pj que permanezca mucho rato al lado del estanque, perderá el conocimiento. Es más que posible, sin embargo, que deseen alejarse lo más rápido que puedan del mismo. Todo lo que intenten hacer para orientarse, sin embargo, será inútil: la niebla es demasiado espesa, y pronto se encontrarán perdidos sin remedio...

2. El pueblo de Dissort

Al cabo de un tiempo indeterminado los Pj distinguirán un rayo de sol entre las brumas. Si avanzan en esa dirección pronto encontrarán una aldea, la cual está milagrosamente libre de niebla. Parece que una protección invisible rodee todo el pueblo, impidiendo el avance de la bruma.

Al salir de la niebla, los Pj serán saludados, entre grandes muestras de alegría, por una muchedumbre de aldeanos, todos ellos vestidos con túnicas blancas. Una tirada de Otear permitirá a los Pj darse cuenta de que no hay niños entre la gente: los más jóvenes andarán por los 19/20 años. Una tirada de Psicología permitirá a los Pj darse cuenta de que los estaban esperando.

Los aldeanos rodearán rápidamente a los Pj aclamándolos como salvadores, y los conducirán hasta una gran plaza en el centro del pueblo. Uno de los edificios de la plaza se encuentra destruido por un incendio. Una tirada de Cultura x 3 permite identificarlo como los restos de una ermita.

En el centro de la plaza hay un gran pozo, de unos 5 m. de diámetro. No hay brocal ni cubo para sacar el agua, aunque ésta se encuentra a unos 10 m. de profundidad.

En la plaza les espera un hombre de mediana edad, de barba poblada y amplios ropajes blancos. Se presentará como Tafall, alcalde del pueblo de Dissort. Contestará a las preguntas de los Pj contando la siguiente historia:

"Hace años nuestra comunidad vivía en prosperidad y riqueza, todos éramos hermanos de todos y todo lo compartíamos. Ayudábamos en lo que podíamos a nuestros vecinos, los cuales sin embargo nos envidiaban, y lanzaban injurias sobre nosotros. Un día llegó un hombre malvado: un clérigo que había abjurado de su fe, y que adoraba a extrañas criaturas de la tierra. Mediante engaños, se introdujo en nuestra comunidad, y pervirtió el inocente corazón de algunos de nuestros jóvenes. Entonces empezó a realizar ritos blasfemos, Aquelarres y orgías sangrientas. Los limpios de corazón teníamos que hacer algo, así que quemamos al sacerdote y a sus fieles en el interior de su iglesia. Pero ellos tuvieron tiempo de lanzarnos una maldición: y nuestro pueblo quedó aquí, separado del mundo por esta bruma que no podemos atravesar. Yo, modestamente, conozco un poco las artes mágicas, y sabía que el hechizo podía romperse con la ayuda de algunos hombres venidos del exterior. Por eso os damos la bienvenida, ya que gracias a vosotros volveremos a la vida!!!"

Si los Pj se disculpan y afirman que lo sienten mucho, pero que se van, Tafall negará tristemente con la cabeza, y explicará que eso es imposible: los Pj están atrapados en el pueblo, igual que sus habitantes, y si intentan salir la niebla los matará.

Si los Pj se extrañan por la ausencia de niños en el pueblo Tafall explicará que unos murieron, otros se hicieron mayores. No han nacido más niños durante el tiempo que llevan hechizados.

Si los Pj le preguntan qué tienen que hacer exactamente, les explicará que, esta medianoche, deben rezar con ellos, en la misma plaza, unas oraciones especiales, "y cumplir ciertos ritos determinados que os explicaré en su momento". No dará más explicaciones, sino que se apresurará en invitar a los Pj al banquete que se está preparando, para festejar su llegada.

En efecto: un grupo de mujeres se encuentra muy atareada colocando grandes tablas encima de caballetes, trayendo largos bancos de madera y cojines para todos. Parece que el pueblo entero va a participar en el banquete.

3. El banquete

El banquete consiste en carnes asadas de Carnero, Ternera y Cerdo, condimentadas con diversas especias y salsas, acompañadas de coles y nabos, frutas y pastelillos de miel. Todo esto acompañado de un vino tinto, espeso y áspero, que se sube rápidamente a la cabeza. Si los Pj preguntan de dónde han sacado tanta y tan buena comida, Tafall le quitará importancia al hecho, afirmando que tienen reservas de provisiones en abundancia.

Tafall hace sentar a los Pj a su lado, presidiendo la mesa, y él mismo les servirá el vino, de una gran jarra. El beberá, sin embargo, agua clara, y comerá solamente verduras, afirmando que no puede beber vino ni comer carne porque se ha autoimpuesto una penitencia, hasta que las cosas vuelvan a la normalidad.

La gente del pueblo, por el contrario, come y bebe con auténtica gula, y muy pronto los borrachos se revuelcan por debajo de las mesas.

NOTA PARA EL DJ: Hay una maldición especial en la comida. Todo aquél que coma apenas un bocado de la carne del banquete perderá *todos* sus Puntos de Concentración (no pudiendo, pues, lanzar ningún hechizo). No los volverá a recuperar hasta que no salga del pueblo.

Quien beba como mínimo una copa de vino, deberá tirar por Resistencia x 1 para no caer inconsciente, ya que el vino está narcotizado. El narcótico puede detectarse, al beber el primer sorbo, con una tirada de "Degustar". Los efectos del narcótico se hacen sentir al cabo de aproximadamente 1 hora de haber sido ingerido.

4. La verdad

La verdad, sin embargo, es muy distinta a la historia que Tafall ha contado a los Pj. Dissort era un pueblo normal y corriente, salvo por el hecho de que la mayor parte de sus habitantes adoraban a Silcharde, el demonio del Dominio. Este les había dado riqueza y poder a cambio de que se le entregaran todos los niños de la aldea, cosa que así se hizo. Un día llegó un clérigo, un tal Dionís, que construyó una ermita en la plaza y que intentó convertir a los blasfemos habitantes de Dissort. Los del pueblo, por diversión, le perdonaron momentáneamente la vida, pero no le dejaron salir de la aldea.

Entonces se desató la peste por tierras valencianas, y los de Dissort tuvieron miedo. Antes de que la peste llegara al pueblo, Tafall, el sumo sacerdote, hizo un Aquelarre multitudinario, invocando la protección de Silcharde. Durante el Aquelarre, el clérigo y los pocos habitantes no creyentes del pueblo fueron quemados vivos dentro de la Iglesia.

Silcharde hechizó el pueblo, sacándolo fuera del tiempo. Sus habitantes no tenían que trabajar, recibiendo mágicamente comida y bebida. Pero cada cierto tiempo, debían reafirmar su pacto con Silcharde, en un gran Aquelarre, parodia de una misa. En el momento de la comunión, debían devorar vivos a los extranjeros que Silcharde atrajera al pueblo...

Y este es el destino de los Pj...

5. La lucha

Si los Pj beben el vino y caen víctimas del narcótico se despertarán desnudos y atados de pies y manos, en una habitación cerrada y sin ventanas. Serán sacados de ella a medianoche, y devorados vivos por la multitud, entre cantos de gloria a Silcharde y Lucifer.

Si varios o todos los Pj superan los efectos del narcótico, o rehúsan beber vino, Tafall intentará convencerles de que

descansen, "para conservar toda su energía mística hasta el momento de la ceremonia". Intentará meterlos en una de las casas, acompañados de una docena de muchachas para que satisfagan todos sus caprichos. En un momento determinado, éstas intentarán quitarles las armas, o abrirán la puerta para que los demás habitantes entren y reduzcan a los Pj.

Si los Pj se niegan en redondo, o adoptan una actitud violenta, Tafall recurrirá a la fuerza. Los habitantes del pueblo se lanzarán contra los Pj, procurando herirlos y desarmarlos, pero no matarlos. Tafall procurará evitar el combate personal, usando la magia a distancia.

Los Pj sólo tienen tres caminos a seguir: hacerse fuertes en una de las casas del pueblo, tomar a Tafall como rehén, o bien abrirse paso con sus armas hasta la salida del pueblo. La niebla es molesta pero no mortal, al contrario de lo que les había dicho Tafall. Además, los habitantes del pueblo no pueden atravesarla, y al introducirse en ella los efectos de la maldición lanzada sobre la carne desaparecen. Eso sí, los Pj no pueden quedarse en ella indefinidamente: por muchas vueltas que den siempre irán a parar a las afueras del pueblo, y si no hacen algo terminarán muriendo de hambre y de sed.

6. La ayuda

En el momento en que se encuentren más desesperados (o si a un Pj piadoso se le ocurre la genial idea de rezar pidiendo ayuda) oirá una voz, muy lejana, que susurra su nombre. Y verán como se va formando la figura de un hombre, vestido con los hábitos monacales. Es Dionís, el sacerdote-mártir de Dissort. El les explicará la auténtica historia de Dissort, y la manera de romper el hechizo que Silcharde lanzó sobre el pueblo:

"Deberéis volver a la plaza del pueblo, y buscar entre las ruinas de mi iglesia el cáliz sagrado que usaba en mis misas, el cual ningún habitante de Dissort puede tocar. Debéis arrojarlo al pozo que está en la plaza, ya que allí reside la Ondina que os hechizó, y que es el nexo de poder entre Silcharde y Tafall. Cuando el objeto sagrado caiga al agua, la Ondina morirá, y el hechizo se desvanecerá..."

7. El final

Los Pj deberán organizar alguna estratagema para entrar de nuevo en el pueblo (si habían logrado salir) o para hacer una salida en el caso en que se encuentren sitiados. Una buena idea sería que algunos de ellos se ofrecieran como cebo, mientras los demás huyen por otro lado. Sea como fuere, deberán llegar hasta las ruinas de la ermita, y efectuar una tirada de "Buscar" para encontrar el cáliz de oro. El problema es que la plaza estará fuertemente vigilada, y que los aldeanos intentarán por todos los medios que los Pj no lleguen hasta el pozo.

Si los Pj consiguen arrojar el cáliz en el pozo, la tierra temblará, y se oirá un gran estruendo, como un rugido de rabia de un gigante. Los Pj perderán el conocimiento...

...para despertar en su campamento, al lado del estanque. Este se ha convertido en un charco de agua estancada y pestilente...

Hace un bonito día. A los Pj les queda todavía mucho camino hasta llegar a la ciudad de Valencia...

En caso de que sean devorados por los habitantes del pueblo durante el Aquelarre, o que mueran luchando contra ellos, despertarán infectados por la peste bubónica. Pasarán todos los efectos de una convalecencia máxima (a no ser

que encuentren un mago que les lance un hechizo de Curación de enfermedad).

Si salen con bien de esta aventura, cada Pj ganará 60 puntos de Aprendizaje.

PNJ

BANDIDO COMUN

FUE 15 Altura: 1'72

AGI 12 RR: 50% IRR: 50%

HAB 15 ARMADURA: Armadura 2 (peto de Cuero)

RES 15

PER 20

COM 13

CUL 10

ARMAS: Espada normal: 45% Daño: 1D8 + 1D4 + 1

Maza pequeña: 40% Daño: 1D8 + 1D4 + 2

COMPETENCIAS: Esquivar, 35%. Esconderse 40%. Ras-
trear 50%

ONDINA

FUE 30 Altura: 1'62

AGI 32 RR: 0% IRR: 325%

HAB 28 ARMADURA NATURAL: Inmune a armas no
mágicas

RES 15 Es inmune a cualquier tipo de agresión dentro de su
estanque o del pozo del pueblo, salvo a algo sagrado.

PER 7

COM 1

CUL 3

PODERES ESPECIALES: Control y manipulación del
Agua.

TAFALL

FUE 10 Altura: 1'72

AGI 10 RR: -25% IRR: 125%

HAB 10 ARMADURA: Carece

RES 20

PER 10

COM 20

CUL 20

ARMAS: Palo, 35%. Daño: 1D4 + 1

COMPETENCIAS: Alquimia 85%, Astrología 90%, Cono-
cimiento Mágico 90%, Elocuencia 65%, Esquivar 35%.

HECHIZOS: Invocar a Silcharde, Invocar a Ondinas, Con-
trol sobre las Ondinas, Invulnerabilidad, Lámpara de Bus-
queda, Filtro amoroso, Sumisión, Invisibilidad, Conmo-
ción.

HABITANTE DE DISSORT

FUE 15 RR: 0% IRR: 100%

AGI 12 ARMADURA: Carece

HAB 18

RES 15

PER 15

COM 10

CUL 10

ARMAS: Palo 45% Daño: 2D4 + 1

Espada 35% Daño: 1D8 + 1D4 + 1

Cuchillo 50% Daño: 1D6 + 1D4

Hacha 40% Daño: 1D8 + 1D4 + 2

COMPETENCIAS: Escuchar 35%, Esquivar 40%, Otear
35%

NOTA: Hay casi 150 hombres y mujeres en Dissort. Lucha-
rán fanáticamente, hasta la muerte. No se desmayarán por
consecuencia de sus heridas, a no ser que sus puntos de Re-
sistencia lleguen a 0 o inferior. Jamás se rendirán.

Módulo 4: Una noche en la posada de Alvar el Honesto

Aventura para 3/5 Pj. No tienen necesariamente que conocerse entre sí.

Introducción

Diciembre, mediados del siglo XIV. Los Pj, por varios motivos, deben alojarse en el pueblecito de Lecumberri, casi al pie del monte Aralar, en el Reino de Navarra. El pueblecito es lugar de paso obligado para todos aquellos que viajan de Tolosa a Pamplona (o viceversa) o para los que deseen ir a remediar sus males con las aguas milagrosas de Betelu o Lizarza. Por suerte, Lecumberri está bien provista de alojamiento, y los Pj no tienen problemas en acomodarse en la posada de Alvar el Honesto. Esta posada es excelente, y de precios normales. Su único inconveniente es que está un poco alejada del pueblo, a unos quince minutos a paso vivo. Hace frío, y ya han caído las primeras nevadas. La idea de los Pj es pasar allí una noche...

1. Descripción de la posada

La posada está construida de piedra y madera, es sólida y está bien cuidada. Consta de planta baja y un piso superior.

En la planta baja se encuentra un gran comedor y sala de estar, donde los clientes comen, beben o sencillamente charlan o juegan a las cartas. En la planta baja se encuentra también la cocina de la posada y una sala privada, normalmente cerrada con llave, que el posadero sólo cede a personas de confianza.

En el piso superior se encuentran las habitaciones para clientes pudientes, la habitación del posadero, y la habitación común para los clientes normales. Las habitaciones constan de una cama con colchón de paja, sábanas de tejido basto, una mesa, una silla y un arca. Si se desea, se puede comer en la habitación. La habitación común, en cambio, es una sala bastante amplia con un buen montón de paja en un rincón. Los clientes de pocos recursos deben conformarse con dormir encima de la paja, abrigados todo lo más con una manta.

Encima del piso superior se encuentra la vieja buhardilla, que el posadero usa como trastero y almacén.

Por una trampa en la cocina se llega a una pequeña bodega, donde el posadero guarda el vino, y que le hace las veces de despensa.

Adosado a la posada se encuentra el establo, donde son instaladas las monturas de los clientes. En el piso superior del establo hay un pequeño granero, ahora lleno a rebosar, ya que el posadero guarda aquí su provisión de forraje para todo el invierno.

En la parte de atrás de la posada hay un pequeño huerto, un corral con gallinas, cerdos y una vaca, y un pozo.

No hay letrinas. Los clientes satisfacen sus necesidades corporales en el patio, o en los orinales que hay en cada habitación.

2. Los precios

Dormir una noche en la habitación común cuesta 7 maravedíes de plata.

Dormir una noche en una de las habitaciones cuesta 3 maravedíes de oro.

Los clientes que duerman en la posada tienen una hogaza de pan y agua gratis.

Nada impide a un cliente consumir sus propias provisiones

en el comedor, o hacer que se las cocinen en la misma posada. En este último caso paga 1 maravedí de plata.

Los platos que la posada ofrece esa noche son:

Potaje de judías y nabos	3 maravedíes de plata
Sopa de ajo y pan	1 "
Cerdo asado con hierbas	8 "
Gallina asada en espetón	3 "
Jarra de leche	1 "
Jarra de vino	2 "

3. El servicio de la posada

La posada está atendida por Alvar, su mujer Bernarda y sus hijos Blanca y Roque.

Alvar es un hombre alto y fuerte, rubicundo y de vozarrón atronador. Está calvo como un queso de bola, y siempre tiene la calva brillante por el sudor. Luce una espesa barba negra. Tiene unos 40 años, y está muy gordo. Siempre es amable y divertido con sus clientes... a menos que no le pausen. Normalmente se encarga de servir a los clientes en la sala común, y le gusta conversar con ellos.

Su mujer, Bernarda, es mucho más gorda que su marido, y tiene aproximadamente su misma edad. Luce unos erizados pelos negros encima de los labios, que hacen que Alvar la llame "Bigotuda!" (se supone que cariñosamente). Normalmente, está en la cocina. Cuando sonríe (lo cual sucede raras veces, por suerte) muestra una serie de dientes desiguales y amarillentos.

Blanca es una muchachita de catorce años, que se ha hecho mujer casi sin darse cuenta. Bastante bonita, el ambiente de la posada la ha hecho descarada y pícara. Se encarga de servir y limpiar las mesas, y sabe eludir con agilidad las manos de los clientes.

Roque tiene doce años. Se encarga de cuidar las monturas de los clientes, y de ayudar en lo que sea. Es un niño soñador, que sólo desea poder alistarse en el ejército para convertirse en un héroe y un caballero.

La familia duerme junta en la misma cama, en la habitación del piso superior.

4. Los clientes

Los clientes de la posada esa noche son los siguientes:

En las habitaciones:

* Un soldado de fortuna llamado Gontzal y su amada Beatriz. El estaba al servicio de un rico mercader de Pamplona, y se enamoró de la hija de éste, siendo correspondido por ella. Sabiendo que Beatriz había sido comprometida al caballero Juan de Ocaña, la pareja de amantes decidió huir. Gontzal hizo que un ermitaño de las afueras de Irurzun los casara. Ahora se dirigen hacia Ataún, donde Gontzal tiene familia.

* Un mercader Barcelonés llamado Arnau, que viaja junto con su criado Poncet a Tolosa, por negocios.

* Un caballero de la Orden de Calatrava, Julián de Malpartida que se dirige a Tolosa para visitar a un amigo (En realidad, se trata de un miembro de la Fraternitas Vera Lucis).

* Un comerciante en paños de Tolosa llamado Ramiro que se dirige a Pamplona con su sobrina Elvira y un criado, César. Este es un Morisco convertido al catolicismo. Tiene la lengua cortada (En realidad, todo esto es falso: ver más adelante).

En la sala común:

* Dos peregrinos, Lope y Mateo, camino de Santiago de Compostela.

* Poncet, criado de Arnau.

5. Secretos, sorpresas y otras verdades

En la posada van a suceder esta noche ciertos hechos que pueden cambiar la vida de sus ocupantes para siempre. Ramiro el comerciante es en realidad un buscavidas que espera hacer el negocio de su vida. Más por suerte que por habilidad ha conseguido localizar y capturar a una cachorra de Mandrágora, la cual mantiene drogada en su habitación, vigilada día y noche por su fiel compinche César. Ha enviado noticia del hecho a dos individuos que pueden estar interesados en ella: el Alquimista judío Absalón ben Eleazar y el reputado mago Euskera Koldo de Iturriotz. Su idea es hacer una especie de subasta, o vender una parte de la mandrágora a cada uno. Ha elegido la posada de Alvar porque es un sitio discreto, conoce a Alvar desde hace tiempo y sabe que nadie les molestará. Además, la posada cae a medio camino de las residencias de sus dos posibles clientes: Absalón vive en Tolosa y Koldo en Etxarri-Aranaz. Hay dos cosas, sin embargo, que Ramiro no sabe. Primero, que cerca del monte Aralar vive una comunidad de Mandrágoras bastante importante. Segundo, que hace tiempo que la Fraternitas Vera Lucis (Ver apéndice 3) anda siguiendo los pasos de Koldo. Han interceptado el mensaje de Ramiro, y su Gran Maestro considera que el que salga de su refugio mágico de Etxarri-Aranaz es una ocasión de oro...

6. Desarrollo de los acontecimientos

El siguiente horario está calculado según la hora solar, por supuesto.

- * 16'30/ 17 h. De no formar ya un grupo, los Pj van llegando durante este tiempo, por separado, a la posada. La mayor parte de los clientes ya están en ella.
- * 17'15 h. Llegan los dos peregrinos, Lope y Mateo.
- * 17'30 h. Se sirve la cena. César y Elvira no bajan a comer. Ramiro comenta que su sobrina está algo enferma. No da muestras de preocupación: al contrario, come copiosamente y bebe abundante vino.
- * 18'00 h. Oscurece. Alvar enciende las lámparas de aceite. Gotzal y Beatriz se acuestan pronto, pidiéndole al posadero que los avise al amanecer.
- * 18'15 h. Arnau intenta conversar sobre el negocio de paños con Ramiro, el cual le contesta con incoherencias, que demuestran que no es un comerciante.
- * 18'25 h. Arnau se retira a su habitación.
- * 18'33 h. Se oye un lamento, largo y lúgubre, que recuerda en parte al ulular del viento entre los árboles. Viene de la habitación de Ramiro. Este sube inmediatamente, volviendo a la sala al poco rato. Se trata de Elvira, que se ha quejado en sueños. César le administra inmediatamente más droga. Si alguien le pregunta, Ramiro explicará que su sobrina está enferma, y que a ratos delira. Lo que Ramiro no sabe es que el lamento de Elvira es una petición de socorro, y que ha sido oída por las Mandrágoras de Aralar.
- * 18'47 h. El peregrino Lope cuenta a Mateo, Poncet, y a los Pj que quieren oírlo, la leyenda del perro del monte de Aralar. Julián de Malpartida y Ramiro beben vino en silencio, en mesas separadas.
- * 19'00 h. Los hijos de Alvar y su mujer se acuestan. Este se queda en el comedor, atendiendo a sus clientes.
- * 19.20 h. Poncet se retira a descansar a la habitación común.
- * 19'30 h. Llegan Koldo de Iturriotz. Es un hombre grande y corpulento, vestido con pieles y ropas de lana sin hilar. Ramiro le saluda efusivamente, a lo cual Koldo le contesta con gruñidos. Se sientan en la misma mesa, y Ramiro pide más vino. Koldo no bebe.
- * 19'58 h. Los peregrinos Lope y Mateo se retiran a descansar.

* 20'12 h. Llegan Absalón ben Eleazar. Se reúne con Koldo y Ramiro, éste sube a la habitación, baja con César y Elvira y entran los cinco en la sala privada.

* 20'15 h. Julián de Malpartida entra en su habitación y mueve la luz de su lámpara de aceite dos veces, ante la ventana, haciendo la señal de la cruz. A continuación, baja al comedor, asesina silenciosamente a Alvar (que dormita en una mesa) y abre la puerta.

* 20'18 h. La Fraternitas Vera Lucis entra en la posada

7. La leyenda del perro del monte Aralar

...En el valle de Amboto vive un misterioso ser, que gusta de adoptar la forma de una mujer de apariencia muy hermosa. Los del lugar la adoran, y la llaman Mari, la dama de Amboto. Dicen que cuando se desplaza lo hace en un carro tirado por cuatro caballos negros, y que deja una estela de fuego detrás. Lamias, Meigas y buitres forman su corte, allí en las cavernas del valle de Amboto. Cuentan que una vez un jovenzuelo atrevido le hizo la corte, y la enamoró. Ella le colmó de presentes y riquezas, y le concedió dones, como la inmortalidad, y el secreto de manipular el fuego a su capricho. Pero cuando se sintió poderoso y seguro él la abandonó, convirtiéndose en un poderoso hechicero, e instalando su residencia en lo alto del monte Aralar. No tenía que haberlo hecho. Pues ella le lanzó una maldición, que le privó del uso de la palabra y lo dejó convertido en un gigantesco perro rojo. El alma de un hombre, en el cuerpo de un animal inmortal. Por broma cruel o capricho, no perdió, no obstante, su dominio sobre el fuego.

Y hay viajeros que dicen haberlo visto, en las noches de luna como esta. En éstas noches, cerca del monte Aralar cualquier cosa puede suceder...

NOTA PARA EL DJ: Por supuesto, esta leyenda no tiene nada que ver con la aventura. Sin embargo, y en el mundo de Aquelarre, es absolutamente cierta (Ver el Capítulo 5. El Bestiario).

8. La lucha

Los miembros de la Fraternidad de la Vera Lucis que se disponen a asaltar la posada son 30. Uno de ellos (Julián) está ya infiltrado en su interior. Su plan es el siguiente: Julián hará la señal de que los magos ya han llegado, e intentará abrir la puerta. Veinte miembros de la Fraternidad entrarán entonces a la carrera. Cinco subirán al piso superior, y quince se enfrentarán contra los magos, esperando que la sorpresa les impida preparar sus hechizos a tiempo para defenderse. Los cinco que suban al piso de arriba intentarán eliminar todo el que salga de las habitaciones, impidiendo que bajen por la escalera.

De los nueve restantes miembros de la Fraternidad, cinco de ellos se mantendrán apartados de la posada, colocados estratégicamente y dispuestos a asaetear con sus ballestas a cualquiera que intente escapar de la casa por las ventanas o la puerta de atrás. Dos más prenderán fuego al granero. Los dos restantes cuidarán de los caballos.

Koldo de Iturriotz se defenderá lanzando contra sus enemigos un espíritu Igneo que le protege, e intentando huir en la confusión. A no ser que el DJ decida lo contrario, morirá abatido por los disparos de los ballesteros. El Igneo entonces desaparecerá. Absalón huirá teletransportándose.

De resultados de la acción del Igneo, y de la quema del Granero, la posada empezará a arder. La Fraternidad intentará evacuar a sus heridos, impidiendo que salgan los ocupantes de la posada, para quemarlos vivos. Entonces aparecerán las Mandrágoras, atacando a los miembros de la Fraternidad, y a todo aquél que se enfrente a ellas.

El desarrollo exacto de la lucha será el siguiente:

Asalto 1: Julián abre la puerta (o caso de que sea eliminado la Fraternidad la revienta, entrando en la posada). Dos

miembro
Asalto 2
y empie
bros de
atacando
demás a
Asalto 3
ponerse
rincón.
Asalto 4
contra lo
ventana
Asalto 8
Igneo d
heridas,
atacanto
mas.
Asalto 1
Fratern
hijos B
Asalto 2
Fratern
do fueg
a filtra
empiez
Los Fra
lo hará
Asalto
casa. A
tirar pe
II).
Asalto
en el pi
Aquello
por Ag
de disp
en las
Asalto
salvarl
Asalto
medio
do ayu
quizá
Asalto
posada
Asalto
los oc
abrasa

9. El
Eviden
actos l
determ
saetas
como
codo c
lidad.
salir.
mome
que p
do ro
Elvira
Sus co
con fi

Las M
bros c
vient
de los
las M

miembros de la Fraternidad prenden fuego al Establo.
Asalto 2: La Fraternidad llega a la puerta de la sala privada, y empieza a golpearla, alertando a los del interior. Miembros de la Fraternidad llegan a la carrera al piso superior, atacando a los que salgan por las puertas. Los caballos y demás animales, en el Establo, relinchan asustados.

Asalto 3: La puerta salta hecha pedazos. César intenta interponerse y es eliminado. Ramiro se esconde con Elvira en un rincón.

Asalto 4: Absalón se teletransporta. Koldo lanza su Igneo contra los Fraternitas (que retroceden) e intenta huir por la ventana. El piso inferior empieza a arder.

Asalto 8: Koldo es eliminado por dos saetas de ballesta. El Igneo desaparece. Ramiro es degollado. Elvira recibe dos heridas, pero dada su naturaleza inhumana no muere. Su atacante no se percibe de ello y huye de la habitación en llamas.

Asalto 15: Bernarda sale al encuentro de los miembros de la Fraternidad con un cuchillo de cocina y es asesinada. Sus hijos Blanca y Roque se refugian en la bodega.

Asalto 20: Ante las proporciones que toma el incendio, los Fraternitas empieza a retroceder hacia la puerta, prendiendo fuego metódicamente al piso inferior. El humo empieza a filtrarse por las tablas del suelo del piso superior. Elvira empieza a gritar.

Los Fraternitas no se molestan en rematarla, seguros de que lo hará el incendio.

Asalto 23: El último miembro de la Fraternitas sale de la casa. Aquel que intente pasearse por el piso inferior debe tirar por su Agilidad x 4 para no incendiarse (Ver capítulo II).

Asalto 25: Las Mandrágoras atacan. Los que se encuentren en el piso superior deben tirar por asfixia (Ver capítulo II). Aquellos que intenten huir por la planta baja deben tirar por Agilidad x 2 para no incendiarse. Los ballesteros dejan de disparar contra los ocupantes de la casa, concentrándose en las Mandrágoras.

Asalto 35: Elvira muere abrasada. Hasta entonces es posible salvarla, aunque con graves quemaduras.

Asalto 40. Los niños salen de su escondite, tosiendo y medio asfixiados. Blanca se desmaya, y Roque grita pidiendo ayuda. Gotzan y Poncet (de seguir vivos) acompañados quizá por alguno de los Pj, deberán ayudarles a salir.

Asalto 100: El establo arde por completo. Todo el lado de la posada adosado a él está ya en llamas.

Asalto 180: (30 min.) El techo de la posada se hunde. Todos los ocupantes que pudieran quedar en la misma mueren abrasados.

9. El final

Evidentemente, los Pj pueden cambiar o alterar con sus actos la anterior sucesión de hechos. A no ser de que el Dj determine lo contrario, Arnau morirá acribillado por las saetas al intentar saltar por una ventana. Poncet luchará como pueda contra la Fraternitas, posiblemente codo a codo con los Pj. Los dos peregrinos no serán de ninguna utilidad, y sólo sobrevivirán si los Pj les protegen y les ayudan a salir. Gotzal luchará valientemente, protegiendo en todo momento a Beatriz, la cual empuñará una daga y hará lo que pueda al lado de su amor. Al autor de esto (empedernido romántico) le gustaría que se salvaran...

Elvira, la Mandrágora, sólo se salvará si algún Pj la rescata. Sus congéneres no podrán ayudarla, ya que el fuego prende con facilidad en ellas, haciéndolas arder casi en el acto.

Las Mandrágoras eliminarán a la mayor parte de los miembros de la Fraternitas Vera Lucis. No atacarán a los supervivientes de la posada, a no ser que éstos las ataquen. Si uno de los Pj consigue salir con el cuerpo de Elvira y lo entrega a las Mandrágoras, éstas le darán en agradecimiento un extra-

ño fruto. Si lo come, aprenderá inmediatamente el lenguaje de las Mandrágoras, será considerado en el acto amigo por cualquiera de ellas cuando le vean y aumentará 2 puntos su Fuerza y Resistencia de manera permanente. Por desgracia como efecto secundario su pelo adquirirá un escandaloso tono verdoso...

Los Pj que sobrevivan a esta festiva noche de invierno ganarán cada uno 40 puntos de Aprendizaje

PNJ

ALVAR

FUE 20 Altura: 1'80 Peso: 98 kg.

AGI 10 RR: 50% IRR: 50%

HAB 15 Apariencia: 12

RES 20

PER 10

COM 20

CUL 5

ARMAS: Garrote, 60% Daño: 1D6 + 1D4

ARMADURA: Carece

COMPETENCIAS: Psicología 45% Receptar 15%

BERNARDA

FUE 15 Altura: 1'75 Peso: 110 kg.

AGI 10 RR: 50% IRR: 50%

HAB 15 Apariencia: 8

RES 20

PER 15

COM 5

CUL 10

ARMAS: Cuchillo de Cocina, 30% Daño: 1D6 + 1D4

ARMADURA: Carece

COMPETENCIAS: Cocinar, 75%

BLANCA

FUE 10 Altura: 1'73 Peso: 65 kg

AGI 20 RR: 50% IRR: 50%

HAB 15 Apariencia: 20

RES 15

PER 15

COM 20

CUL 5

ARMAS: Pelea 65% Daño: 1D3

ARMADURA: Carece.

COMPETENCIAS: Elocuencia 75%. Esquivar 70%

ROQUE

FUE 10 Altura: 1'68 Peso: 65 kg.

AGI 15 RR: 50% IRR: 50%

HAB 20 Apariencia: 13

RES 15

PER 20

COM 10

CUL 10

ARMAS: Cuchillo, 35% Daño: 1D6

ARMADURA: Carece

COMPETENCIAS: Conocimiento de los Animales, 40%

GONTZAL

FUE 20 Altura: 1'87 Peso: 85 kg.

AGI 15 RR: 75% IRR: 25%

HAB 20 Apariencia 15

RES 20

PER 10

COM 10

CUL 5

ARMAS: Espada Normal 65%. Daño: 1D8 + 1D6 + 1

ARMADURA: Peto de Cuero con refuerzos (Protección 3). Casco y Escudo.
COMPETENCIAS: Discreción 35%, Escudo 45%, Saltar 40%, Trepar 40%.

BEATRIZ

FUE 10 Altura: 1'57 Peso: 52 kg.
AGI 20 RR: 50% IRR: 50%
HAB 15 Apariencia 23
RES 15
PER 20
COM 10
CUL 20
ARMAS: Daga, 40%. Daño: 2D3 + 1D4
ARMADURA: Carece
COMPETENCIAS: Esquivar 40%

ARNAU

FUE 5 Altura: 1'62 Peso: 78 kg.
AGI 10 RR: 25% IRR: 75%
HAB 10 Apariencia 12
RES 10
PER 15
COM 20
CUL 15
ARMAS: Carece
ARMADURA: Carece
COMPETENCIAS: Regatear, 60%

PONCET

FUE 10 Altura: 1'72 Peso: 65 kg.
AGI 15 RR: 50% IRR: 50%
HAB 10 Apariencia 12
RES 20
PER 20
COM 15
CUL 10
ARMAS: Espada Corta: 45%. Daño: 1D6 + 1
ARMADURA: Ropa gruesa (Protección 1)
COMPETENCIAS: Discreción 45%. Esquivar 60 %

JULIAN DE MALPARTIDA

FUE 15 Altura: 1'78 Peso: 70 kg
AGI 20 RR: 90% IRR: 10%
HAB 15 Apariencia 11
RES 20
PER 10
COM 10
CUL 10
ARMAS: Espada normal. 65% Daño: 1D8 + 1D4 + 1
Cuchillo: 45% Daño: 1D6 + 1D4
ARMADURA: Cota de malla (Protección 5), Casco y Escudo
COMPETENCIAS: Discreción 75%, Escudo 40%, Escuchar 35%

RAMIRO

FUE 5 Altura: 1'65 Peso: 55 kg.
AGI 15 RR: 50% IRR: 50%
HAB 20 Apariencia 13
RES 15
PER 15
COM 20
CUL 10
ARMAS: Daga 45%. Daño: 2D3 + 1D6
ARMADURAS: Carece
COMPETENCIAS: Esquivar 40%, Robar 64%

CESAR

FUE 20 Altura: 1'81 Peso: 78 kg.

AGI 10 RR: 35% IRR: 65%

HAB 10 Apariencia 11

RES 20

PER 5

COM 0

CUL 5

ARMAS: Cimitarra, 40% Daño: 1D6 + 2

ARMADURA: Peto de cuero (Protección 2)

COMPETENCIAS: Tortura 40%

ELVIRA

FUE 15 Altura: 1'45 Peso: 38 kg.

AGI 10 RR: 0% IRR: 200%

HAB 10 ARMADURA NATURAL: 3 puntos por piel/ correa

RES 30

PER 15

COM 5

CUL 5

ARMAS: Carece

ARMADURA: Carece

COMPETENCIAS: Cantar 15%.

LOPE

FUE 10 Altura: 1'65 Peso: 70 kg.

AGI 15 RR: 50% IRR: 50%

HAB 15 Apariencia: 15

RES 15

PER 15

COM 20

CUL 15

ARMAS: Carece

ARMADURA: Carece

COMPETENCIAS: Elocuencia 60%; Leyendas 75%

MATEO

FUE 10 Altura: 1'78 Peso: 65 kg

AGI 15 RR: 50% IRR: 50%

HAB 20 Apariencia: 12

RES 15

PER 10

COM 5

CUL 20

ARMAS: Carece

ARMADURA: Carece

COMPETENCIAS: Alquimia 40% Astrología 60%, Esconderse 65%

ABSALON BEN ELEAZAR

FUE 5 Altura: 1'57 Peso: 45 kg

AGI 10 RR: -75% IRR: 175%

HAB 15 Apariencia 14

RES 15

PER 15

COM 10

CUL 20

ARMAS: Palo, 40% Daño, 1D3

ARMADURA: Carece

COMPETENCIAS: Alquimia 100%, Astrología 70%, Conocimiento mágico 80%; Elocuencia 40%, Psicología 60%, Medicina 70%, Teología hebrea 90%.

HECHIZOS: Corrosión del metal, Arma Irrompible, Aumentar Conocimiento, Detección de Venenos, Resistencia al frío, Virilidad, Riqueza, Suerte, Curación de Enfermedades, Inmunidad al Fuego, Curación de Heridas graves, Hablar mediante sueños, Sumisión, Invulnerabilidad, Invocación de Animas, Protección Mágica, Conmoción, Teletransportación.

KOLDO DE ITURIOTZ

FUE 20 Altura. 1'88 Peso 90 kg.
AGI 10 RR: -25% IRR: 125%
HAB 15 Apariencia: 10
RES 20
PER 15
COM 5
CUL 20

ARMAS: Espada Corta, 60% Daño: 1D6 + 1D4 + 1
ARMADURA: Ropa gruesa (Protección 1)
COMPETENCIAS: Alquimia 85%, Astrología 95%, Conocimiento de los Animales 75%, Conocimiento Mágico 90%, Leyendas 65%

HECHIZOS: Corrosión del metal, Arma Irrompible, Resistencia al frío, Maldición, Riqueza, Inmunidad al Fuego, Curación de Heridas Graves, Arma Irrompible, Pacificación de fieras salvajes, Robar fortaleza, Vuelo, Maldición del Lobisome, Invocar y controlar Igneos, Invocar a Frimost.

IGNEO

FUE 17 Altura: 1'90 Peso: -
AGI 28 RR: 0% IRR: 325%
HAB 25 ARMADURA NATURAL: Inmune a todo lo que no sea la magia.
RES 12
PER 20
COM 0
CUL 7
ARMAS: Lanzar bolas de fuego, 75% Daño 3D6
HECHIZOS: Carece
PODERES ESPECIALES: Control del Fuego

MIEMBROS DE LA FRATERNITAS VERA LUCIS

FUE 15 Altura: 1'78 Peso: 75 Kg
AGI 13 RR: 75% IRR: 25%
HAB 17 Apariencia 13
RES 15
PER 12
COM 10
CUL 15

ARMAS: Espada Normal, 60%. Daño: 1D8 + 1D4 + 1
Hacha de mano: 45%. Daño: 1D8 + 1D4 + 2
Espadón: 40% Daño: 1D10 + 1D4 + 2
Ballesta: 40% Daño: 1D10 + 1D4
ARMADURA: Cota de malla (Protección 5).
Peto de Cuero con refuerzos. (Protección 3)
Casco y escudo
COMPETENCIAS: Cabalgar 60%, Conocimiento Mágico 45%, Escudo 40%

MANDRAGORAS

FUE 42 Altura: 5 m. Peso: 1500 Kg.
AGI 5 RR: 0% IRR: 225%
HAB 10 ARMADURA NATURAL: 12 puntos por corteza.
RES 40
PER 17
COM 1
CUL 8
ARMAS: Golpear con las Ramas: 25% Daño: 1D8 + 6D6.
12 ataques por asalto.
COMPETENCIAS: Conocimiento Vegetal 98%
HECHIZOS: Carece
PODERES ESPECIALES: Una Mandrágora no se desmaya hasta que no llega a 0 puntos de Resistencia. Entonces se seca y muere.
Los puntos de Protección de la Mandrágora se reducen a 3 frente a un ataque de fuego.

Bibliografía

VIDA Y CULTURA EN LA EDAD MEDIA Johannes Böhler
LA FORMACION DEL FEUDALISMO EN LA PENINSULA IBERICA Barbero y Vigil
EL SIGLO XI EN PRIMERA PERSONA (MEMORIAS DE ABD ALLAH) Leví-Provencal y García Gómez
FORMAS ARTISTICAS DE LO IMAGINARIO Joaquín Yarza
LOS TEMPLARIOS Malcolm Barber
VIDA COTIDIANA EN LA EDAD MEDIA Julio Valdeón
LA CIUDAD CASTELLANA MEDIEVAL María Jesús Fuente
LOS JUDIOS EN LA ESPAÑA MEDIEVAL Lacave/Valdeón/Atienza
PEDRO I EL CRUEL Sánchez/Valdeón/Martín
LAS PRIMERAS UNIVERSIDADES García/Martín/Minguez
LA MUJER EN LA EDAD MEDIA Adeline Rucquoi

HISTORIA DE ESPAÑA Juan Reglá
HISTORIA MILITAR DE ESPAÑA Ricardo de la Cierva
ANTROPOLOGIA CULTURAL DE GALICIA Lisón Toslana
LA HEREJIA DEL SANTO LEBREL Jean Claude Schmitt
CUENTOS POPULARES ESPAÑOLES (Varios)
TRADICIONES, MITOS Y LEYENDAS EN EL PAIS VASCO Juan Mugarza
GUIA DE LA ESPAÑA MAGICA Juan G. Atienza
COSTUMARI CATALA Joan Amades
ENCICLOPEDIA DE LA MAGIA Y BRUJERIA Constantino de María
EL DIABLO EN ESPAÑA Francisco J. Flores Arroyuelo
DESDE EL MAS ALLA Iñigo Azpiazu
TRATADO ELEMENTAL DE LA ALTA MAGIA Dr. G. Encausse
CLAVICULAS DE SALOMON ¿Darvauld?
EL LIBRO DE SAN CIPRIANO Giona Sufurino
EL LIBRO DE LA POTENCIA Aptocater
EL MAGUS Francis Barret
A CENTURY OF SPELLS Draja Mickaharic

Aguelave

NOMBRE DEL JUGADOR _____ NOMBRE DEL PJ _____
 POSICION SOCIAL _____ PROFESION _____
 SITUACION FAMILIAR _____ PROFESION PATERNA _____
 NACIONALIDAD _____ GRUPO ETNICO _____

CAR. PRINCIPALES	CAR. SECUNDARIAS	ARMADURA _____
		CASCO _____
		ESCUDO _____
		HERIDAS
FUERZA _____	PESO _____	CABEZA _____
AGILIDAD _____	ALTURA _____	TRONCO _____
HABILIDAD _____	EDAD _____	BRAZO DER. _____
RESISTENCIA _____	ASPECTO _____	BRAZO IZ. _____
PERCEPCION _____		PIERNA DER. _____
COMUNICACION _____		PIERNA IZ. _____
CULTURA _____		

RACIONALIDAD	IRRACIONALIDAD	P.C.
--------------	----------------	------

SUERTE	Suerte actual:
--------	----------------

ARMAS	COMPETENCIAS		
Arco (Hab) _____ <input type="checkbox"/>	Alquimia (Cul) _____ <input type="checkbox"/>	Idioma () _____ <input type="checkbox"/>	
Ballesta (Hab) _____ <input type="checkbox"/>	Artesanía (Hab) _____ <input type="checkbox"/>	Juego (Hab) _____ <input type="checkbox"/>	
Cuchillo (Hab) _____ <input type="checkbox"/>	Astrología (Cul) _____ <input type="checkbox"/>	Juegos Manos (Hab) _____ <input type="checkbox"/>	
Escudo (Hab) _____ <input type="checkbox"/>	Buscar (Per) _____ <input type="checkbox"/>	Lanzar (Agi) _____ <input type="checkbox"/>	
Espada (Hab) _____ <input type="checkbox"/>	Cabalgar (Agi) _____ <input type="checkbox"/>	Leer/esc. (Cul) _____ <input type="checkbox"/>	
Espadón (Fue) _____ <input type="checkbox"/>	Cantar (Com) _____ <input type="checkbox"/>	Leyendas (Cul) _____ <input type="checkbox"/>	
Hacha (Fue) _____ <input type="checkbox"/>	Comerciar (Com) _____ <input type="checkbox"/>	Mando (Com) _____ <input type="checkbox"/>	
Honda (Hab) _____ <input type="checkbox"/>	Cond. Carro (Hab) _____ <input type="checkbox"/>	Medicina (Cul) _____ <input type="checkbox"/>	
Lanza (Agi) _____ <input type="checkbox"/>	Con. animales (Cul) _____ <input type="checkbox"/>	Memoria (Cul) _____ <input type="checkbox"/>	
Maza (Fue) _____ <input type="checkbox"/>	Con. mágico (Cul) _____ <input type="checkbox"/>	Música (Cul) _____ <input type="checkbox"/>	
Palo (Agi) _____ <input type="checkbox"/>	Con. minerales (Cul) _____ <input type="checkbox"/>	Nadar (Hab) _____ <input type="checkbox"/>	
Pelea (Agi) _____ <input type="checkbox"/>	Con. plantas (Cul) _____ <input type="checkbox"/>	Navegar (Cul) _____ <input type="checkbox"/>	
	Correr (Agi) _____ <input type="checkbox"/>	Ocultar (Hab) _____ <input type="checkbox"/>	
	Degustar (Per) _____ <input type="checkbox"/>	Otear (Per) _____ <input type="checkbox"/>	
	Discreción (Agi) _____ <input type="checkbox"/>	Prim. Aux. (Hab) _____ <input type="checkbox"/>	
	Disfrazarse (Hab) _____ <input type="checkbox"/>	Psicolog. (Per) _____ <input type="checkbox"/>	
	Elocuencia (Com) _____ <input type="checkbox"/>	Rastrear (Per) _____ <input type="checkbox"/>	
	Enseñar (Cul) _____ <input type="checkbox"/>	Robar (Hab) _____ <input type="checkbox"/>	
	Esconderse (Agi) _____ <input type="checkbox"/>	Saltar (Agi) _____ <input type="checkbox"/>	
	Escuchar (Per) _____ <input type="checkbox"/>	Seducción (Asp) _____ <input type="checkbox"/>	
	Esquivar (Agi) _____ <input type="checkbox"/>	Soborno (Com) _____ <input type="checkbox"/>	
	Falsificar (Hab) _____ <input type="checkbox"/>	Teología (Cul) _____ <input type="checkbox"/>	
	Forz. Meca. (Hab) _____ <input type="checkbox"/>	Trepar (Agi) _____ <input type="checkbox"/>	
	Idioma () _____ <input type="checkbox"/>	Tortura (Hab) _____ <input type="checkbox"/>	
	Idioma () _____ <input type="checkbox"/>	() _____ <input type="checkbox"/>	
	Idioma () _____ <input type="checkbox"/>	() _____ <input type="checkbox"/>	

DINERO: _____ RENTA _____
 GASTO _____
 POSESIONES: _____ ARMAS: (daño) _____

NOTAS SOBRE EL CARACTER	HECHIZOS CONOCIDOS
P.Ap.	



Aquelarre

Aquelarre

Juego de Rol
demoníaco medieval.

El lugar, la península Ibérica. La época, segunda mitad del siglo XIV. Se reparten el territorio 5 reinos: Castilla, Aragón, Granada, Navarra y Portugal. Castilla y

Aragón están en guerra; en ella se decide qué reino tendrá la supremacía definitiva sobre la península. Es la Baja Edad Media. Señores y vasallos. Pero no todo es como nos han dicho que fue.

Coexistiendo con el hombre existe otro mundo, mucho más antiguo y sabio. Un mundo que se oculta en los bosques y zonas agrestes, pero que también es capaz de invadir, de noche y a escondidas, las nuevas ciudades de los hombres: es el mundo de la fantasía, la leyenda, la magia y la locura. De las criaturas no humanas y del DIABLO.

Con **AQUELARRE** vivirás aventuras en este choque entre ambos mundos: en una península que los libros de historia nos dicen que no fue, pero que está apuntalada y alimentada por cientos de cuentos y leyendas. Para ello sólo necesitas el presente manual y algunos dados poliédricos (de 4, 6, 8 y 10 caras).

...Y así, los vampiros cabalgan mezclados con las Compañías Blancas que saquean Castilla; el Lobisome aúlla en Galicia; los Guls husmean las tumbas en la tierra que fue llamada Al-Andalus; las Lamias acechan los caminos; Pedro el Cruel hace tratos con el Príncipe Negro de Inglaterra, tratos que pueden costarle el trono y el alma...

Y el Diablo se ríe, mientras las Meigas preparan el **AQUELARRE**.

De 2 a 7 jugadores
A partir de 12 años

Portada: Arnal Ballester
Ilustraciones: Montse Fransoy
Arnal Ballester

ISBN 84-7831-067-3



9 788478 310678

