

ARCANA MUNDI

SECRETOS DE LA ROMA IMPERIAL



LIBRO DE LA PENUMBRA

ESCRITO POR ADRIÁN T. RODRÍGUEZ



SI ROMA NECESITA UN SACRIFICIO DE
 SANGRE NOSOTROS SEREMOS ESE
 SACRIFICIO, SI ROMA NECESITA SANGRE
 PARA SER PURIFICADA, NOSOTROS
 DAREMOS NUESTRA SANGRE Y LA DE
 LOS ENEMIGOS, LO JURO POR TODOS
 LOS DIOSES. EL ENEMIGO VERÁ EL
 VERDADERO ROSTRO DE LA MUERTE, MI
 ROSTRO MANCHADO CON LA SANGRE
 DE SU GENTE, QUE SE ARRODILLEN
 ANTE EL PODER DE ROMA





VECTILIANA
AEDES

CIVUS
SCAURI

TEMPLO DEL
DIVINO CLAUDIO

LUDUS MAGNUS
(ESCUELA DE GLADIADORES)

PALATINO
(PALACIOS IMPERIALES)

ANITEATRO
FLAVIO

TEMPLO DE
LOS CÉSARES

DOMUS
FLAVIA

TERMAS DE
TRAJANO

TERMAS
DE TITO

COLOSO
DE NERÓN

TEMPLO DE
VENUS Y ROMA

BASILICA DE
MAJENCIO

CASA DE LAS
VESTALES

TEMPLO
DE VESTA

PÓRTICO
DE LIVIA

TEMPLO DEL
DIVINO RÓMULO

TEMPLO DE
ANTONINO
Y FAUSTINA

TEMPLO DE
DIVINO JULIO

TEMPLO
DE LA PAZ

BASILICA
FULVIA AEMILIA

FORO DE
NERVA

TEMPLO DE
MARS ULTOR

FORO DE
AUGUSTO

FORO DE
TRAJANO

MERCADOS
DE TRAJANO

TEMPLO DE
SERAPIS



CIRCO MÁXIMO

STATIO ANNONAE

PUENTE SUBLICIO

HORREA

TRASTEVERE

TIBER

PUENTE AEMILIO

ISLA TIBERINA

FORO BOARIO

TEMPLO DE HÉRCULES

TEMPLO DE PORTUNUS

TEMPLO DE JUPITER ÓPTIMO MÁXIMO

HOLITORIUM

TEATRO DE MARCELO

TEMPLO DEL DIVINO AUGUSTO

CAPITOLIO

TABULARIUM

TEMPLO DE CASTOR Y POLUX

BASÍLICA JULIA

TEMPLO DE SATIRNO

PÓRICO DEURUM CONSENTUM

CURIA JULIA (SEDE DEL SENADO)

UMBILICUS URBS

TEMPLO DE JUNO MONETA

TEMPLO DE VESPASIANO

TEMPLO DE CONCORDIA

PRISIÓN TULIA

PÓRICO DE OCTAVIA

TEATRO DE BALBO

BASÍLICA ULPIA

BIBLIOTECAS

COLUMNA DE TRAJANO

TEMPLO DEL DIVINO TRAJANO

SAEPTA

TEATRO DE ADRIANO

ARCANA MVNDI

LIBRO
DE LA
PENNUMBRA





CRÉDITOS

ESCRITO POR

Adrián T. Rodríguez

ILUSTRADO POR

Jaime García Mendoza

CORRECCIÓN

Pablo Valcárcel

RESPONSABLE EDITORIAL

Manuel J. Sueiro

PORTADA

LuisNCT

CORRESPONDENCIA

NOSOLOROL Ediciones
C/Velez Blanco 38, 4º IZQ
28033 Madrid
Tlf: 91 302 25 60

Web: www.nosolorol.com

Correo-e: ediciones@nosolorol.com

DEDICATORIA

Arcana Mvndi está dedicado a la Diosa Blanca, triple divinidad, encarnada en mi madre y mis dos hermanas.

AGRADECIMIENTOS

A Dani "el ciclista" del Rosario, por enseñarme la puerta y la llave a muchas dimensiones de la mano de medio manual (que aún conservo) de La Llamada de Cthulhu, fotocopiado y en inglés, robado en Madrid a un club de rol, allá por el año 87 y traerlo a Las Palmas, hacerme la primera partida y matarme al personaje con un miserable Profundo.

A la pandilla rolera de mi adolescencia -Héctor, Juanjo, Dani, Fernando, Olito, Laura, Regina, Miguelo, Iván, "Cacho" Verdejo, Carlojuan, y tantos otros- que durante años soñamos juntos mundos y épocas que solo existieron en la imaginación y ahora en el recuerdo.

A mi madre por dejar que cada fin de semana la casa se llenase de roleros "jugando al jueguito", incordiando de aquí para allá -para algunos de ellos un segundo hogar, aunque desgraciadamente alguno ya no lo recuerde-.

A las merendolas que nos dispensaban los familiares de Fernando en su casa a un nutrido grupo de adolescentes -parte fundamental de mi alimentación durante años-.

A Marc W. Miller y al Traveller, a Jonathan Tweet, Marc Rein•Hagen y al Ars Magica, que tanto me enseñaron, y a otros juegos como la Llamada de Cthulhu, el Runequest, el Señor de los Anillos, al Mundo de Tinieblas y el Adventure!

A mis "dioses" Robert Graves y su Diosa Blanca, a Georg Luck y el "verdadero" Arcana Mundi, y a J. M. Blázquez por sus múltiples obras.

A Editorial Clásica Gredos por darme la oportunidad de leer a los clásicos y entender su pensamiento; y a Lisma por permitirme comprar libros de historia en inglés a precios muy, muy bajos.

A mi pequeño grupo de jugadores incondicionales: Iván "te lo has currado" Llamazares, Dani "entusiasmo" Martín, y Hugo "cuando terminanos lo mío" Robayna.

A Javi Oca y a la Noche más Freak, por ponerme en contacto con Nosolorol por medio de Pablo Valcárcel -a él especialmente por trabajar "gratis" como editor-.

A Área 51 Comics por la promoción que hace del juego en Las Palmas de la mano de Fernando "alegre comiquero" De la Guardia.

A Ángel Paredes y Manu J. Sueiro por creer en este proyecto, sin conocerme de nada y un poco a ciegas, y llenar ese hueco que falta en el rol nacional respecto a los juegos históricos. Gracias por contribuir a que el rol nacional exista y podamos seguir soñando en español.

BLOG DEL AUTOR CONSAGRADO AL JUEGO

<http://arcana-mundi.blogspot.com/>

Playtesters del Arcana en Las Palmas de G. C: Iván Llamazares, Daniel Martín, Hugo Robayna, Fernando De la Guardia, Javi Alfonso, Richard García, Nestor Bolaños, Kike Batista Tierra1, Kike González Tierra2, Javi Oca, Agustín Reyes, Pablo Hernandez Hellín, Tony Ojeda, Norberto Martel, Alberto Montilla, y muchos otros que seguro me dejo en el tintero.

ISBN: 978-84-936624-3-1

Depósito legal:

Publicado en Octubre de 2008

Copyright NOSOLOROL, 2008

Copyright Adrián T. Rodríguez, 2008

AVE LUSITORES

Arcana Mundi consta de tres libros, cada uno con su contenido específico. Por ello encontrarás que este manual básico está dividido en tres tomos. El motivo de esta división es que sean prácticos y cómodos a la hora de utilizarlos. Entre los tres tendrás el *Arcana* al completo.

El primer tomo, denominado **Libro de la Luz**, contiene las reglas, lo necesario para hacer personajes, información sobre el Imperio romano y numerosos personajes listos para jugar. Está dirigido especialmente a los jugadores.

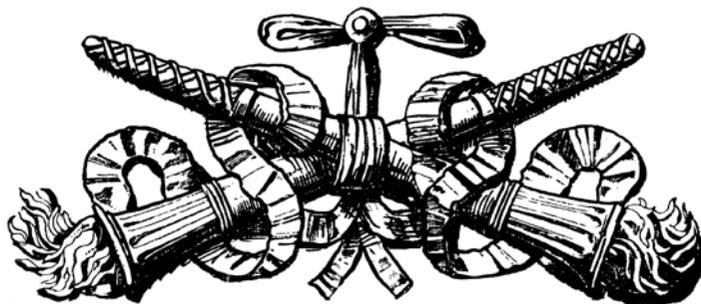
El segundo tomo, llamado **Libro de la Penumbra**, describe la teúrgia y sus reglas, los poderes de la misma y a los teúrgos, miembros de la oculta organización del Pacto Secreto.

El tercer tomo, denominado **Libro de la Oscuridad**, detalla los secretos del juego, antagonistas, seres sobrenaturales, leyendas, describe con mayor detalle los cultos del Pacto Secreto y dispone además de numerosas ideas para aventuras. Este último contiene todo lo necesario para aquellos que deseen ser Iniciadores de Misterios.



CONTENIDOS

EL PACTO SECRETO	8
IUS DIVINUM	20
MISTERIOS ARCANOS	24
SOCIEDADES DEL PACTO	79
REALIZANDO NUMINAE	82
SACRA TEURGIA	86
DE CÓDICES SINGULARES	94
GLOSARIO DEL PACTO.....	96



EL PACTO SECRETO

BREVE INTRODUCCIÓN

“NUESTROS ANTEPASADOS NO HAN SIDO NUNCA MÁS SABIOS NI MEJOR INSPIRADOS POR LOS DIOS QUE CUANDO DECIDIERON QUE LAS MISMAS PERSONAS DIRIGIERAN LA RELIGIÓN Y EL GOBIERNO DE LA REPÚBLICA”
-CICERÓN.

El Pacto Secreto es una organización oculta -y de alguna forma, clandestina pues no está controlada por el emperador- formada por devotos creyentes de tradición grecolatina, defensores a ultranza de las viejas tradiciones paganas. Siempre en lucha contra las religiones consideradas enemigas del Imperio pagano, como el cristianismo, la sabiduría druídica y los cultos orientales, entre otros. Los cultos están organizados en el más absoluto secreto, ocultando su existencia incluso a los cultos oficiales en Roma, aunque desde las sombras los influncian y gobiernan.

Los cultos oficiales mantienen parte de la *pax deorum* en Roma, pero el verdadero poder teúrgico está en posesión de los Cultos Secretos. Los cargos sacerdotales romanos son a menudo más políticos que religiosos.

Los cultos secretos tal y como han llegado al Imperio fueron fundados durante la edad heroica por los grandes teúrgos griegos y latinos, los llamados **Precursores**, aunque la existencia de los cultos se remonta al principio de los tiempos, cuando el hombre aún podía observar a los dioses caminando sobre la faz de la tierra.

Los siglos han convertido a estos cultos secretos en verdaderas sociedades cerradas, durante mucho tiempo han perdido el rumbo y el porqué de su existencia, así el Pacto ha sido instaurado para intentar recuperar los secretos perdidos y purificar las almas corruptas de muchos de sus miembros. Siempre luchando por su despertar, forzando la cooperación entre todos a través de leyes y acciones conjuntas, con el mismo propósito final: recuperar el pasado.

LOS TEÚRGOS, ASPIRANTES A DIOS, Y LOS CULTOS SECRETOS

Los dioses han compartido su poder y conocimiento desde la creación del mundo, únicamente unos pocos de los primeros hombres lograron alcanzar esos dones, apartándose de la humanidad gracias a ese poder, soñando con lograr objetivos imposibles para la mayoría, fueron los primeros en realizar milagros y maravillas, fueron los primeros teúrgos.

Se convirtieron en intermediarios entre los dioses y los hombres, siendo sagrados, sabios y justos. Su cometido era el de mantener a los dioses unidos con los hombres y con el mundo, entender sus mensajes y deseos. Pero el tiempo todo lo corrompe y muchos secretos se fueron perdiendo, por lo que la unión entre los dioses y los teúrgos fue desapareciendo hasta que llegó el momento en que los dioses abandonaron el mundo para retirarse a esferas superiores, actuando solo ocasionalmente sobre la Tierra, y muy rara vez con todo su poder.

Quedaron sólo algunos seres, como daemóni y divinidades menores que quedaron encerradas en el mundo. Muchos de estos daemóni dicen ser dioses, aunque según la terminología cristiana serían demonios cuya única motivación es obtener la posesión más preciada de los hombres, su alma.

Los teúrgos, seres de poder, se convirtieron en pequeños dioses, y no fue raro que ofendieran a estos, envilecidos por el poder, pero claro está que no fue así con todos, muchos sabios prosiguieron su noble cometido. Los teúrgos fundaron cultos a los dioses por todo el mundo. Estos primeros cultos no eran secretos ni ocultos al resto de los hombres, era una época más sencilla y pura, pero todo cambió y los teúrgos crearon los Cultos Secretos, solo mostrados a unos pocos afortunados tras guerras de religión y poder.

Todas las culturas tienen sus teúrgos y sus Cultos Secretos, depositarios del conocimiento divino, aunque hay lugares con mayor tradición teúrgica que otros. Estos cultos a menudo se enzarzaban en continuas luchas de dominio, y a veces, tal era la crueldad y virulencia de estas guerras que muchos secretos desaparecieron junto a pueblos y teúrgos, incluso muchas divinidades quedaron ocultas, exiliadas del mundo para siempre, deidades que ya nadie adora ni recuerda.

Ser un teúrgo es un honor y una responsabilidad, una pasión y una vocación, ya que es ser depositario de conocimientos tan antiguos como el mundo y los dioses. Compartir la divinidad no es fácil, el precio es alto y terrible, dejar de ser un hombre para estar imbuido del poder infinito del Universo.

El poder puro que confiere la teúrgia y la sumisión de tantos dioses ha convertido a muchos teúrgos grecorromanos en verdaderos monstruos megalómanos, ávidos de la potestad más pura, llevan vidas aparentemente normales pero realmente practican sus ritos de forma extrema, serían capaces de destruir Roma antes de dejar que otros la tomaran. Los cultos han radicalizado sus ritos a extremos insospechados para arrancar a los dioses sus favores y secretos. Aseguran los teúrgos que simplemente siguen el sendero de sus ancestros, manteniendo las costumbres de antaño, y por lo tanto primitivas en esencia; se rumorea que algunos practican sacrificios humanos y otras prácticas más horribles. El poder de antaño ha corrompido muchas de las costumbres y perdido muchas de las respuestas a los secretos de los dioses. Pero no todos son horribles o radicales, muchos de ellos viven abiertos a las nuevas tendencias, intentando comprender los cambios, participando constructivamente en el futuro. Roma ha sobrevivido a muchas crisis y guerras, estas serán eternas hasta el fin de los tiempos.

En resumen, el Pacto aspira a recuperar el poder religioso que hizo de una aldea de campesinos el centro del mayor Imperio que ha logrado establecer el hombre en toda la historia, luchando para desbaratar los planes de los cultos no grecolatinos y sus aliados, purificando a los cultos, expulsando la sombra que se cierne sobre ellos, la Sombra de Crono, el poder que todo lo corrompe, una sombra que nace de la luz.

DE TEÚRGOS A TAUMATURGOS

Según una leyenda difundida desde el Culto condenado a Mercurio, los primeros taumaturgos y goéticos robaron parte de los primeros secretos a los teúrgos durante una guerra hace milenios, al adquirir solo parte de los conocimientos su poder quedó imperfecto y es por ello que la teúrgia es un noble arte para el hombre y la taumaturgia solo un arte mediocre con oscuros fines.



POLITEÍSMO ROMANO

Los romanos por naturaleza son politeístas, adoran y observan los ritos de gran cantidad de dioses, ya sean estos grecolatinos o no, de hecho los dioses del oriente, como los egipcios e incluso de Persia, son muy populares. En *Arcana* los teúrgos son politeístas, adoran a gran cantidad de dioses, ¿pero observan en profundidad los ritos de todos ellos? ¿Adoran a los dioses bárbaros?

Los cultos del Pacto están instituidos como sociedades secretas, algunos de ellos incluso prohíben expresamente el pertenecer a otro culto, otros simplemente aconsejan que el teúrgo no divulgue sus secretos o será expulsado -sin más represalias-. Los cultos del Pacto son secretos, no participan directamente de ellos la gran masa de los fieles del Imperio, aunque desde las sombras controlan los cultos oficiales. Sí el principal cometido del Pacto es conservar la tradición teúrgica romana y griega sería contradictorio que un teúrgo grecolatino adorase a los dioses extranjeros -aunque esto sucede, casi todos lo hacen-.

De todas formas para los teúrgos es normal adorar a gran cantidad de dioses, sean estos grecolatinos o no, lo que importa realmente es que los dioses grecolatinos son los más poderosos y mejores. Ellos no niegan a otros dioses, simplemente aseguran que son inferiores en poder a los suyos. A finales del siglo II tal es la influencia de la taumaturgia, la goétia y otros poderes que incluso un teúrgo puede adorar a la romana Venus, a la egipcia Isis y pedir ayuda al "*daemonium*" de los judíos Cristo, del que se dice tiene poder incluso para resucitar a los muertos. Tal es la oscuridad y ambiente misterioso de este extraño siglo en la historia de Roma.

¿Puede un teúrgo ser miembro de varios cultos secretos? Dependiendo del culto y del teúrgo, aunque en la teoría algunos cultos permiten ese tipo de "politeísmo practicante" es muy difícil alcanzar un alto grado dentro de un culto y otro. Por norma se permite ingresar en uno principal y otro secundario, pero es muy raro y la verdad es que muchos teúrgos podrían considerar esto un tipo de sacrilegio o algo peor.

Para todos los ciudadanos del Imperio es normal y natural el adorar a gran cantidad de dioses, aunque tenga a sus preferidos. Los únicos monoteístas son los judíos y los cristianos,

siendo ese el principal y único problema que tienen con las autoridades del Imperio, ya que niegan la existencia de otros dioses, algo inadmisibles para el Emperador, adorado en vida como si fuese un dios. Incluso los emperadores acuden a gran cantidad de dioses para fortalecer su poder, aunque suelen tener sus preferidos, habitualmente Apolo, Júpiter, el Sol y la Victoria.

En una época tan oscura como finales del s.II incluso algunos taumaturgos parecen ser adorados como dioses, alcanzando el beneplácito de las gentes sencillas e incluso de algunos emperadores, que consideran que estos "sabios" son casi semidioses o enviados de los dioses. Los teúrgos detestan -y envidian- a este tipo de taumaturgo.

BREVE LECCIÓN DE HISTORIA ARCANA

Hesíodo (800 a. JC), uno de los Precursores, dividió la historia de la humanidad en cuatro edades, cada una representando un ciclo, muy relacionadas con la propia historia de los dioses y sus vínculos con los hombres. Las cuatro edades clásicas son las de Oro, Plata, Bronce, y por última, la de Hierro, aunque esta será seguida de una quinta edad. La mayoría de los cultos siguen las enseñanzas históricas de Hesíodo, pero siempre existen diferentes interpretaciones, pues los cultos tienden a manipular la historia y las leyendas a su favor. Esta versión de las Edades de Hesíodo está redactada por teúrgos del Pacto, siguiendo sus creencias e intereses. Es posible que esté manipulada.

EDAD DE ORO, LA NOCHE DE LOS TIEMPOS

Tras la creación del mundo por los Primordiales -el Caos, la Noche, Eros,...- se extendieron por las tierras de Grecia, Italia y otras regiones mediterráneas los Titanes y la primera generación de hombres, conocidos como la **estirpe de oro**, iniciándose el reinado del despótico y cruel Crono, que había destronado a su padre Urano.

HESÍODO Y LAS CINCO REVELACIONES

Hesíodo recibió de la deidad conocida como Destino cinco visiones reveladoras, en ellas este esquivo dios le mostró al sacerdote-poeta representaciones de las cinco edades. Tras esto el Precursor, teúrgo de varios cultos, abandonó Grecia, pues el Destino le confirió el deber de anunciar la llegada de la Quinta Edad, y por ello el poeta sigue vivo en algún confín del mundo, por lo que tendría más de 1.000 años.

SATURNO-CRONO

Los romanos llaman al padre de Júpiter, Saturno; los griegos lo llaman Crono, el tiempo. Para muchos teúrgos itálicos Saturno fue un dios beneficioso al que aún se le adora con devoción y gran respeto.

LA SANGRE DE CRONO

Crono se alimenta de su peculiar ambrosia: la sangre de Urano; con ella alimenta a sus huéspedes de horribles criaturas.

Los hombres de la estirpe de oro, inmortal y eternamente joven, no conocían el sufrimiento, ni el dolor, ni la enfermedad, produciendo para ellos la tierra todo tipo de frutos y manjares, semejantes a los dioses, compartiendo parte de la dicha de estos. Pero Crono los mantenía en la ignorancia para poder controlarlos con facilidad, pues estos hombres poseían un poder que desconocían pero que Saturno temía, un poder aún mayor que el de los titanes.

Al desatar Júpiter la **Titanomaquia** -lucha contra los Titanes- y derrotar a su padre Crono, que había devorado a sus hijos para impedir que le destronasen, desató a su vez una guerra entre la estirpe de Oro, pues engañados por Crono, creían que Júpiter era su enemigo, por lo que algunos de ellos lucharon contra él, siendo arrastrados al Tártaro por Crono y sus huéspedes, arrojados del mundo. Otros simplemente desaparecieron, donde les embargó un sueño, un sueño eterno parecido a la muerte. Muchos de estos hombres, casi dioses, aún viven adormecidos; otros todavía habitan el Tártaro, ávidos de venganza, enloquecidos por el tiempo, pues se nutren de la sangre de Urano.

Tras la Titanomaquia comienza la Edad de Plata.

EDAD DE PLATA, EL AMANECER DE LOS DIOS

Júpiter creó una segunda estirpe, esta vez denominada **estirpe de plata**, acordando con ellos que le ofrecerían sacrificios. Estos hombres eran inferiores a la anterior estirpe de oro, pero magníficos en esencia. Júpiter pretendía también sumir a la nueva raza de hombres en cierta ignorancia, no como la de Crono, pero muy parecida.

Prometeo, uno de los titanes que luchó contra Crono, dio a los hombres dones maravillosos: el fuego, robado a Hefesto, las artes y las ciencias. Ayudado por varios dioses, aconsejando a los hombres que no debían ofrecer sacrificios a quienes en esencia eran iguales a ellos.

Los hombres, liderados por Mecone el sabio, intentaron engañar a los dioses, ofreciéndoles falsos sacrificios, pero Júpiter se percató del engaño e ideó una cruel venganza.

Hefesto por orden del dios creó a Pandora, "*la de todas las dones*", que logró engañar al hermano de Prometeo, por lo que Pandora, encarnación de los males del mundo, infectó al mundo de enfermedades y desastres naturales, siendo Prometeo condenado a ser devorado por un buitre eternamente, aunque posteriormente Júpiter le perdonó al desvelar una conspiración contra él.

Tras el fracaso de Mecone, Prometeo en secreto eligió de entre todos los hombres del Mar Interior a los más sabios y les encomendó la tarea de crear un lugar hacia el oeste donde los dioses y hombres

fuesen iguales. Un lugar más allá del Océano, un lugar que sería llamado **Atlántida**, escapando a la ira de los dioses del Olimpo, aunque envió tras ellos desgracias y horribles criaturas, que poblaron los mares de la antigüedad, tal como aseguraban los fenicios.

EDAD DE BRONCE, LA ERA DE LOS HÉROES

Durante la edad heroica surgen de la ensangrentada tierra helénica los **Cultos Secretos**, organizados por los **Primeros Precursores**, estos viajan por las viejas naciones de los sacerdotes, por Egipto, Siria y Mesopotamia, robando para sí los conocimientos de aquellos, se establece la alianza entre los teúrgos y los dioses, estos últimos abandonan la tierra y establecen su morada definitiva en el cielo, los mares y el Hades, siendo los teúrgos sus representantes entre los hombres.

Pero los hijos de la estirpe de plata fueron sanguinarios y crueles, orgullosos en extremo, siempre en guerra por lo que Júpiter no encontró más solución que un gran **diluvio**, ya que estos habían profanado la tierra y el mar con su sangre, destruyendo ciudades y templos, motivados por la avaricia y la crueldad, abandonando a los dioses.

Júpiter encargó a **Deucalión**, hijo de Prometeo y a Pirra, su esposa, que construyesen un Arca, pues ellos se encargarían de repoblar el mundo. El diluvio duró nueve días y nueve noches, diezmando a esta terrible raza de hombres sedientos de sangre, pocos se salvaron refugiados en las montañas y en otras tierras.

De entre los descendientes de Deucalión, llamados la **cuarta raza**, surgirían los grandes héroes y reyes de la antigüedad.

En esta época acontecen las Hazañas Heroicas, como la Guerra de Troya y el viaje de los Argonautas, así como el viaje de Eneas, muy importante para los Cultos Secretos.

EDAD DE HIERRO, EL IMPERIO

Esta edad abarca la historia conocida más reciente y el ahora, pero como todas tendrá su final.

Algunos dioses grecolatinos tras el cataclismo divino y material producido por la Guerra de Troya reunieron sus fuerzas para elegir un punto donde rehacer su poder, por ello bendijeron un pequeño poblado conocido como Roma cuyo destino alcanzaría grandezas y glorias inigualables, conquistando el mundo cono-

SOBRE LOS DILUVIOS

El hecho del diluvio de Deucalión fue acompañado por el que envió Yahvé en Oriente, siendo su aliado Noé, y el que los dioses mesopotámicos mandaron a Babilonia, ayudados por el hombre santo Ut-napishtim. Es extraño que dioses de tan diferentes regiones coincidiesen en destruir a los hombres con el mismo método al mismo tiempo, pudiendo ser una alianza divina de proporciones inimaginables.

EL PANTEÓN

El Panteón es un templo dedicado a todos los dioses reconocidos por el Imperio, símbolo del poder imperial, pues engloba también a gran cantidad de dioses de pueblos conquistados.

LA NOCHE DEL PACTO Y LA EMPERATRIZ LIVIA

Pocos conocen con certeza que sucedió aquella noche, incluso saber que año o noche exacta aconteció la Revelación es labor difícil, aunque se estima que fue durante el principado de Augusto. Algunos teúrgos creen que fue Livia, la esposa de Augusto, la que organizó y planificó la Noche del Pacto pues era una poderosa domina, pero el culto a Juno calla al respecto o da evasivas: no lo niega pero tampoco lo confirma.

cido, haciendo temblar al propio universo con sus hazañas. Los dioses a cambio solo pedían devoción y sacrificios, pero el tiempo los fue relegando a un segundo término. Los romanos empezaron a aceptar a otros dioses, sustituyendo los propios por dioses extraños y exóticos para sus antepasados. Así los dioses que hicieron grande un pueblo de campesinos se sienten traicionados y su ira será grande. Solo el Pacto ha comprendido la gravedad del insulto y hará lo necesario para restablecer la *Pax Deorum*.

Edad marcada por la traición de los hombres a los dioses y el abandono de las creencias ancestrales. Es por eso que la guerra, el caos y la corrupción se han adueñado del mundo conocido, especialmente el Orbe Romano. La *Pax Deorum*, la paz con los dioses, se ha roto, y he aquí que los dioses descargan su ira contra sus hijos por la traición. Pero unos pocos fieles desesperados por el auge de las otras religiones han pedido a los dioses su favor para conducirlos por el camino correcto, como marcaron los antepasados desde la fundación de Roma, por ello ha nacido el Pacto Secreto.

Los más pesimistas piensan que tras esta edad vendrá una edad oscura, en la cual las nuevas religiones mataran a los viejos dioses, una época en la que el imperio habrá dejado de existir.

LA NOCHE DEL JURAMENTO

Un grupo de importantes teúrgos de diferentes cultos grecolatinos reclamados -obligados dicen algunos- por la Suma Sacerdotisa de Vesta la cual había tenido una revelación desde las ahora menguantes Llamas Sagradas, símbolo del poder de Roma y de sus dioses, se reunieron una noche señalada en el Panteón de Roma para suplicar a los dioses su perdón y una respuesta a sus plegarias.

Obtuvieron respuesta, los dioses enviaron a sus heraldos, a Mercurio y a Prometeo, ambos majestuosos y magníficos, siendo revelados los deseos de los dioses. Pero todo tiene un precio, y los dioses advirtieron el suyo, siendo este uno de los mayores enigmas del Pacto, pocos conocen el tributo a pagar por la traición y el perdón a Roma. Había nacido el Pacto Secreto.



LOS CULTOS DEL PACTO

"YO NO LES HE PUESTO LÍMITE NI A SU PODER NI A SU DURACIÓN, YO LES HE DADO UN IMPERIO SIN FIN"

-JÚPITER, EN BOCA DE VIRGILIO.

No todos los grandes cultos grecolatinos asistieron a la Noche del Juramento, solo nueve acudieron para escuchar a los dioses: los cultos a Júpiter, Juno, Marte, Vulcano, Neptuno, Ceres, Venus, Minerva y Vesta, estuvieron representados.

El culto a Vesta es un caso especial, ya que enlaza tanto a los cultos del Pacto como a los cultos condenados. Aunque sea miembro de la organización no participa plenamente.

CULTO A JÚPITER

"PATRICIOS, PADRES DEL PACTO, EL CIELO PROCLAMA SU RABIA Y HE AQUÍ QUE ÉL NOS HA DADO EL PODER Y LA DETERMINACIÓN PARA ACALLAR A LOS QUE HAN MANCILLADO LA SAGRADA TRADICIÓN. EL HONOR Y EL ORGULLO DE NUESTROS ANTEPASADOS HAN SIDO PISOTEADOS IMPUNEMENTE. ES HORA DE TOMAR VENGANZA, ES HORA DE TOMAR LO QUE ES NUESTRO POR NACIMIENTO, ES HORA DE VOLVER A CONQUISTAR UN IMPERIO, ES HORA DE RESTABLECER LA PAX DEORUM. ¡DEBEMOS ACABAR CON TODOS LOS TRAIADORES A LA SAGRADA CAUSA!"

-MARCO MAGNO CONVENCIENTDO A MIEMBROS DE SU FAMILIA PARA LUCHAR CONTRA LOS PRÍTANIS.

Símbolos: una encina o roble, la cual asemeja un cetro, y sobre ella un águila, o cualquiera de los elementos anteriores separados, ya sea un cetro, un águila, un roble o una encina, incluso un rayo.

El culto capitolino está formado por *honestiores*, patricios y miembros de las más poderosas familias del Imperio. Copan los puestos más importantes dentro de la elite política, militar y religiosa, están allí donde hay poder, ellos son el poder.

Su principal cometido es mantener la *Pax Deorum*, preservar la unión de los teúrgos con los dioses, respetando los ritos y la *religio*. Muchos han fracasado, sucumbiendo a la sombra crónida. El Pacto es la herramienta para restaurar el equilibrio perdido.

Reciben el nombre de *diale*, que en latín antiguo significa iluminados, o los resplandecientes. Aseguran que su culto es el más antiguo entre los capitolinos, descendientes de la estirpe de oro, si no en sangre si en conocimientos.

Es uno de los cultos más jerarquizados e inflexibles del Pacto. Orden, ley y disciplina lo rigen, así como un protocolo interno muy severo. Dedicados al orden y la

ley, organizadores y políticos puros, son líderes natos, los que han hecho posible el Imperio. Decir dialis es sinónimo de imperio, triunfo y poder.

El poder teúrgico de los diale se centra en los Misterios de **Caelum** y **Maiestas**, el poder de los cielos y de la majestad. Todo su poder se centra en la ley, en el control y el poder puro. Cada linaje posee además de un Misterio característico, cuyos partícipes son los miembros del linaje.

El culto está liderado por el Flamen dialis, el cual estaba recluido en la Vrbs -Roma-, aunque ahora ha sido trasladado a Praeneste, sede del Pacto. El flamen soporta gran cantidad de prohibiciones sagradas -no puede tocar el hierro o ver cadáveres, no puede salir de Praeneste más de tres noches seguidas, y un largo etcétera- pero es el líder -teóricamente- indiscutible del culto, ya que representa a Júpiter en la tierra. A finales del siglo II el flamen dialis es **Albino Praenestino**, un hombre de gran conocimiento y sabiduría, pero de carácter débil y manipulable, que está dominado por el Septemvirato. Es amigo de interesarse por los teúrgos más jóvenes y ayudarles en lo que quieran.

El culto, gracias a sus miembros, posee grandes riquezas y posesiones, se dice que la propia Roma es el feudo de la familia domitia. El Occidente del Imperio es el área de mayor influencia del culto, especialmente los términos de Italia, Hispania, Galia y la Hélade.

El culto a su vez está presidido por siete linajes principales, siete familias que forman el Septemvirato, los siete hombres. Estas familias representan a los honestiores del Imperio, el poder de Roma. Otras familias también pueden acceder al poder, para ello se hacen adoptar por alguna de las siete familias, añadiendo el nomen gentilicium familiar a su nomen, aunque hay métodos menos ortodoxos para alcanzar el septemviratus. Aunque unas pocas y poderosas familias, como la Valeria y la Claudia no necesitan estar bajo el patronazgo de otros linajes.

Los siete linajes principales a finales del s.II son las familias Sulpicia, Magna, Albina, Cornelia, Furia, Marcia y Domitia -explicadas con mayor detalla en el Libro de la Oscuridad-.

El poder de las familias no se basa solo en el poder de la teúrgia, se valen de su influencia económica, política y militar, así como de sus clientes y de los miembros no teúrgos de la familia.

Cualidad extra: linaje 2 y otra según la familia.

CULTO A JUNO

"Y HE AQUÍ QUE EL SOL INVICTO BRILLARÁ CON TAL INTENSIDAD QUE LOS DIOSOS QUEDARÁN CIEGOS, SALVO LOS QUE ESCONDAN SUS ROSTROS EN LOS ABISMOS, NADA SERÁ IGUAL PARA EL HOMBRE. LOS MARES ROJOS SE VOLVERÁN Y AHOGARÁN A LOS HIJOS DE NEPTUNO, TAL SERÁ EL SACRIFICIO QUE NO HABRÁN SUFICIENTES LAGRIMAS QUE DERRAMAR, TODOS PERECEREMOS EN EL FUEGO. DESAPARECERÁN LOS DIOSOS, INVISIBLES Y LEJANOS, NINGUNA PLEGARIA LLEGARÁ A SUS OÍDOS, EN LAS LEJANAS ESTRELLAS. ENFERMEDADES Y HAMBRE, OSCURIDAD EN EL FUEGO, LAS CENIZAS QUEDARÁN FRÍAS CON LA SANGRE DE LA HUMANIDAD..."

-ILITIA LA CIEGA, TRAS REALIZAR UNA IMPORTANTE ADIVINACIÓN EN EL MONTE IDA, EN CRETA.

Símbolos: un pavo real, anillos, una granada, una máscara representando una mujer de expresión severa, una mujer coronada.

El culto a Juno tiene como principal cometido proteger a la humanidad, al Pacto y al Imperio creado por Roma. Las teúrgas del culto se encuentran entre las más comprometidas en la defensa de todo aquello que representa Roma y sus antiguos valores.

Rígidas, severas, disciplinadas, desdennan los placeres, todos ellos superfluos. La vida para ellas es un deber repleto de grandes obligaciones. No lo toman como algo negativo, adoran ser útiles a

PRITANIS, HERMÉTICOS Y EL CULTO DESCONOCIDO

Se cree que tres cultos no nombrados asistieron a la Noche del Juramento. Según algunos se trataría del Culto a Apolo, a Mercurio y un tercero desconocido. Pocos creen que estuviese presente un pritanis pues ellos y algunos cultos secretos estaban enzarzados en una guerra abierta, siendo quizás un rumor o un malentendido. El teúrgo representante del culto a Mercurio, al parecer se negó a jurar, abandonando el lugar por motivos aún desconocidos -según algunos rumores, propagados por las dominae, incluso se burló del nuevo Pacto-. Otro culto estuvo presente pero su nombre ha sido borrado de los anales, por lo que se ignora su nombre.

LOS VIATORIS

Los teúrgos del culto a Neptuno, conocidos como los viatoris, prácticamente han desaparecido, sobreviviendo solo un pequeño grupo, diezmados por la Cacería de Thera.

HOMBRES Y MUJERES

Todas las sociedades antiguas -y algunas no tan antiguas- son fuertemente machistas. En la sociedad antigua existe una diferencia importante entre las posibilidades de los hombres y las mujeres el acceso a puestos de importancia, también es así en las organizaciones religiosas. Algunos cultos prohíben expresamente que cierto sexo sea incluido entre sus filas, por ejemplo, no hay mujeres diale, pero tampoco hay hombres en el culto a Juno. En el resto de los cultos no existen prohibiciones, pero son pocas las mujeres saliare y mulciberi... aunque hay excepciones. De todas formas siempre puedes ignorar estos hechos y ser más flexible con estas prohibiciones, puedes hacer que un dialis sea mujer, aunque este mal vista puede convertirse en un símbolo de trasgresión. También puedes considerar que una mujer puede disfrazarse de hombre, etcétera. Todo se basa en utilizar la astucia y la imaginación para romper las reglas.

JÚPITER ÓPTIMO MÁXIMO

Dios del cielo y de la tempestad, rige a los hombres y los dioses. Concentra todo el poder olímpico y capitolino, encargado de mantener el orden universal. Los diale llaman a Júpiter **Iopater**, que en latín arcaico significa Padre del Cielo. En sus escritos rara vez lo identifican como Júpiter. El título de Optimo Máximo simboliza el poder del culto y de Roma, "el mejor y el más grande".

JUNO REGINA

Diosa de las uniones sagradas, protectora de la raza humana, aunque se asemeja más a una madre severa que una madre complaciente. Considerada por los teúrgos la diosa tutelar del Pacto. Como diosa del Estado se la conoce como Regina -reina-, siendo partícipe de la poderosa tríada capitolina junto a Júpiter y Minerva.

MARS ULTOR

Marte es tanto el dios de la guerra como el protector del suelo considerado patrio. Su lado más salvaje y oscuro es su aspecto como Ares, la rabia asesina. De alguna manera simboliza tanto la guerra justa como la barbarie de la matanza. Ultor es un epíteto que significa "vengador", ya que este dios se encarga de la venganza cuando el honor o el valor han sido ultrajados.

su culto. La vida es sagrada y por lo tanto no debe ser malgastada en asuntos banales.

Se hacen llamar simplemente las **dominae** –señoras– ya que Hera significa en griego arcaico “la soberana o la señora”. Aunque los otros cultos las llaman eufemísticamente –pero no delante de alguno de ellas– las **venatricis** –cazadoras–.

El principal cometido de las dominae es proteger al Pacto de sus enemigos de la forma que sea necesaria, ya sean estos de origen exterior, o traidores del propio Pacto. Se les denomina cazadoras ya que el culto parece un inmenso depredador, buscando siempre presas para su insaciable sed de sangre. Aunque sus métodos no son en absoluto sanguinarios, el cometido es eliminar al enemigo.

A la líder del culto se le denomina Regina. Su poder no es absoluto, ya que el poder lo ostentan diez teúrgas, las **Heras** –soberanas–, ocultas en algún lugar de Grecia o Italia. La regina y flamina de Juno de finales del siglo II es **Domitia Faustina**, una anciana de más de 100 años, que anteriormente había sido vestal. Atenta y tranquila, de voz pausada y gran rapidez mental. Apenas puede moverse, siendo transportada en litera. Todos comentan que la vida no la abandona por su pura voluntad... y la de las Heras.

Los Misterios del culto son **Divinitio**, **Fortuna** y **Genus**. La combinación de estos Misterios proporciona a las **dominae** de un poder enorme. Se sabe que las **heras** conocen perfectamente el Misterio de **Maiestas** a un alto nivel.
Cualidad extra: genio personal 3.

CULTO A MARTE

“NUESTROS ENEMIGOS SON MUCHOS, NUESTROS ALIADOS POCOS, PERO DE NUESTRO LADO ESTÁ LA VERDAD, EL DEBER Y EL HONOR. NO PODEMOS FRACASAR, DEBEMOS OBTENER LA VICTORIA, POR MARTE, POR EL IMPERIO Y POR ROMA.

SI ROMA NECESITA UN SACRIFICIO DE SANGRE NOSOTROS SEREMOS ESE SACRIFICIO, SI ROMA NECESITA SANGRE PARA SER PURIFICADA, NOSOTROS DAREMOS NUESTRA SANGRE Y LA DE LOS ENEMIGOS, LO JURO POR TODOS LOS DIOS. EL ENEMIGO VERÁ EL VERDADERO ROSTRO DE LA MUERTE, MI ROSTRO MANCHADO CON LA SANGRE DE SU GENTE, QUE SE ARRODILLEN ANTE EL PODER DE ROMA”

*-GAYO MARCIO ANTES DE ENTRAR CON SUS TROPAS EN LA SELVA HERCINIANA PARA LUCHAR CONTRA EL ERILAZ GERMANO
TODTEMAUM.*

Símbolos: una cuadriga tirada por caballos, el lobo, una espada, un casco griego o romano, incluso un caballo. A veces representan a Marte como Ares, en su armadura, sin rostro, manchado de sangre ya seca.

El principal cometido del culto de Marte es proteger (y ampliar) el suelo patrio. Gracias a su esfuerzo, valor y coraje han

logrado lo que nunca nadie había logrado antes, el mayor y más poderoso Imperio que ha existido.

Los teúrgos del culto a Marte son conocidos como los **saliare**, relacionado con una arcaica palabra latina que significa guerrero danzante, ya que durante los ritos de guerra realizan una violenta danza en la que golpean los escudos con sus armas, batiéndolos sonoramente.

Este culto es sinónimo de guerra, honor y valentía, pero también de crueldad y sangre. Los **saliare** son duros y despiadados, crueles en muchas ocasiones, ya que su vida es la guerra y está no sabe de hombres débiles.

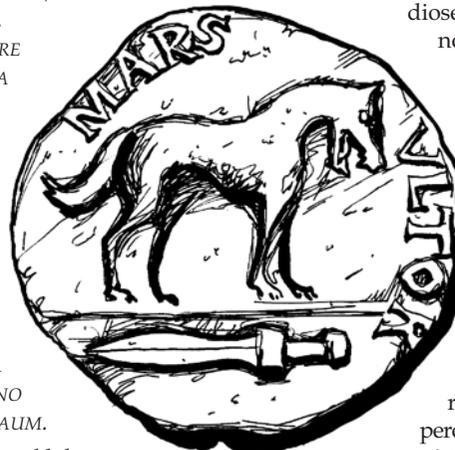
Son de los más radicales del Pacto, sus formas y métodos no suelen ser muy discretos, por lo que atentan a menudo contra las Leyes. Inquietos y despreocupados en muchos sentidos, solo tienen dos tipos de conocidos: amigos o enemigos. Su fuerza radica en su espíritu de camaradería, pues atacar a uno de ellos puede acarrear que aparezcan varios más. La camaradería entre los **saliare** es conocida en todos los cultos, cuando uno de ellos está en peligro siempre puede pedir refuerzos (ellos no dicen que piden ayuda, el orgullo les impide pronunciar esa palabra). Todos están unidos por un juramento de fidelidad ante los enemigos comunes.

La Guerra de los Dioses es su prioridad por lo que el culto se organiza como un ejército, incluso sus títulos tienen un matiz militar. Curiosamente, el culto no es muy disciplinado, la ley es costumbre hasta que se rompe. Los **saliare** proceden de cualquier ámbito social, ya que no estiman el nacimiento, sino el valor y la tenacidad, aunque antaño solo admitían patricios.

El culto está ahí donde se le necesite, en las fronteras y donde surja un conflicto, pero su influencia se deja notar sobre todo en aquellos lugares donde el ejército está presente.

La teúrgia de los **saliare** es violenta y agresiva, pero a la vez útil. Hacer la guerra con el poder de los dioses es una responsabilidad, pero también una notable ventaja. Los Misterios de los **saliare** son **Bellum**, **Vitae** y **Maiestas**, muerte, vida y el poder de la majestad. El Misterio de **Maiestas** fue un presente del culto a Júpiter durante las guerras púnicas.

El culto está dirigido por el Flamen Martialis, teóricamente escogido por un consejo formado por los más valerosos entre los valerosos. En la práctica el líder se impone, conservando el puesto gracias a su astucia y poder personal. A finales del siglo II es el eminente veterano **Gayo Marcio**, antiguo legado de legión durante las guerras marcomanas. Goza de gran prestigio militar pero políticamente está siendo un desastre. Se ha enemistado con multitud de teúrgos de diferentes cultos, ya que no tiene paciencia y pierde los estribos con demasiada rapidez, además de no contener su lengua, pero su peor “desliz”, como dicen sus defensores, ha sido abofetear ante una comitiva de diferentes cultos a una domina enviada en representación del culto a Juno. Esto es algo que ellas no olvidarán con facilidad.



La jerarquía es respetada por todos, aunque cada saliaris debe hacerse respetar para que su rango sea efectivo. El espíritu saliaris es contradictorio, ya que son disciplinados pero rebeldes, leales a la tradición aunque la quebranten, toda una paradoja. Los que observan el culto desde la distancia consideran que es un caos, pero tienen que admitir que dentro de ese laberinto el sistema funciona... casi siempre.

Los saliare debido a su actividad principal se han granjeado con el tiempo una ingente cantidad de enemigos, pocos son los amigos o aliados que les quedan, por ello suelen ser desconfiados y sumamente perspicaces.

Cualidad extra: combatir 3.

CULTO A VULCANO

"DESDE QUE PROMETEO ROBÓ LA LLAMA Y HEFESTO NOS ENSEÑÓ COMO UTILIZARLA HAN PASADO MILENIOS... CIENTOS DE TEÚRGOS HAN TRABAJADO LA GRAN OBRA, LA FORJA QUE ES ESTE MUNDO, ¿Y QUE HEMOS LOGRADO? MUCHO MÁS DE LO QUE CREE EL GRAN ARTÍFICE, EL DEMIURGO.

VOSOTROS SOIS EL MAÑANA, NO LO OLVIDÉIS, SEGUID CONSTRUYENDO LA GRAN OBRA Y EL FUTURO SERÁ LUZ... VUESTRA LUZ"

-ARDALO EL CÍCLOPE ARENGANDO A LOS MULCIBERI A PROSEGUIR UN PLAN QUE SOLO ELLOS CONOCEN.

Símbolos: un yunque y un martillo, una forja o la representación simbólica de un ciclope. A veces lo representan como un yunque con cinco llamas encima, representando los cabiros, genios del fuego.

Fuego y forja, estos son los dos elementos principales de este culto. Artesanos y artistas, adoran construir con sus propias manos, creando obras magníficas. Siempre dispuestos a superar su propia maestría y la de los otros mulciberi. Capaces de recrear lo imposible, desde pequeños objetos a maquinas y autómatas. Mezclan la tradición teurgica con la "ciencia". Adoran aplicar la teoría para obtener resultados inesperados.

El yunque simboliza la fragua en la que crean sus obras ayudados por ciclopes y cabiros -dos tipos de daemóni-. Cuando están trabajando buscan la intimidad. Pero a la vez pueden ser muy sociales, ya que una vez han terminado su labor les gusta viajar y conocer gente de toda índole.

Su tradición en la forja los ha relacionado con gran cantidad de organizaciones taumatúrgicas y con el grupo filosófico de los milesianos, por ello siempre han estado en el ojo del huracán, aunque su gran valía como creadores de objetos de poder les mantiene seguros. Incluso se les relaciona con los extintos o desaparecidos constructores de laberintos.

Los mulciber precisan de gran cantidad de materiales extraños y exóticos, por ello requieren de grandes cantidades de áu-

reos, por ello el culto obliga a sus miembros a disponer de parte de sus riquezas, ya que para mantener sus contactos mercantiles se requiere de mucho dinero.

El culto está establecido sobre todo en los términos de Italia, la Hélade y Asia, aunque en las grandes ciudades siempre hay una pequeña comunidad de forjadores, como en Alejandría, Antioquia, Londinium, Augusta Treverorum y Tarraco.

Los bellatori del culto a Minerva son sus mejores aliados, ya que comparten su pasión creativa, incluso les ayudan cuando se trata de proteger sus vidas. Pese a todo, buscan ser autosuficientes, saben defenderse y ocultarse de sus enemigos.

La jerarquía interna del culto es sumamente complicada, ya que el rango varía según varios factores difíciles de entender para un profano, ya que incluye el factor artesanal, el teúrgico y el de sabiduría. Quien tiene un alto rango en una materia puede ser considerado un simple aprendiz en otra. De todas formas el representante indiscutible del culto es el Flamen vulcanalis, representado a finales del siglo II por **Fauno Labrys**, un hombre fornido y bajo con una cabeza casi cuadrada y el cuello de un pugilista. Reside en una villa cerca de Ostia, famosa por sus viñedos y por poseer un jardín construido con figuras de cristal y vidrios de diferentes colores, imitando bosques, animales, seres mitológicos y personas. Una bella rareza que casi imita un laberinto. Todo aquel que quiera visitarlo puede acudir a la villa tras presentarse en sus oficinas de Ostia, solicitando audiencia. Su posición dentro del culto es un misterio, ya que muchos creen que está vigilado desde una especie de senado de eminentes y sabios. Todo es un secreto cuando se intenta indagar en el culto de los forjadores.

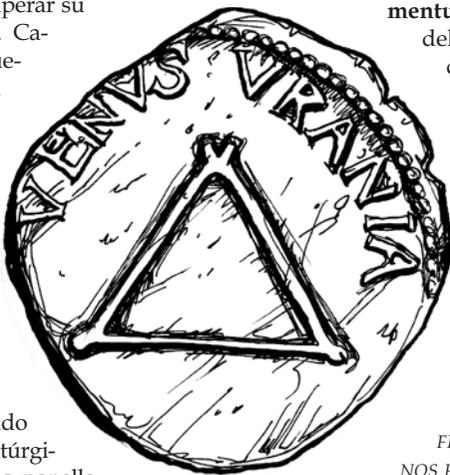
Los Misterios de los mulciber son **Fornax**, **Elementum** y **Sapientia**. Fornax -forja- es exclusiva del culto a Vulcano, divulgar sus secretos está castigado severamente.

Cualidad extra: instrucción profesional 3.

CULTO A CERES

"DESDE HACE TIEMPO LA TIERRA NO HA SIDO REGADA CON LA SANGRE DE LOS SACRIFICIOS, PUES NUESTROS FIELES DE ANTAÑO AHORA SON NUESTROS ENEMIGOS, ADORAN A OTRAS DIOSAS, A OTRAS TIERRAS VENIDAS DE LEJOS, POR ELLO NUESTRAS FUERZAS SE DEBILITAN, DEBEMOS VOLVER A REGAR NUESTRA TIERRA CON LA SANGRE DE LOS SACRIFICIOS PARA QUE EL FRUTO VUELVA A GERMINAR FUERTE, PARA QUE NOS FORTALEZCA PARA LUCHAR CONTRA NUESTROS ENEMIGOS, POR ELLO OS CONMINO A COGER VUESTRAS ARMAS Y MASACRAR A NUESTROS FIELES TRAIADORES, DISPONDREMOS DE SU SANGRE PARA NUTRIR LA TIERRA Y QUE ÉSTA COMPLACIDA NOS NUTRA A NOSOTROS, ASÍ LO QUIERE LA DIOSA"

-LEPSINA, SUMA SACERDOTISA DE CERES EN ASIA, ARENGANDO A LOS TEÚRGOS Y FIELES A MASACRAR CRISTIANOS EN LAS CERCANÍAS DE PÉRGAMO.



Símbolos: una gavilla, adormidera, antorchas, una hoz o una matronae, cualquier fruto que dé directamente la tierra. Símbolos sencillos son los que utilizan los satoris.

La tierra, su semilla y su fruto componen la trinidad sagrada de los hijos de la tierra. La vida fluye desde la tierra, madre y protectora. La semilla, representada por la sangre y el sacrificio, les da fuerza. El fruto de la tierra les proporciona vida. Para los hijos de Ceres el mundo agrícola, la naturaleza dominada por el hombre lo es todo. Ceres, o sea la tierra fértil, les da fortuna pero también se las arrebató. Todo lo que vive sobre la tierra regresará algún día para alimentarla al morir.

A los seguidores de Ceres se les llama simplemente los **satoris** –sembradores-, ya que viven de la tierra, poseyendo vastas propiedades agrícolas en casi todos sitios, aunque se concentran sobre todo en los términos de la Hélade, Italia, Asia e Hispania. Algunos teúrgos –diale y saliare especialmente- les llaman despectivamente *glaucos* ya que en sus ritos ungen sus rostros con cenizas, barro y limo, símbolos primordiales de la tierra.

Al líder del culto se le conoce como el Hierofante, residiendo cerca de Eleusis –centro de culto al oeste de Atenas-. A finales del siglo II es **Cleón Eumólpidas**, un anciano ciego y aparentemente anclado en el pasado, cuando grandes emperadores como Adriano visitaban Eleusis y la engrandecían. Cleón es sumamente severo con los satoris, siguiendo a rajatabla las leyes del culto, aunque se dice de él que en su juventud rompió más de una vez votos sagrados y fue condenado al exilio durante años o amenazado con ser expulsado del culto. Nadie lo sabe con certeza, pues solo él puede acceder a este tipo de documentos. Cada congregación de satoris responde únicamente ante él, aunque gozan de grandes libertades. La jerarquía es sencilla, esto quizás la hace efectiva, recibiendo los líderes satoris el título de *spicae* –espiga-.

El poder del culto se centra en dos pilares, las tierras y los fieles, que en gran número adoran a la diosa que les proporciona la vida, aunque el cristianismo les está robando gran cantidad de adeptos, atraídos por la nueva fe, por ello los satoris, radicales por naturaleza, ya han iniciado su respuesta...

El culto observa unas reglas disciplinarias estrictas, con severos castigos para aquellos que no las cumplan.

El culto a Ceres ha sufrido desde siempre la codicia de los diale y los saliare, ya que estos ansían sus tierras y “riquezas” ocultas. Incluso tras la instauración del Pacto no es raro que alguno de los teúrgos de los tres cultos muera asesinado en una guerra que dura ya miles de años.

VULCANO MULCIBER

Dios de la fragua y del fuego, tanto el fuego creativo como el destructor. Patrono de los herreros y de las creaciones artesanales manuales. El título **Mulciber** significa herrero o forjador. Los teúrgos se hacen llamar forjadores, aunque en sus creaciones no utilizan únicamente elementos metálicos.

FLAVA CERES

Diosa del cereal, de las mieses y de la tierra nutricia. Relacionada con la agricultura, base de la vida y prosperidad del mundo antiguo, representa a la vez la fuerza de la primavera, aunque su contrapartida, Perséfone, es la encarnación del invierno. Ceres es la vida vegetal que alimenta a los hombres y a los animales. Es el fruto de la tierra. El apelativo de Flava significa “dorada” en relación con el trigo y el poder solar inherente en la vida vegetal.

EQUIVALENCIAS DE DIOSAS GRIEGOS Y ROMANOS Y TEÚRGOS

Nombre griego	Nombre romano	Teúrgo
Zeus	Júpiter	Dialis, diale
Hera	Juno	Domina, -e
Atenea	Minerva	Bellator, -is
Ares	Marte	Saliaris, saliare
Hefesto	Vulcano	Mulciber, -i
Afrodita	Venus	Vitalis, -is
Deméter	Ceres	Sator, -is
Poseidón	Neptuno	Viator, -is
Hestia	Vesta	Vestal, -is
Apolo	Apolo	Prítanis, -is

Los Misterios de los satoris son **Hierofanía, Natura y Vitae**. Los tres están relacionados directamente con la vida. La Hierofanía es la base de la teúrgia del culto, divulgar cualquier secreto de la misma está castigado con la muerte. Natura se cree fue un regalo del culto a Diana, hace ya muchos siglos.

Una pequeña facción concentrada en la provincia de Asia cultiva el Misterio de Sapiencia, pero es un grupo reducido y de difícil acceso, ya que viven recluidos en cuevas.

Cualidad extra: voluntad de hierro 3.

CULTO A VENUS

“QUERIDOS HERMANOS Y HERMANAS, ROMA SE HA CONVERTIDO EN EL PALACIO DE ESAS IDÓLATRAS DE LA SANGRE Y EL SUFRIMIENTO, NOS HAN EXPULSADO DE NUESTROS TEMPLOS, TACHÁNDOLOS DE PERVERTIDOS Y CORRUPTOS, PERO HERMANOS Y HERMANAS, ¿QUÉ SABRÁN ELLOS DE LA VIDA Y LOS PLACERES? SU PROPIO DIOS LES NIEGA LA VIDA, SOLO LES PROMETE LA MUERTE. ENGAÑAN A LOS CIUDADANOS DEL IMPERIO PROMETIÉNDOLES PLACERES EN SU PARAÍSO, PROMESAS A LOS VIVOS QUE SOLO SE CUMPLIRÁN AL MORIR, ¿NO OS PARECE SOSPECHOSO? EN CAMBIO, NUESTRA BIENHECHORA LA DONCELLA NOS OTORGA LA OPORTUNIDAD DE DISFRUTAR DE LA VIDA, DEL GOCE DE LA EXISTENCIA. TODOS ESTAMOS UNIDOS HERMANOS Y HERMANAS, EN CARNE, ALMA Y PLACER”
-VITALINUS, HABLANDO A LOS HERMANOS EN UNA DE SUS ORGIAS EN UNA DE SUS VILLAS EN LAS CERCANÍAS DE MASSILIA DURANTE UNO DE SUS FAMOSOS DELIRIOS. AL DÍA SIGUIENTE ESTABA ENCARCELADO POR MOTIVAR DISTURBIOS DESHONESTOS POR LAS CALLES.

Símbolos: una paloma, o una pirámide negra representando la piedra urania de Pafos, cualquier representación de la belleza femenina; en el Oriente del Imperio la representan como una simple concha, o una mujer de extraños ojos rojizos.

El culto a Venus se fundamenta en la fuerza de la vida en todos sus aspectos, desde el meramente carnal y sensual hasta sus aspectos más filosóficos y metafísicos. La belleza y el amor representa el mundo carnal, la fuerza vital el mundo teúrgico, ya que en sí encierra la dinamis más pura.

Los teúrgos del culto reciben el nombre de **vitalis** –vivificadores, otorgadores de vida- ya que son famosos por su doctrina de la fuerza vital.

Adoran la belleza más pura, verdaderos sensualistas del cuerpo y la mente, placer por placer. Orgías, banquetes, y locura son sus divertimentos más habituales, buscando pasiones y nuevas sensaciones, los vitalis rara vez desaprovechan una ocasión para sentir el éxtasis. Se reúnen en el interior de las casas de placer, verdaderos antros decadentes, en los que experimentan empíricamente el éxtasis y discuten sobre filosofía. Para encontrar a un vitalis solo hay que

combinar unos pocos factores: lujo, decadencia y un buen banquete.

En realidad no son tan superficiales, los vitalis suelen sorprender con acciones y pensamientos. Conocer a uno de ellos completamente es casi tarea imposible. Debe entenderse que los vitalis representan también la fuerza vital en sí, pudiendo ser sensatos cuando el momento lo requiere. Sorprende la fuerza interior que emana de ellos, pues ellos son la vida. Muchos linajes de héroes provienen o están asistidos por Venus, fuerza creadora, como el propio Eneas y César. El culto fundamenta su razón de ser en la propia existencia física y espiritual.

El culto no goza de una organización efectiva, la jerarquía es caótica, los únicos que cohesionan el culto son los líderes de los templos y de las congregaciones... tal es el grado de decadencia.

Pero una nueva tendencia ha aparecido en Pafos, que refuerza la antigua tradición, menos empírica y más clásica, cuyos valores son muy diferentes a los de la corriente empírica. Su líder es **Carondas Sulpicio**, que tras largos y duraderos viajes a la Encrucijada de los Dioses ha traído consigo nuevos escritos sobre los cultos arcaicos a las diosas asociadas a Venus en la zona. Es el vitalis más influyente en el término de Asia y su influencia crece día a día a otros términos, siendo un gran amigo de Pescennio Niger.

El culto se extiende por casi todo el Imperio, aunque los términos de Italia, Hispania, Hélade y Asia abarcan la zona de principal actividad, si como las grandes ciudades.

Los Misterios vitalis son **Aphrodisias**, **Fortuna** y **Vitae**. El principal es el de Aphrodisias, cuyo rastro puede seguirse hasta la propia Mesopotamia.

Cualidad extra: rasgo de carácter fuerte 3.

CULTO A MINERVA

"LA HORA SE ACERCA, LOS SIGNOS SON VISIBLES EN TODAS PARTES, LOS DIOS NOS REQUIEREN DE NUEVO, OTRA GRAN HAZAÑA REQUIERE DE NUESTRA SABIDURÍA Y DE NUESTRO VALOR, ¿SERÁN SUFICIENTES PARA TRIUNFAR O SUCUMBIREMOS? EL ENEMIGO ESTÁ TAN CERCA DE NOSOTROS QUE INCLUSO PODEMOS OLERLO...

MUCHOS SON LOS BELLADORES QUE YA HAN SUCUMBIDO AL REUNIR LOS SIGNOS QUE SE AVECINAN...

LA GUERRA SAGRADA HA COMENZADO, YA HE DADO NOTICIAS DE ELLO A NUESTRO ALIADO EL FLAMEN MARTIALIS...

POR PALAS ATENEA MINERVA JURO ANTE LOS DIOS QUE EL TRIUNFO SERÁ NUESTRO."

-EXTRACTO DEL CÓDICE DE ATENAS, ESCRITO POR EL DIFUNTO HÉROE ERICTONIO EL TROYANO, ASESINADO POR UN ENEMIGO DESCONOCIDO.

Símbolos: una lechuza, una égida, el olivo, una mujer con un casco griego o una simple mujer con una serpiente a sus pies.

Básicamente los teúrgos del culto a Minerva aspiran a convertirse en héroes según la etimología clásica, alcanzar el beneplácito divino, ser los hijos predilectos de los dioses, especialmente de Minerva.

De igual modo que las dominae, los bellatores son guardianes de la humanidad, defendiéndola de los enemigos, a diferencia de las dominae que defienden a la humanidad de sí misma.

Se les llama simplemente los **bellatores** -guerreros- ya que su misión es proteger y custodiar. El culto y su función de protectores tiene un lejano origen, incluso se les relaciona con el Templo de Oro del Paraíso, un mito que pocos teúrgos recuer-

dan o estudian. Se dice que el Paladio era una de las doce estatuas que allí se encontraban.

Los bellatores valoran sobre todo el individualismo. Les gusta valerse por sí solos, ya que al ser aspirantes a héroes necesitan ser completamente autosuficientes, estiman el poder de la voluntad y de la astucia. Si pueden vencer por medio de un ardid o un engaño lo harán.

Junto con el culto a Marte, los bellatores de Minerva luchan por la Guerra Sagrada, su vida está encaminada en mejorar sus capacidades para vencer a sus oponentes. Sin embargo no son tan belicosos como los saliare, pues parte de sus vidas las dedican a los conocimientos ocultos.

Guardianes de los enigmas del mundo y de muchos horribles secretos. El esfuerzo del culto está dirigido a reunir información sobre un secreto del que no se sabe nada en absoluto, pero al que llaman la Gran Hazaña, relacionada con una guerra o algo similar. Difícil de saber ya que la información que conoce cada bellator es ínfima, de este modo se protegen. Por ello los bellatores han reunido gran cantidad de conocimientos teúrgicos e incluso taumatúrgicos.

No existe una jerarquía precisa, todos son iguales, el único título jerárquico es el de Paladión, siendo este un líder provisional y rotativo. Cada teúrgo -si no está incapacitado por alguna razón- accede a este cargo de forma rotativa. Cada año se escoge a un Paladión, primero el más anciano ente los bellatores, así hasta el próximo. No se puede ser Paladión dos veces seguidas.

El Paladión del 185 es **Aquiles Herofonte**, el cual lo es por cuarta vez, algo raro de ver, pero es que tiene más de 130 años y aún es relativamente joven. No es un hombre que destaque por su sabiduría o modales, pero es piadoso. Su gran pasión es la cacería de héroes persas. Dispone incluso de un reducido grupo para ello. También es cierto que más de una vez ha tenido problemas con otros bellatores y héroes de origen griego. Es demasiado pendenciero.



VENUS URANIA

Diosa del amor y de la fertilidad. Asociada a la fortuna y la suerte. La belleza y la perfección son sus dos grandes cualidades. Venus personifica la vida, pero no la carne en sí, sino la vida desde un punto de vista metafísico, la fuerza vital que habita en todo aquello que vive. El apelativo de **urania** -celestial- se utiliza ya que según la mitología Venus Afrodita nació directamente de su padre Urano -el cielo estrellado- por lo que Venus en sí nació de una estrella caída del firmamento.

PALAS ATENEA

Diosa de la guerra justa y de la sabiduría, así como de los oficios. Atenea surgió de la cabeza de Zeus, tras devorar este a Metis -la inteligencia práctica-, por ello Atenea es astuta y práctica en todo lo que hace. Su función guerrera difiere de la de Ares en que Atenea condena la crueldad de la guerra, propiciando los combates justos y heroicos. El término **Palas** proviene de la estatua de la diosa que protegía la ciudad de Troya, la cual se llevó Eneas a Italia, donde terminó en Roma, la nueva Troya.

COSMOGONÍA GRECOLATINA

Una cosmogonía es el origen común de diversos dioses, siendo considerados de un mismo panteón, como los dioses Olímpicos griegos o los Capitolinos romanos, que es como los denominan los teúrgos.

LOS GRANDES SACERDOTES DEL PACTO

Pontífice Máximo
Flamen Dialis
Rex Sacrorum
Colegio de los Pontífices
Flamines
Aetate Provectus

LOS PONTÍFICES

Pontifex significa constructor de puentes, posiblemente se refería a que unen a la humanidad con los dioses y el mundo divino. Los primeros pontífices protegían el Puente Sublicio de Roma, puente de madera sagrado, según la leyenda los pontífices contactaban con los dioses por medio de este puente.

Los bellatores se encuentran por todo el Imperio, ya que son itinerantes y rápidos en sus movimientos por naturaleza, pese a ello se concentran en la cuenca mediterránea.

Los Misterios del culto son **Bellum**, **Divinatio** y **Sapientia**. Tres misterios realmente útiles, ya que cada uno de ellos es muy diferente del otro: los secretos del destino, la guerra y la sabiduría. Cuando un bellator alcanza el título de Paladión tiene el privilegio de aprender el Misterio de Maiestas.

Cualidad extra: sortilegio 3.

SENATUS PATRES SACRI

Para comenzar a entender el Pacto debe asimilarse y tenerse presente que cada culto es independiente de otro, aun siendo hermanos de la misma cosmogonía. Lo único que realmente les une es la Guerra de los Dioses, su lucha por recuperar un sitio entre los romanos, así como sus intereses particulares.

El Pacto está constituido por el **Senado de los Padres Sagrados**, el gran comicio de los teúrgos, formado por aquellos que ostentan cargos importantes. Aquí se consulta las grandes líneas a seguir y se vota la acción a ejecutar.

El Senado está liderado por los **Tresviri**, tres grandes teúrgos: el Pontífice Máximo, el Rey de los Sacrificios -rex sacrorum- y el Flamen Dialis -representante del Culto a Júpiter-. Son los líderes morales del Senado y del Pacto, siendo sacrosantos, y por ello su vida inviolable. Son considerados eruditos y sabios prominentes, portadores de vastos conocimientos, conocedores de los más poderosos y temibles secretos. El Pontífex Máximo y el Rex Sacrorum pueden pertenecer a cualquier culto, siendo designados por los dieciséis Pontífices.

El **Pontífex Maximo** es el líder y cabeza visible del Senado y del Pacto, representa la unión de los dioses con el hombre. Es el cargo más importante e influyente, aunque tiene gran cantidad de obligaciones y restricciones. El cargo es elegido por el colegio de los pontífices, aunque ningún pontífice puede llegar a ser Pontífex Maximo, pudiendo ser de cualquier culto del Pacto.

El **Rex Sacrorum** representa el mundo más oculto de la teúrgia, conocedor de vastos secretos, es quizás el teúrgo que mantiene el vínculo con los dioses más estrecho y asiduo. El Rex Sacrorum es el gran protector de costumbres, se encarga de vigilar y asistir los grandes ritos del Pacto, siempre dispuesto para un sacrificio. Se le consagra al dios de los inicios Jano.

El **Collegium de los Pontífices** es la máxima representación del Senado, nadie conoce a sus miembros, pues se mantienen ocultos, y cuando un teúrgo se presenta ante ellos solo puede ver debajo de sus capuchas y túnicas, máscaras griegas de la tragedia y la comedia, o máscaras que representan animales. Cada uno posee un nombre simbólico. Los Pontífices son los grandes consejeros del Senado, del Pacto y de todo teúrgo que quiera consultarles. También se les conoce por la Corona de las Potestades, cada uno está representado por un objeto o animal especial. Suelen reunirse en refugios ocultos en los términos de Italia y de la Hélade cuando no se reúnen en el Senado.

Otro grupo importante son los **Flamines**, representantes de cada Culto en el Senado. No son necesariamente los líderes de los cultos, son los enviados y mensajeros de estos. Es un cargo importante y de una responsabilidad enorme, ya que no disponen de voto en el Senado pero si de voz. Deben saber como influir y velar por los intereses del Culto. Los teúrgos pueden acudir a su flamen para solicitar consejo, sabiduría y ayuda.

Pero el núcleo del Senado lo forman diversos cargos teúrgicos, como los *aetate provectus*, los líderes y representantes de las Congregaciones más importantes. A su vez aquellos que han sido magistrados ingresan como Patres Sacri.

ORGANIZACIÓN JERÁRQUICA DEL PACTO

El Pacto ha creado un gran conjunto burocrático para su organización, dividiéndolo en magistraturas, funciones y consulars. Es la base del *cursus honorum teurgicus* , la carrera de los honores teúrgicos. Para acceder al poder y tener posibilidades personales un teúrgo debe plantearse ingresar en el *cursus* , de

LOS DOS GRANDES LÍDERES DEL PACTO A FINALES DEL SIGLO II: EL PONTIFEX MAXIMO Y EL REX SACRORUM

Tras la muerte de Marco Aurelio y los numerosos cambios políticos acontecidos -asesinatos, traiciones y un largo etcétera- el anterior Pontífex, Tiberio Claudio Pompeyano, fue invitado a retirarse a una villa cerca de Praeneste, sede del Pacto. La invitación fue propiciada por el propio collegium de Pontífices ya que Pompeyano se había convertido en enemigo del prefecto del pretorio Perennis, tras una conspiración propiciada por la propia mujer de Pompeyano, Lucila, hermana de Cómodo, en el 182.

Hasta el 185 queda vacante el puesto de Pontífex, cuando Perennis cae. Tres años de desgracia para el Pacto, pues el Pontífex nombra a nuevos flamines y realiza ritos importantes, pero el collegium no se había puesto de acuerdo en la elección hasta ahora. Han escogido a **Cneo Claudio Severo**, importante dialis de Asia famoso por combatir a los magoi persas, a los cristianos y otros cultos. No se trata de un fanático religioso, es un hombre de acción que ha convertido a su familia y al culto a Jupiter en una fuerza a tener en cuenta en la región. Las malas lenguas dicen que algunos pontífices influenciados por los diales lo nombraron para librarse de él en Asia ya que estaba acaparando demasiado poder.

El rex sacrorum es un patricio llamado **Publio Verginio** que puede remontar la genealogía de su familia más de 500 años en el pasado. Hombre orgulloso y difícil de tratar, desprecia a los plebeyos y extranjeros. Pero escrupuloso y sabio en su cometido sagrado. Tal es su devoción que ha donado la mitad de sus riquezas, que no son pocas, para embellecer Praeneste y numerosos templos en Roma. Es una de las figuras más influyentes en la política "cortesana" de Roma y Praeneste dentro del Pacto.

esta forma tendría las herramientas necesarias para obtener aquello que más anhela, ya que un magistrado goza de ciertos privilegios, como ayudantes y recursos diversos.

Las **magistraturas** son en realidad el verdadero poder del Pacto, pues otorgan cierto poder a los teúrgos. Cada magistrado es elegido para que actúe durante un año, salvo el censor que ostenta el cargo cinco años. Seis son las magistraturas, cada una de ellas con sus privilegios y obligaciones, siendo las siguientes: consulado, preturía, edilidad, censura, cuestura y tribunato.

- **Consulado:** la más alta magistratura, que otorga al teúrgo privilegios especiales en el ámbito militar, político y religioso.
- **Preturía:** los pretores tienen competencias en justicia, pudiendo incluso intervenir en las congregaciones en ocasiones especiales.
- **Edilidad:** a la edilidad únicamente pueden acceder los aetate proventus, los representantes de las congregaciones y responsables de las mismas, teniendo jurisdicción judicial en su interior.
- **Censura:** los censores se encargan de confeccionar las listas de los teúrgos, fieles y congregaciones.
- **Cuestura:** encargados de recaudar los tributos y multas a los teúrgos y congregaciones, siendo además responsables de la contabilidad del tesoro del Pacto -**Aerarium Sacri**-.
- **Tribunato:** los tribunos ayudan a los cónsules, actúan en su nombre si lo solicitan.

El cometido de las **funciones** es ayudar y apoyar a los magistrados, siendo el mejor método para alcanzar las verdaderas magistraturas. Las funciones principales son las de los prudentes, los aeditii, lictoris, monitori y tabellarii.

- **Prudentes:** expertos en leyes y justicia.
- **Aeditii:** ayudan y apoyan a los aetate proventus.
- **Lictoris:** guardaespaldas de los magistrados. Por ejemplo los Pontífices tienen derecho a tener 12 lictores, los cónsules 6...
- **Monitori:** es un tipo especial de vigilante, ya que su función es controlar las posesiones de los magistrados y observar que estos realizan su trabajo correctamente, ya que debe realizar informes para los Pontífices.
- **Tabellarii:** correos del Pacto.

Las **consuasuras** son una función de segundo orden, pero permiten al teúrgo acceder a las funciones de primer orden, ganando experiencia y contactos. Hay gran cantidad de posibilidades dentro de las consuasuras, siendo las más comunes las de bibliopola, litteratus, eruditus, magíster, ensifer y atriensis.

- **Bibliopola:** bibliotecario, profesión estimada y útil. A menudo los bibliotecarios son eruditus.
- **Litteratus:** escriba y secretario.
- **Eruditus:** experto en algún tema específico.
- **Magíster:** maestro, le da conocimientos complementarios a los futuros teúrgos o los refuerza. Son muy respetados.
- **Ensifer:** un tipo de guardaespaldas de segundo orden, ya que protegen las posesiones de los magistrados.
- **Atriensis:** administrador de las posesiones del senado, del Pacto o de magistrados particulares, como villas o lugares de reunión, incluso en algunos refugios secretos o grandes templos siempre hay un atriensis que lo mantiene en condiciones.

LOS TRES PILARES DEL PACTO

El Pacto basa su unión en los tres pilares, fundamentos básicos para la supervivencia del Pacto en sí, son la **justicia**, el **sacrificio** y la **cooperación**.

La justicia viene representada por las cinco leyes, siendo el sacrificio personal la fuente de la que emana la fortaleza de los

INTERPRETAR EL CURSUS TEURGICUS

El cursus puede además ser una excusa perfecta para interpretar y motivo de intrigas políticas y palaciegas en Praeneste, simplemente considera que ese puesto que deseas obtener para ti también lo ansían otros.

FUNCIONES Y CONSUASURAS, ¿QUIÉNES LAS OSTENTAN?

Estos cargos lo realizaban durante el primer siglo de vida del Pacto teúrgos de prestigio, comprometidos y honestos, pero con el tiempo han ido relegando gran número de consuasuras y algunas funciones a sus ayudantes y allegados, sobre todo fieles adiestrados para ello. De hecho las consuasuras están ocupadas prácticamente por fieles y unos pocos procus que parecen "intrusos" en un feudo casi exclusivo de fieles. Esto es posible pues la ley que regula estos cargos declara que "todo aquel que pertenezca al Pacto puede y debe acceder a ellas". Tanto los procus como los fieles son miembros del Pacto a estos efectos.

LAS DIEZ TABLAS

Las leyes fueron grabadas en diez tablas de bronce, estando en posesión del Rex Sacrorum.

teúrgos respecto al temporal que representa la Guerra Sagrada, se debe luchar aunque el beneficio personal pueda ser mínimo. Aunque la cooperación suele ser difícil, pues tras siglos de lucha entre cultos, conflictos personales y traiciones la confianza está algo castigada, pero los cultos deben comprender que juntos son poderosos, desunidos y enfrentados no son rival contra sus enemigos, que son numerosos. Pero lo que representa más firmemente el pilar de la cooperación son las congregaciones, a menudo compuestas de teúrgos de diferentes cultos.

La realidad puede llegar a ser muy diferente de los fundamentos ideales, pues los pilares son a menudo olvidados, aunque son muchos los esfuerzos de los cultos por permanecer unidos y hermanados. Poco a poco el Pacto se consolida y sobre todo los teúrgos más jóvenes aprenden a colaborar con otros teúrgos. Los más ancianos ven a menudo como su poder es cuestionado por grupos compuestos de diversos teúrgos de diferentes cultos, jóvenes que no respetan el lugar de la sabiduría.

LAS LEYES SAGRADAS DEL PACTO

Los Pontífices tras instaurar el Pacto idearon cinco leyes básicas que debían regir y coordinar la justicia del Pacto, siendo uno de los Pilares del Pacto. Estas solo competen a los teúrgos respecto al mundo vinculado con la Guerra de los Dioses, pues no se entrometen en su vida privada, aunque en realidad algunas leyes pueden atentar ligeramente contra la libertad privada. Las leyes fueron creadas con dos motivos principales, unir a los Cultos con una legislación que los identificase como conjunto, cohesionándolos lo más posible, donde ningún culto tuviese privilegios especiales, con la excepción del Culto a Júpiter, líder del Pacto, y el segundo motivo era defender al Pacto de los propios teúrgos, defendiéndolos de abusos y de fricciones innecesarias.

El poder real de algunas de las leyes es relativo, pues cada culto tiene sus propias leyes internas que aplica a sus fieles y teúrgos, leyes instauradas a lo largo de los siglos por tradición y motivación religiosa. Las disputas legales son comunes en el Pacto, pues la intromisión de varias leyes enreda mucho la vida

legal cotidiana de los cultos. Ese es uno de los motivos por la que las Cinco Leyes Sagradas se redactasen de una forma sencilla y lo más clara posible. Desgraciadamente esta claridad ha sido oscurecida por los *prudentis* y los legisladores, enredados en sus guerras dialécticas.

Las congregaciones tienen además sus leyes internas, las cuales deben de estar acordes con las del Pacto, lo que a veces no sucede. Muchas leyes internas son secretas, por lo que atentan contra las leyes del Pacto, pero es imposible conocer su existencia. Un laberinto legal, ya que las leyes secretas de las congregaciones están protegidas por la Ley del Templo y la Congregación.

Las Leyes juradas la Noche del Juramento entre todos los cultos son las siguientes:

LEY DEL SECRETO Y DEL MISTERIO

Esta ley regula el que el Pacto siga siendo secreto, protegido del Estado, de otros cultos y de los propios traidores. También recoge que cada culto tiene el derecho a guardar en secreto sus Misterios. Controla las influencias políticas de cada culto en el Imperio. Esta ley está muy vinculada a los cónsules y los pretores, pues estos velan por el cumplimiento de las leyes. Revelar la existencia del Pacto está fuertemente condenado, en algunos casos con la muerte.

LEY DE LA VIDA Y LA MUERTE

Esta ley determina los castigos y penas impuestas por los diversos delitos, desde el simple robo hasta el asesinato de otro teúrgo. Aunque no todos los delitos están tipificados.

LEY DEL CASTIGO Y EL JUICIO

Determina el poder real de los jueces, y como debe realizarse los juicios contra miembros del Pacto. Hay diversos tipos de juicio, esta Ley determina que tipo debe realizarse. El Pacto hace uso de un tipo de juicio arcaico, al estilo de los utilizados por los romanos en la época de Rómulo y la República, mezcla tanto leyes como teúrgia. Gracias a esta Ley todo teúrgo tiene derecho a juicio.

LEY DEL PODER Y LA GUERRA

Esta ley está muy relacionada con el poder de los *fetiales* -diplomáticos- y con aquellos teúrgos que luchan contra los enemigos del Pacto. Determina también la forma de reparto teórico de la *praeda* -botín de guerra- según cargos y participación de cada teúrgo. Esta Ley indica los ritos necesarios para iniciar una guerra y como se firma la paz.

LEY DEL TEMPLO Y LA CONGREGACIÓN

Esta ley regula los derechos y deberes de los teúrgos respecto a las congregaciones y lugares de poder, definiendo los *principatus* -terrenos adjudicados a los templos y santuarios-, los cargos habituales de los templos y las penas por sacrilegio. También determina las leyes relacionadas con las congregaciones y los fieles.

EL PACTO Y EL IMPERIO

El Pacto aboga por el control del Imperio, influenciándolo desde las sombras, mezclados en los grupos de poder. Son muchos los enemigos y tan pocas las fuerzas de las que dispone el Pacto que la organización prefiere moverse con cautela. Las magistraturas y organizaciones de poder del Imperio están repletas de teúrgos del Pacto.

Tras cada hombre o mujer de influencia se encuentra un teúrgo, tras cada ciudad de importancia una congregación y tras el propio Imperio y sus signos más evidentes de poder, tales como el ejército, se encuentran los cultos. El Pacto es una som-

bra que lo cubre todo. Todo son herramientas que necesita el Pacto para lograr su objetivo.

Pero el Imperio de finales del siglo II zozobra entre guerras civiles y motines. El Pacto ve a menudo como los propios teúrgos se ven obligados a luchar entre si por su participación en las guerras, motivados por intereses políticos o económicos, por lo que no es raro que algunos teúrgos terminen asesinados o muertos en estas guerras que no favorecen al Imperio ni al Pacto. Muchos emperadores de principios del siglo III son demasiado proclives a los cultos orientales, dejando en un segundo plano a los dioses que ayudaron a Roma a convertirse en el Imperio por excelencia, algo que el Pacto no tolera.

En los términos el Pacto disfruta de muy diferentes posibilidades, siendo más fuerte en Italia, Hispania y la Hélade que en cualquier otro sitio, así como entre las legiones del Rin y el Danubio. El resto de los términos está plagado de peligros y enemigos. Por ello su política es diferente en cada uno de ellos, siendo más estricto en aquellos donde debe radicalizarse su acción.

El Pacto suele actuar de forma comedida y siempre tras haber ideado una estrategia de acción, nunca actúa al azar contra sus enemigos. Primero busca objetivos y tras investigar la situación actúa o no. Aunque no es raro que sus métodos sean crueles y despiadados, como asesinatos, extorsión, crímenes, todo para salvar a Roma de los Dioses Caídos.

No todos los teúrgos actúan en la Guerra de los Dioses, muchos no se interesan en la lucha, dedicados al estudio y la meditación, concentrados en la búsqueda de la sabiduría y de su desarrollo personal. No debe olvidarse que aunque el Pacto se creó para luchar contra los Dioses Caídos para poder restaurar la *Pax Deorum*, los Cultos siguen cultivando la sabiduría teúrgica.

TÉRMINOS DEL PACTO

El Pacto ha dividido convencionalmente el Imperio en términos o fronteras que ayudan a controlar con mayor facilidad a sus miembros y a sus enemigos. Son diez, aunque según la situación política estos pueden variar, y los teúrgos del oriente y del occidente a veces difieren en su número y extensión, pero normalmente son los siguientes: **Britania, Galia, Hispania, Italia, África, Hélade, Iliria, Asia, Oriente y Egipto.**

Los términos no poseen ningún tipo de estructura administrativa aunque algunos líderes del Pacto desean crear magistraturas para su control, pero los cultos y las congregaciones se niegan a verse atados, oponiendo gran resistencia.

Entre los teúrgos de los diferentes términos existen grandes diferencias de pensamiento y de ritos, ya que las diversas tradiciones de los lugares se mezclan con las romanas y griegas. En algunos términos la tradición religiosa romana no goza de gran fuerza o prestigio, como en Egipto, donde sus propios dioses y sincretismos griegos son casi la única fuerza religiosa, junto a la secta del Nazareno. La influencia de otros cultos es patente entre los teúrgos del Pacto que viven o se relacionan en lugares distantes de los centros de poder de la civilización romana con otros sacerdotes y teúrgos.

El Imperio del S.III se caracteriza por ver surgir de entre las provincias un tipo de civilización y carácter propios. La civilización propiamente romana se desarrolla de manera distinta en el Occidente y en el Oriente. Esto afecta de igual forma a la vida religiosa, el Pacto ve surgir ciertas formas en los términos exclusivos de unos pero no de otros. Cada término comienza a desarrollar ritos y ceremonias únicas. El Pacto acusa a varias congregaciones y templos, y especialmente a sus *aetate provectus*, de atentar contra la tradición única que desean implantar los líderes del Pacto para fortalecer el culto capitolino.

IUS DIVINUM

“SI SE COMPARA AL PUEBLO ROMANO CON LAS OTRAS NACIONES, SE VERÁ QUE LE IGUALAN O INCLUSO LE SUPERAN EN TODO LO DEMÁS; PERO ESTE VALE MÁS QUE ELLAS POR EL CULTO QUE RINDE A LOS DIOSSES”

-CICERÓN.

Los dioses grecolatinos han revelado desde los primeros tiempos las diversas verdades secretas del Universo, cada deidad participa de una pequeña parte de esta verdad, no de su totalidad, ni el mismo Júpiter es omnipotente u omnisciente. Estas verdades se concentran para los teúrgos en los Misterios, el universo al alcance de los deseos humanos. El porqué los dioses han revelado sus secretos es aún un enigma por resolver.

A través de los siglos los diferentes Cultos Secretos los han ido revelando, descubriendo poco a poco como lograr que los dioses cedan parte de su poder sobre el mundo. Los teúrgos son pequeños aspirantes a dioses, participes de su poder.

TEÚRGIA VERSUS ARETÉ

Existe una diferencia plausible entre areté - taumaturgia, filosofía y prodigios- y teúrgia.

La **taumaturgia** basa su poder en el robo de la energía de los dioses y de otros entes superiores, así como de lugares de poder y objetos. Sin especial devoción a los dioses, el taumaturgo solo respeta sus propias creencias y deseos, creyéndose igual a los dioses, siendo de alguna manera un aprendiz de dioses. Utiliza leyes secretas para arrancar a los dioses y *daemoni* su poder, viejas *formulae* traspasadas durante siglos. Cada día aprenden nuevas formulas para desafiar el orden y gobernar la naturaleza a su antojo, atentando contra la Paz de los Dioses y la propia naturaleza.

Los filósofos gracias a la **philosophia** realizan sus extrañas *formae*, ideas que cobran vida en este mundo desde sus propias mentes, efectos extraños. Tal vez los filósofos sean los adversarios más exóticos a lo largo del Imperio, aunque no pueden ser equiparados a los taumaturgos en poder y versatilidad ya que están encadenados por aquello que los hace fuertes: su mente. Los filósofos actúan entre el mundo religioso y el mundo de las maravillas taumaturgicas, el suyo es el mundo del pensamiento.

Los **prodigios** son cosa aparte. Su origen y su propia existencia son un enigma para todos. Nadie sabe realmente como los obradores de prodigios realizan sus maravillas, si su poder parte de ellos mismos, de los dioses o de otros seres. Por ello se incluyen entre los poderes de areté pero con algunas reservas.

La **teúrgia** (*religio*) se basa en el trato correcto con los dioses, la devoción y el respeto. El teúrgo adora a sus dioses, aspirando a que estos le otorguen sus favores y sus secretos, es un trato amistoso entre el hombre y la divinidad. También la teúrgia tiene sus leyes, siendo estas sagradas. La fe en el poder de los dioses y su protección hacen del teúrgo el más grande de los hombres e hijo de los dioses.

Los teúrgos manifiestan el poder de los dioses a través de las *numinae* y *dominatus*. Por norma estos poderes se muestran

como ritos, a veces acompañados de oraciones y formulas ceremoniales, así como de objetos sagrados y simbólicos. Un inexperto en estas materias podría confundir con facilidad una numina de una fórmula taumaturgica o de una forma filosofica, pues todos pueden ser similares visualmente, pero en esencia son sumamente diferentes. Un teúrgo manifiesta el poder de su numina por la intervención “amistosa” y correcta de un indigitamento; un taumaturgo manifiesta su poder imponiendo su voluntad a los indigitamenta u otros entes, el filósofo utiliza el poder de su mente gracias a la comprensión del mundo.

El único culto que ha logrado utilizar teúrgia y taumaturgia con verdadero éxito, combinándolas correctamente, es el culto a Mercurio, divinidad llamada Hermes por los griegos y Tot por los egipcios. Gracias a ello este culto condenado fomenta dos tipos de pensamiento en el Pacto, el primero es de repulsa por mezclar lo sagrado con lo prohibido, pero asimismo los teúrgos ven con envidia el poder que obtienen. Poder que recibe el nombre de hermetismo. Este culto es el centro de fuertes controversias en el Pacto.

LA DINAMIS: EL PODER DE LOS DIOSSES

“PUES LA DIVINIDAD -AFIRMAN- ATRAVIESA TODAS LAS TIERRAS, LOS TECHOS DEL MAR Y EL CIELO PROFUNDO”

-VIRGILIO, GEÓRGICAS, IV, 221.

Lo más importante que se debe tener presente respecto a los sagrados poderes es que estos emanan de la dinamis que todos los dioses utilizan como fuente de poder, un poder que brota de los Primordiales -primeros dioses-. Los teúrgos comprenden que los Misterios básicamente enseñan como pellizcar parte de este poder, extraño a la humanidad, de ahí el Tributo y la Sombra, que como un fuego devora el alma consumiéndola. Solo los más fuertes de espíritu consiguen el equilibrio entre dignitas y sombra. Incluso los dioses y los titanes al utilizar la dinamis pagan su tributo, claro está que este tiene poco que ver con el que pagan los simples mortales.

La dinamis inunda todo el mundo visible y todo el mundo oculto, todo se alimenta de ella, pero no siempre con la misma forma e intensidad. La dinamis está presente especialmente en

SUPPLICATIONES

Oraciones y ceremonias que realizan más de un devoto, actuando en congregaciones.

INDIGITAMENTA

El indigitamento es una cualidad divina, un poder específico de la voluntad divina, muchos teúrgos creen que son independientes al dios, como una hueste de servidores o esclavos que portan un poco del poder de la divinidad. Se dio el caso de un mago persa que “atrapó” a un indigitamento de una numina específica durante un año. Ningún teúrgo durante ese tiempo pudo realizarla.

diversos puntos del mundo, con tal intensidad que incluso el mundo visible puede llegar a cambiar. Estos lugares son llamados *omphalos* -ombligo-, siendo muy apreciados por todos aquellos que practican artes sobrenaturales. La dinamis también incrementa su fuerza durante algunas fechas especiales, en un ciclo de poder, o en lugares sin previo aviso, muchas veces la naturaleza nos avisa de alguna forma relevante, formando una tormenta gigantesca o haciendo entrar en erupción un volcán.

Desde los principios de la existencia los primeros teúrgos y taumaturgos han intentado controlar esa fuerza bruta y para ello se han construido templos de todo tipo en todos los sitios imaginables, siendo el primer templo el construido por la Estirpe de Oro, el Templo de Auricalco -llamado por los hebreos y cristianos Torre de Babel-.

Los Misterios extraen el poder de la dinamis primordial y por esa razón los teúrgos solo pueden realizar numinae que imitan los efectos de los poderes divinos, no pueden realizar poderes ajenos a los Misterios divinos porque simplemente la dinamis que activa la voluntad de los dioses -el *indigitamenta*- no tiene capacidad para ello.

Puede decirse que los dioses utilizan sus Misterios a niveles tan superiores que los teúrgos ni siquiera logran alcanzar con su imaginación. Los teúrgos se estremecen de temor -y envidiando pensando en los tiempos en los que los dioses caminaban sobre la tierra, mostrando su poder.

CORPUS RELIGIO

"PODREMOS SABER A QUÉ DIOS DEBEMOS INVOCAR O AVOCAR, Y CON QUÉ FINALIDAD, PORQUE NO HAGAMOS LO QUE SUELEN HACER LOS BOBOS EN LAS COMEDIAS, PIDIENDO AGUA A BACO Y A LAS NÁYADES VINO"
-VARRÓN, SOBRE LA IMPORTANCIA DE LOS CONOCIMIENTOS

RELIGIOSOS.

Esta habilidad resume los conocimientos básicos del teúrgo en aspectos religiosos: tipos de liturgias, como realizar numinae, historia teúrgica de los cultos, aspectos generales de las divinidades, fechas y fiestas importantes, objetos rituales más conocidos, sacrificios comunes, lugares de poder y templos importantes, lo básico sobre los Misterios, los sacerdotes oficiales más famosos, leyendas, etcétera.

Este conocimiento imprescindible es la herramienta por la que los teúrgos pueden desarrollar nuevas numinae y apoyarse en realizar las ya conocidas. Investigando para descubrir las mejores técnicas para realizar numinae específicas, escogiendo las fechas precisas y favorables, observando el lugar o el tipo de conjuración más apropiados.

La base de la teúrgia, el *corpus religio*, es el conocimiento más importante que puede poseer un teúrgo junto a los Misterios. Si realmente quiere ser considerado un maestro debe conocer todo sobre la teúrgia, los dioses, ritos y ceremonias. Este conocimiento inspira mucho respeto entre los *aetate pro- vectus* y sus congregaciones, siendo la verdadera sabiduría de los teúrgos.

Tan determinante resulta el *Corpus* que un teúrgo solo puede alcanzar en los Misterios lo que tenga en *Corpus Religio*.

El máximo teórico que puede llegar a alcanzar un teúrgo en *Corpus Religio es 10*, pero siempre existen métodos que ayudan a sobrepasar este límite. Puede desarrollar una pericia respecto a un Misterio específico que le permitiera aumentar su máximo u obtener conocimientos de algún tipo de fuente superior, pero muy pocos son los teúrgos que han logrado sobrepasar este límite y sus nombres son siempre leyenda.

LAS CONJURACIONES

"DESDE ANTAÑO SE INSTITUYERON, PARA LAS COSAS DIVINAS, UNA SERIE DE PRÁCTICAS: LA PLEGARIA, CUANDO SE TRATABA DE ENCOMENDARSE; LA PROMESA, CUANDO HABÍA QUE PEDIR ALGO; LA ACCIÓN DE GRACIAS, CUANDO YA SE HABÍA CONSEGUIDO; LA OFRENDA, CUANDO SE QUERÍA OBTENER UNA RESPUESTA CON EL EXAMEN DE LAS VÍSCERAS O LOS ORÁCULOS; EL SACRIFICIO, CUANDO HABÍA QUE CUMPLIR UN RITUAL SOLEMNE O CONSEGUIR MANTENER ALEJADOS LOS PRODIGIOS Y RELÁMPAGOS"

-VALERIO MÁXIMO, HECHOS Y DICHS MEMORABLES.

Los teúrgos conocen tres métodos para ayudarse en la intervención del poder de las divinidades: rezando, sacrificando o realizando ceremonias.

Dependiendo de cómo quiera que el poder se manifieste el teúrgo se verá condicionado a utilizar una o varias conjuraciones de forma obligatoria.

PRECES

"LOS ROMANOS IMPLORAN A LOS DIOS NO POR HONRARLOS, SINO PARA ATRAÉRSELOS; NO POR TENER LA FUERZA DE OBEDECER A SU VOLUNTAD, SINO PARA PLEGARLOS A SUS DESEOS."

-J. CHEVALIER.

Oraciones, *supplicationes* y peticiones a la deidad. Públicas o privadas, en voz baja o alta son siempre fórmulas elaboradas e invariables.

Cada numina tiene su oración específica, esta debe ser realizada sin mácula; cualquier fallo, por mínimo que este sea, obliga al teúrgo a empezarla nuevamente, por lo que la seguridad del lugar donde se realiza la numina debe ser aceptable, o por lo menos el control de la situación debe ser minimamente predecible.

Las preces llegan a oídos de la deidad, como una fórmula de *religio*, como una petición en sí. Las preces activan al *indigitamenta* que puede llegar a realizar la petición. Las preces utilizan un latín tardío que los romanos comunes del siglo II no comprenden. Lenguaje secreto y muy antiguo que los teúrgos comprenden, aunque algunos términos se escapan a su comprensión -corre el rumor de que un grupo de eruditos cristianos tiene parte de este lenguaje descifrado tras robar unos manuscritos de un templo durante un saqueo-.

La escritura sagrada en sí es un don otorgado por las divinidades por lo que no debe ser utilizada en vano pues esto podría atraer la ira de los dioses -según la tradición la escritura fue un regalo de tres dioses: Prometeo, Minerva y Mercurio, además del fuego, la artesanía y las ciencias respectivamente-. Los teúrgos más sabios conocen el latín antiguo al que llaman Latín Sagrado, en poder de unos pocos



privilegiados, aunque gracias al Pacto el acceso a este latín es cada día mas asequible.

SACRIFICIUM

Sacrificios e inmolaciones exclusivas a los dioses, todo un ritual con multitud de tradiciones. Hay dos tipos básicos de sacrificios: los sangrientos y los incruentos, denominados libaciones, juramentos, etcétera. Todo sacrificio debe estar perfectamente realizado y ejecutado, pues cualquier imperfección acarrea el desagrado de la divinidad y probablemente su ira. Cada dios tiene sus sacrificios preferidos, sus animales y plantas sagradas por tradición, así como sus fechas y lugares señalados. La lista de sacrificios de cada deidad es tan extensa y complicada que un teúrgo poco experto puede perderse en este dedalo de preferencias. Ya que en cada sacrificio el objeto dédalo de ofrenda debe poseer características específicas, cada fecha tiene un significado y un poder diferente (incluso puede variar según las diferentes naturalezas de una misma deidad), debiendo coincidir con la petición del teúrgo en naturaleza, el lugar, cargado de su poder significativo, debe ser también del agrado de la deidad, puro y por lo tanto sagrado.

La esencia del sacrificio es la de llamar al dios con cierta fuerza, pues el sacrificio libera dinamis, poder sagrado, que ayuda al indigitamenta a actuar en el mundo de los hombres, alimentándolo. Por ello no es capricho que el sacrificio deba ser tan perfecto. Cualquier fallo implica desperdiciar energía, que libre y sin destino preciso actúa sobre el mundo y sobre el teúrgo, provocando algún tipo de acción nefasta, esto es, negativo, o como mínimo extraña. Los teúrgos utilizan los sacrificios para disminuir el tributo y luchar contra la sombra.

CAEREMONIA

Rituales elaborados, con fechas especiales, elementos -aceites, humo, especias,...- y objetos sagrados únicos -calderos, pebeteros, velas, cetros,...-

MISTERIOS POSEÍDOS POR LOS TEÚRGOS DEL PACTO

- **Afrodiasias:** la pasión, la belleza y la fuerza vital.
- **Bellum:** la guerra y el guerrero.
- **Caelum:** el cielo, el día, el sol y los augurios.
- **Divinatio:** el destino, el futuro y el pasado.
- **Elementum:** la tierra, el viento, el agua y el fuego.
- **Fornax:** la forja, el mundo físico.
- **Fortuna:** el azar y la suerte.
- **Genus:** la humanidad y el genius.
- **Hierofanía:** la madre tierra y su simiente.
- **Maiestas:** la ley y la autoridad.
- **Natura:** el reino animal y vegetal.
- **Sapientia:** el saber y los secretos.
- **Vitae:** la vida.

La ceremonia puede compartir tanto preces como sacrificios, pero requiere también de elementos especiales, fechas, objetos litúrgicos, elementos de poder y ritos ancestrales. Es la más poderosa de las conjuraciones, también la más efectiva, pero la más difícil de realizar. El problema de la ceremonia es que requiere a menudo elementos difíciles de obtener, a parte de la dificultad de seguir correctamente sus pasos, sobre todo si son acompañadas por preces y sacrificios, además de coordinar a los diferentes teúrgos que ayudan a realizar tan difícil conjuración.

El poder de la ceremonia es tal que obliga al indigitamenta a actuar en forma de orden, no de petición. Pero la dinamis de la ceremonia suele atacar con crudeza al teúrgo, por lo que solo aquellos con dignitas poderosa osan utilizar *religio* tan potente y eficaz.

LAS MANIFESTACIONES

Las numinae pueden manifestarse de diferentes formas, siendo las conocidas por los cultos grecolatinos las siguientes: evocaciones, dones y lustraciones.

EVOCACIONES

Poderes manifestados en su forma más cruda, de escasa duración por norma. Las evocaciones engloban una gran variedad de efectos, pudiendo ser muy sutiles o grandiosos pero lo que más destaca de ellos es su valor práctico. Son grandes rituales que manifiestan el poder de las divinidades sobre la tierra, desde terremotos a resucitar a los muertos.

Evocación significa recordar, los teúrgos creen que esta manifestación evoca los poderes más poderosos y visibles de los dioses en la Edad de Oro.

DONES

Poderes que penetran en el teúrgo o fiel, siendo de larga duración, pero no necesariamente activos todo el tiempo. Los dones son muy utilizados pues proporcionan un alto beneficio pese a su alto coste. Un teúrgo con varios dones dispone de un gran poder efectivo y real.

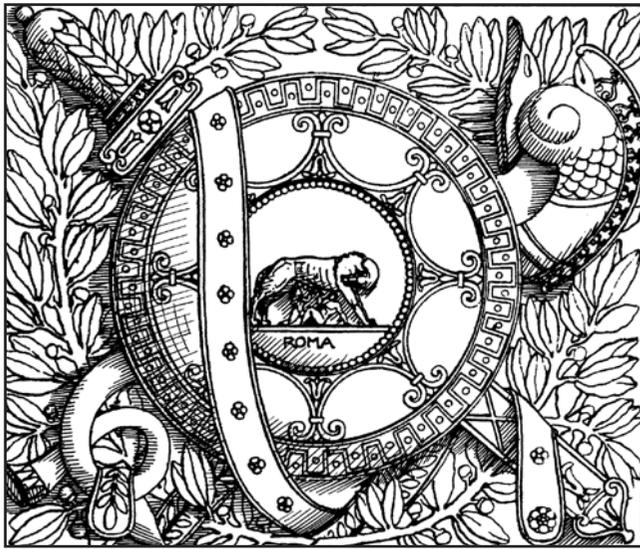
LUSTRACIONES

Poderes dedicados a la purificación y protección. Protege contra la areté o teúrgia nefanda o contraria al teúrgo, prepara las ofrendas para los sacrificios y bien utilizada puede además suavizar el tributo, incluso se utiliza como método exorcista. Los teúrgos la utilizan a menudo para defenderse de la teúrgia o la areté de sus contrincantes. No solo purifica efectos sobrenaturales también se utiliza para una gran variedad de efectos físicos, ya que representa el lado más positivo de la teúrgia.

LOS DOMINATUS

El teúrgo al aprender los secretos de los Misterios va aprendiendo a su vez como utilizarlos en el mundo. Las manifestaciones se utilizan mediante numinae pero los *dominatus* parten directamente de los Misterios, estos confieren al te-





úrgo de un gran poder ya que estos son prácticos y rápidos de realizar.

Cada Misterio posee sus dominatus, los cuales son efectos variados relacionados con el mismo. Muchos se manifiestan como poderes rápidos o habilidades.

LOS MISTERIOS ARCANOS REVELADOS

Los dioses revelaron a los téurgos los Misterios, el conocimiento secreto y sagrado para utilizar el poder de los dioses, para así controlar y manifestar los indigitamenta apropiados. Cada vez que se desee materializar un poder el téurgo debe examinar que Misterio es el apropiado para su cometido.

Los Misterios encierran la llave del verdadero poder de la voluntad de los dioses, los indigitamenta, los poderes activos de los dioses. Cada deidad posee cientos de ellos, así cada vez que actúe una numina ésta es realizada por la voluntad de los dioses a través de ellos.

Estos son los Misterios conocidos por los diferentes cultos del Pacto, otros cultos poseen otros Misterios, así los siniestros téurgos del Culto a Plutón poseen el Misterio de Tenebrae -Tinieblas-, los del culto a Mercurio los Misterios de Verbum y Viae -Palabra y Camino-. Otros cultos, sean grecolatinos o no, poseen otros Misterios.

GENIUS

Todo lo que existe posee cierta vida, desde el más pequeño de los animales hasta una montaña, todo posee su genius, parte complementaria de la dinamis. De tal forma que incluso agrupaciones y ciudades poseen el suyo. El genius es la base de la existencia, protegiéndola desde una visión mística, mágica y religiosa, ya que el genius no distingue entre las diferentes formas de poder sobrenatural.

El genius es como el doble de la que existe, ya que es en el mundo oculto lo que en el mundo visible puede verse por todos. Si desaparece alguno de los dos el otro se ve afectado, desapareciendo poco a poco. El genius no es el alma, sino parte de su dinamis, es la parte que hace que exista.

El genius en ocasiones puede llegar a tener cierta conciencia e intereses propios, aunque esto indicaría que el genius en particular es especialmente poderoso, lo que le otorga cierta independencia. Pero por mucho poder que alcance el genius nunca alcanza la maduración necesaria para obtener conciencia e independencia plenas.

Los téurgos poseen su genius particular, este se alimenta de la dignitas y su misión principal es sustentar la vida y existencia de su yo, su protector. Si un téurgo perdiese su genius estaría en grave peligro, pues su alma perdería gran parte de sí.

Los téurgos, filósofos y taumaturgos conocen ritos especiales para potenciar y controlarlos, incluso para liberarlos de sus prisiones físicas y volverlos atraer. El rito más usual, pero no al alcance de todos, consiste en "despertar" el genius.

LA MALDICIÓN DE CRONO

Crono devora la luz del téurgo dejando solo una sombra, transformando el alma, cuerpo y mente del sujeto en una sombra maligna y horrible, tal es el poder de la maldición que pocos escapan a su ira. La sombra de Saturno se halla en el interior de todos los téurgos. El uso excesivo de poder la alimenta, cobrando fuerza para vencer. Es la antítesis de la dignitas, es su sombra.

Todos los téurgos poseen la contrapartida de la dignitas, la sombra, representando el grado de sumisión a la maldición, adquiriendo estigmas sombríos a medida que se van obteniendo puntos de sombra -jugar con varios estigmas sombríos puede ser muy interesante y una fuente inagotable de aventuras-. Muchos téurgos afirman que es resultado del poder excesivo sobre el alma, solo los más preparados y fuertes pueden llegar al clímax, el equilibrio perfecto entre dignitas y sombra.

Si un téurgo es dominado por la sombra y pierde completamente la capacidad para mantener el control, es muy probable que el Pacto tome medidas, no puede permitir su existencia.

Se le llama la Maldición de Crono pues los téurgos más ancianos aseguran que Crono en su lucha por mantenerse en su trono sucumbió a la locura del poder, transformándose en algo monstruoso y sanguinario, una sombra, representando Júpiter la dignitas más pura y poderosa, igual suerte que la de Apolo en su lucha por destronar a Júpiter.

Es importante entender que la sombra no representa el mal en sí, y la dignitas el bien. No representan valores morales sencillos, la dignitas puede ser injusta y la sombra más pura y más sincera, todo depende de a quién afecte y de las circunstancias, pero la sombra siempre será más primordial y primitiva que la dignitas. La sombra es la sumisión del téurgo a la dinamis, lo que termina dominándolo pero confiéndole poder.



MISTERIOS ARCANOS

Los Misterios determinan el verdadero grado de conocimiento e implicación de un teúrgo con el poder de su divinidad. Cada culto posee tres Misterios principales, de ellos parte la capacidad para realizar las numinae, para manifestar los poderes divinos sobre la faz de la Tierra.

Los Misterios marcan el nivel iniciático dentro del culto, el acceso a los Misterios están regulados por los líderes de los cultos. Alcanzar altos niveles en los Misterios es fruto del esfuerzo de años.

Los Misterios fueron revelados a los primeros teúrgos en tiempo inmemorial, desarrollados y enseñados por los Precursores a sus sucesores y así hasta la Edad del Imperio. Los Misterios no son exclusivos del Pacto secreto, ni siquiera exclusivos de los cultos grecolatinos, es el sistema común de la teúrgia, así los druidas y los magos persas poseen sus propios Misterios.

LOS MISTERIOS COMO HABILIDADES

El nivel de los Misterios va de 1 a 10, de igual forma que el resto de las habilidades; los Misterios se desarrollan como habilidades de conocimientos, con puntos de estudio. A su vez, los Misterios indican la influencia "jerárquica teórica" dentro del culto: a mayor nivel en teoría el teúrgo es más influyente, sabio y respetado.

El máximo teórico en los Misterios para los teúrgos es 10, aunque siempre hay formas para sobrepasar este límite, como recibirlos directamente de las divinidades u otros seres de poder, o bien poseer la cualidad Innata en un Misterio.

LOS DOMINATUS

Los dominatus representan el poder más rápido e intrínscico de los teúrgos gracias a su conocimiento sobre los Misterios, con efectos de índole sumamente variada. Cada Misterio posee sus dominatus, sus reglas y formas de ser utilizadas, aunque hay ciertas reglas generales para todos ellos.

EL TRIBUTO DE LOS DOMINATUS

El coste de los dominatus es algo menor que el de las numinae, ya que son efectos inherentes en el teúrgo. Realmente el coste viene dado al estudiar los Misterios y adquirir el dominatus. Cada vez que se aprenda un dominatus aumenta el tributo en un punto, sin posibilidad de eliminarlo por medio de un sacrificio. El coste simboliza la unión del poder al teúrgo.

COSTE

Los dominatus requieren de puntos de dinamis para ser utilizados. En cada poder viene indicado el tipo y cantidad de dinamis requerido. Así, si indica tres puntos de gravitas, se requieren tres puntos de dinamis de gravitas. También puede requerirse otro tipo

de coste, como casillas de rendimiento, tributo o heridas. Aunque la mayoría de los dominatus son automáticos, inherentes al teúrgo, por lo que no requieren coste de ningún tipo.

COMBATE TEÚRGICO

Algunos dominatus pueden ser utilizados en combate. Su maniobra, ataque y defensa son las teúrgicas. El daño viene especificado en cada uno de ellos. Para que los dominatus afecten a un individuo debes vencer su defensa teúrgica.

PERCIBIENDO CON LOS DOMINATUS

Muchos dominatus te permiten percibir más allá de los sentidos humanos, como el Aliento de Deméter, que te permite sentir la vida a tu alrededor o Cazador empático, que te permite sentir emociones. En este tipo de dominatus lo habitual es realizar un ataque teúrgico contra una dificultad normal. Según los éxitos obtendrás más o menos información. Esta dificultad puede variar por diversos motivos: tiempo que dediques, peligros inminentes, que conozcas el lugar, etc.

APHRODISIAS

"EL HOMBRE SE ACERCÓ SIN HACER RUIDO NI EMITIR PALABRA A LA OCULTA VILLA. LA NOCHE LE PROTEGÍA Y ERA BUENO EN SU TRABAJO: ASESINAR. TENÍA EL COMETIDO DE ACABAR CON UN ANCIANO. SEGÚN PODÍA SABER ERA UN MALDITO DEPRAVADO QUE HABÍA SEDUCIDO A JÓVENES MUJERES Y HOMBRES ILUSTRES. ESE ERA EL RUMOR. SONREÍA, PUES NUNCA LE HABÍAN AGRADADO LAS ESTIRADAS MUJERES PATRICIAS, SIEMPRE MIRANDO POR ENCIMA DEL HOMBRO. ESPERABA QUE EL ANCIANO HUBIESE DISFRUTADO DE SUS DEPRAVACIONES. TRAS ESCASOS MINUTOS ESCALÓ EL MURO QUE SEPARABA LA VILLA DEL RESTO DEL MUNDO. AL PRINCIPIO, SILENCIO EN EL EXUBERANTE JARDÍN, PERO A MEDIDA QUE SE ACERCABA AL ENORME EDIFICIO QUE DOMINABA EL LUGAR, SINTIÓ UNA EXTRAÑA PERO PLACENTERA SENSACIÓN. ASPIRÓ CON FUERZA EL FRÍO AIRE DE LA NOCHE Y PROSIGUIÓ SU DISCRETO CAMINO. PODÍA OÍR A LO LEJOS MÚSICA Y CANTOS. TRAS SALTAR EL MURO DE LA VILLA... DE NUEVO ESA SENSACIÓN. INTENTÓ RELAJARSE PERO NO PUDO QUITÁRSELA DE ENCIMA. ENTRÓ POR UNA VENTANA DEL SEGUNDO PISO. LA SENSACIÓN LO ASFIXIABA, ERA PARECIDO A UN CALOR QUE HACÍA VIBRAR TODO SU CUERPO..., ERA MUY PLACENTERO. DESDE SU POSICIÓN PUDO OBSERVAR LO QUE ACONTECÍA EN EL INTERIOR. GRAN CANTIDAD DE CONVIDADOS, TANTO MUJERES COMO HOMBRES, SE AGITABAN EN EL LUGAR. TODOS ESTABAN DISFRAZADOS COMO SI FUESEN DIOSES DEL OLIMPO, ¡PERO SOLO DE CINTURA PARA ARRIBA! ¡DE CINTURA PARA ABAJO ESTABAN TOTALMENTE DESNUDOS! NO PODÍA CREERLO, EL LUGAR ESTABA ATESTADO DE DEPRAVADOS, TODOS JUNTOS SIN DISTINCIÓN DE LINAJE, EDAD O SEXO.

EN EL CENTRO DEL GRAN SALÓN, REPOSTADO EN UN INMENSO TRONO, ESTABA JÚPITER JUNTO A VARIOS DIOSES Y DIOSAS..., SEGURO QUE EL ANCIANO ERA EL PADRE DE LOS DIOSES. BAJÓ POR LA ESCALERA, NO HABÍA OLVIDADO SU COMETIDO, AUNQUE LE RESULTABA DIFÍCIL PENSAR CON CLARIDAD. ENTRE OSCUROS PASILLOS Y ESQUINAS LAS SOMBRAS SE MOVÍAN CON MOVIMIENTOS RÍTMICOS. EL ASESINO SE ACERCÓ A JÚPITER. SITUADO TRAS EL TRONO SACÓ LA DAGA. LA SENSACIÓN DE PLACER Y ÉXTASIS QUE EMANABA DEL ANCIANO ERA

ALGUNOS TIPOS DE DINAMIS

- Heirmarmene
- Eros y anteros
- Ira y are
- Naturalitas
- Sapientalis
- Vitalis

BRUTAL. CASI SIN FUERZAS Y EMBRIAGADO DE DOLOR, PLACER, MIEDO Y MILES DE SENSACIONES EL ASESINO APUÑALÓ A JÚPITER. EL ASESINO SE PERCATÓ INMEDIATAMENTE DE QUE HABÍA COMETIDO UN ERROR FATAL. ESTO ERA DEMASIADO PARA ÉL. LA SENSACIÓN DE PLACER SE TORNÓ EN DOLOR, ODIOS Y RABIA. LA ORGÍA SE PARALIZÓ AL INSTANTE. TODOS LOS INVITADOS LE OBSERVABAN, EN SILENCIO. TRAS SUS MÁSCARAS PUDO VER SUS MIRADAS DEMENTES, LLENAS DE UN ODIOS SOBRESUMANO. SE LE ACERCARON LENTAMENTE, RODEÁNDOLO, YA JUNTO A EL, DESATARON SU FURIA. EL ASESINO MURIÓ DESPEDAZADO, Y ALGUNOS DICEN, QUE DEVORADO.”

-EL MISTAGOGO VITALIS QUINTO AFRANIO RELATANDO LA FÁBULA DE EROS Y ANTEROS. BREVE PASAJE EXPLICANDO EL ESTRECHO Y CORTO CAMINO QUE EXISTE ENTRE EL PLACER Y LA LOCURA.

El principio de este Misterio es el concepto de fuerza vital, la *vis vitalis*, fundamento básico de la vida. La fuerza vital es la energía que hace que el mundo material se sustente y a la vez lo comunica con el mundo invisible. De esta fuerza depende toda la vida, sin fuerza vital el cuerpo no es más que una cáscara vacía. Siendo su fundamento la vida los teúrgos que practican este Misterio tienden a convertir a la morada de la fuerza vital en receptáculo importantísimo de su existencia, un excepcional culto al cuerpo y la apariencia, tal es la fuerza de la *vis vitalis* que afecta a los teúrgos haciendo de ellos adictos de la pasión del cuerpo, buscando a menudo placeres extraños.

La *vis vitalis* es la fuerza de la vida, no desde un punto de vista material, así las sombras de los muertos existen pero no gozan de la *vis vitalis*, solo se manifiestan cuando se les ofrece un poco de ella, especialmente concentrada en la sangre. De igual forma afecta la voluntad, ya que la vida es voluntad para vivir. Está era la faceta más importante en un principio de este Misterio, pero el tiempo la ha ido corrompiendo hacia la búsqueda de placeres mundanos y pasiones desmedidas.

La fuerza vital puede llegar a materializarse, es lo que se llama *encarnación de la chimaera*. El teúrgo es capaz gracias a la fuerza de su voluntad de reconducir la energía hacia un punto y crear de la nada un ser, lo cual resulta agotador y peligroso ya que el poder crudo siempre es imprevisible. Gracias a ello se puede manipular el mundo visible.

De igual forma la *vis vitalis* está unido al concepto de *eros* -amor-. No debe confundirse el concepto con el dios Eros, el cual en si no tiene conciencia, solo es un impulso. El *eros* representa la fuerza de unión de todo lo que existe, contrario a la fuerza de *anteros*, la repulsión y división. Estas fuerzas son muy activas en la mente humana, especialmente en las pasiones; *eros* las atrae o las magnífica, *anteros* las sosiega o las anula. Por ello la Aphrodisias tiende a convertir a los teúrgos en adictos a la pasión.

Hay dos conceptos que suelen fascinar a los que practican este Misterio, la belleza y lo grotesco. Acostumbrados al placer y la pasión desmedida gustan del mundo banal y las apariencias. La Belleza es un elemento importante en la cultura clásica, incluso entre los filósofos, siempre fascinante; pero de igual modo lo Grotesco, antítesis de la belleza.

Aphrodisias siempre es extremo, *eros* o *anteros*, los teúrgos que la practican -especialmente los vitalis- tienden a ser seres excéntricos, en búsqueda continua de emociones y placeres.

DOMINATUS DE APHRODISIAS

CAZADOR EMPÁTICO

Con este dominatus eres capaz de potenciar tu capacidad para sentir las emociones de otros. Es un poder peligroso, ya que en ocasiones puede llegar a ser adictivo. De hecho los vitalis frecuentan aquellos lugares donde las emociones son intensas, como

ENEAS Y JULIO CÉSAR, HIJOS DE LA DIOSA

El héroe troyano Eneas, cuyos descendientes fundaron Roma, era hijo del rey de Troya y de Venus, por ello se dice que Eneas era un teúrgo vitalis. Sus conocimientos estaban dirigidos ante todo a la fuerza vital, transmitida por su sangre, la cual tenía tal poder que entre los teúrgos del Pacto aún circula, como una reliquia que otorga vitalidad. De igual forma, Julio César aseguraba ser descendiente de Eneas, y por tanto, descendiente de Venus.

RAZÓN CONTRA PASIÓN

La pasión y la razón son antagonistas, aquí tienes una idea sobre intensidades de la pasión que puedes tener en cuenta para las numinae y dominatus de Aphrodisias.

GRADOS DE PASIÓN

- **1 a 3:** Ligera, la razón sobre la pasión.
- **4 a 6:** Media, dependiendo del carácter de la persona sucumbe o no a sus instintos pasionales.
- **7 a 9:** Poderosa, la razón queda en entredicho, es casi imposible controlarse.
- **10 o más:** Incontrolable. La pasión envuelve la mente de tal manera que la razón desaparece, más que pasión es locura.

el anfiteatro o las casas de placer, de este modo llegan a un extraño éxtasis de placer y dolor. Simplemente sientes aquello que sienten los que te rodean a pocos pasos, un tormento si no se sabe resistir el poder de las emociones. El problema es que este dominatus siempre está activo, por ello la voluntad es importante para poder sobrellevar lo que se encuentra durante el día.

No deben confundirse las emociones con los pensamientos o las reacciones físicas. Solo capta emociones, no el dolor físico ni lee la mente. Con un solo éxito eres capaz de sentir la emoción.

EL CHARLATÁN DE LA PLEBE

Como un buen animal social los vitalis saben intuitivamente como mezclarse e interactuar en la sociedad, en cualquier escala social, además disfrutan de la ayuda de este dominatus. Este actúa de forma automática, simplemente está ahí siempre que lo requieras. Potencia el poder de la palabra hablada, ya sea como orador o como actor, pero su poder es más emocional que intelectual, ya que inspira más pasiones pasajeras que un efecto a largo plazo. Puedes sumar lo que tengas en virtud a las tiradas para convencer por medio de las emociones.

MÁSCARA DEL HISTRIÓNICO

La vida es arte, y para los vitalis todo es comedia y teatro. El mundo no es lo que parece y esto se resume en este dominatus. La habilidad actuar recibe cierta ayuda de este poder, crea una pequeña chimaera alrededor tuya. Ayuda a modificar tu aspecto. No incrementa el atractivo ni otros valores diferentes a la actuación y el disfraz. Puedes sumar a tus tiradas de actuar lo que tengas en gravitas.

NARCISO REVIVIDO

La belleza es vital para un vitalis, por ello este dominatus es el más común entre ellos. El atractivo de Narciso es lo que te ofrece este dominatus, banal y superficial, pero útil. Debes realizar un pequeño sacrificio -no necesariamente cruento- a la diosa Venus por la fortuna en el amor durante el amanecer. El

sacrificio suele consistir en plantas aromáticas. Durante ese día obtendrás los beneficios del poder. Adquieres en la cualidad atractivo lo que tengas en virtud.

VOLUNTAD VITAL

Los vitalis destacan por su gran poder físico, incansables y saludables. Este canaliza parte de la dinamis en poder físico para los vitalis, en fuerza vital.

Este dominatus actúa de forma automática, no tienes control sobre él, simplemente actúa. Afecta exclusivamente al rendimiento, proporcionando positivos a las tiradas del mismo. Puedes sumar lo que poseas en Aphrodisias.

NUMINAE DE APHRODISIAS

GRADO 1

LA INSPIRACIÓN DE LAS MUSAS

DON APH GRA 1

Característica: carisma

Parámetros: días, uno mismo, uno mismo

Para realizar este don necesitas donar a un templo a Apolo o Mercurio un exvoto u ofrenda relacionada con la música, la danza o cualquier otro arte. Tras esto debes dormir en el templo. Es habitual soñar con alguna de las Musas durante ese sueño -lo cual suele ser muy agradable-. El don te proporciona un positivo igual a los éxitos al obtener el don a las tiradas de habilidades artísticas, como tocar música, bailar, cantar o realizar una escultura, así como tiradas de historia y astronomía. Al fin y al cabo lo que te proporciona es la inspiración propia de las Musas.

Las musas están muy relacionadas con esta numina. Cada una de ellas tiene un gran poder sobre su especialidad. Si invocas a una expresamente al realizar la numina, está tendrá efectos mayores. Aquí tienes unos pocos ejemplos:

- **Clío:** musa de la historia. Puedes recordar en algunos momentos y sin pedirlo fragmentos de historia del lugar en el que te halles. Es habitual que el recuerdo tenga relación con el cometido que estés realizando en ese momento.
- **Euterpe:** musa de la música. Aunque no sepas tocar instrumentos musicales puedes hacerlo en algunas ocasiones. La inspiración te atrapa y te permite tocar piezas cortas como un experto.
- **Terpsícore:** musa de la danza y el arte del tocar la flauta. Ambas actividades están relacionadas con ritos desenfrenados y secretos practicados con diversos cultos -Afrodita, Dionisio, órficos- por ello puedes caer en un frenético éxtasis el cual te hace ver visiones del futuro o pronunciar frases poéticas, como acertijos, que pueden ayudarte a ti o a los que te rodean con el cometido que tengas que realizar.

Esta numina fue un regalo del culto a Apolo hace muchos años, aunque los vitalis dicen que se trata de un regalo del culto a Dionisio o bien fue Mnemósine, madre de las musas, quien inspiró su creación.

PASIÓN BÁQUICA

EVO APH VIR 1

Característica: inteligencia

Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta numina despiertas los instintos más básicos en una persona respecto a la emoción o pasión que sienta en ese instante. Por ejemplo, si siente odio es posible que se vuelva más violenta contra aquello que odia, esta numina hace estallar esa pequeña chispa. La pasión embarga al objetivo, volviéndolo frenético. La intensidad de la pasión la determina la *dementia* del objetivo + los éxitos de la evocación. Si el objetivo posee cualidades, como agre-



sivo o locura, se pueden sumar si son adecuadas. Para controlarse se debe realizar una tirada de esta "pasión" contra la inteligencia + gravitas. Si falla, pierde el control. Si obtiene un solo éxito se controla, ya que la chispa no prende.

Esta evocación fue una regalo del culto a Baco durante unas orgías en Siria a un grupo de vitalis, aunque unos rumores aseguran que varios orgiásteres báquicos atacaron con esta numina a varios vitalis que incluso se agredieron entre si, robándoles más tarde el secreto.

DELICIAE

EVO APH VIR 1

Característica: percepción

Parámetros: especial, físico, grupo

Esta numina permite aumentar el placer sexual de una manera muy intensa. Tras utilizar la numina los participantes deben restarse una casilla de rendimiento por éxito, debido a la satisfacción. El problema de este poder es que es adictivo. Si la utilizas habitualmente adquieres la cualidad adicción (sexo), lo que no suele preocupar a los vitalis y a los que disfrutaban de la numina invitados por ellos. Además la numina permite practicar sexo varias veces seguidas, lo cual la hace más peligrosa.

Esta numina es la más arcaica de todas las de Aphrodisias, su rastro puede seguirse hasta la antigua Mesopotamia. Algunos teúrgos creen que esta numina nació de la unión de Eros con la humanidad, otros que las diosas sumerias la otorgaron a sus hieródulas -prostitutas sagradas de los templos-, y desde ahí a las de Afrodita y Venus.

FORMA CORPORIS

DON APH VIR 1

Característica: constitución

Parámetros: días, uno mismo, uno mismo

Este don permite que el *eros* te embargue, haciéndote más atractivo. Obtienes la cualidad atractivo al mismo grado de lo que poseas en virtud. Los niveles de éxito te dan la posibilidad de modificar ligeramente tu rostro, ya que atrae el poder de la *chimaera*. Considera que tienes un +1 por éxito a disfrazarte. Para obtener el don debes ponerte una máscara consagrada en un templo a Venus o Apolo durante un día. La máscara es de Apolo para los hombres, de Venus para las mujeres. El único problema de este don es que la *corporis voluptates* -la sensualidad excesiva- se adentra un poco en tu cuerpo. La primera vez que realizas este don adquieres un punto en la cualidad adicción (sexo).

Este don lo descubrió casualmente una vitalis que se dedicaba al teatro en Grecia. Se ocultaba tras una elaborada máscara masculina para que no la descubriesen, ya que las mujeres no pueden participar en el teatro griego. Tras largo tiempo, la máscara fue a parar a manos de un vitalis que al ponérsela y dormir en un templo, notó los efectos del poder. Tras esto redactó la numina tal y como había visto en sus sueños. La máscara se encuentra ahora en posesión de una vitalis en la isla de Delos, el cual es un gran comediante y actor.

EL IMPERIO DE LOS SENTIDOS

DON APH VIR 1

Característica: percepción

Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Para realizar el don debes buscar un sitio aislado, debiendo permanecer a oscuras y en absoluto silencio durante un día y una noche. Este don te hace percibir el mundo con mayor intensidad, viéndose afectados los cinco sentidos. Obtienes un positivo en percepción igual a los éxitos al realizar la numina. Tus sentidos están a flor de piel, es difícil controlar lo que sientes. Al principio es normal que te sientas desorientado, por ello es habitual que te quedes un día en algún lugar tranquilo para habi-

tuarte a los cambios. Tienes que tener en cuenta que tus sentidos están siempre incrementados, imagina que tu sentido del tacto fuese el doble, los primeros días no podrías distinguir entre el dolor y el placer corporal, pero, claro, como vitalis quizás no te importe demasiado...

El vitalis que descubrió esta numina, que se hacía llamar *Supplicium* -tormento-, era un tanto peculiar ya que era un sádico. Viendo que no obtenía el resultado esperado tras años de "investigación" invocó a las sombras de los torturados y del sufrimiento de estas consideró que lo mejor era que sus víctimas pudiesen simplemente sentir más y mejor.

GRADO 2

EL VIAJE DE EROS

EVO APH GRA 2

Característica: carisma

Parámetros: especial, medio, individuo

Puedes trasladar una emoción de una persona a otra, no pensamientos o la demencia. La emoción desaparece de forma natural en el objetivo, naciendo espontáneamente en el destinatario. Si posees sangre del destinatario la intensidad de la pasión aumenta respecto a los éxitos al realizar la numina. Es común que aquellos que posean esta numina guarden sangre de diferentes personas en frascos. Hay muchas formas de obtener sangre de una persona. Si es un militar cuando entrena, u otra persona al afeitarse -afeitarse es un suplicio pues las cuchillas no están tan afiladas como las de ahora, la sangre mana con facilidad en Roma-.

Esta numina era una especie de juego entre los primeros vitalis de Grecia, que se burlaban de los políticos en las ciudades, haciéndoles enfurecer o entristecer de repente. Ahora no son pocos los que la utilizan en Roma y otras grandes ciudades del Imperio como método de diversión y entretenimiento.

ACENTUANDO EL CARÁCTER

DON APH GRA 2

Característica: inteligencia

Parámetros: semanas, uno mismo, uno mismo

Esta numina intensifica tu carácter igual a lo que poseas en gravitas, proporcionándote todos sus beneficios, como el bonus. Ten en cuenta que estos desaparecen cuando el don desaparece. No lo puedes utilizar para incrementar un rasgo de carácter que no poseas naturalmente. Los éxitos al realizar la numina te hacen más confiado en ti mismo. Considera que tienes un positivo en tiradas que requieran valor o similar. El don debes realizarlo en un templo a Venus, donde sacrificarás varias palomas el primer día, ofrendando el segundo día una tablilla con tu nombre y la petición a Venus de fortalecer tu carácter. También puede realizarse en templos a Marte o Júpiter.

Curiosamente este don se utilizaba en principio como una bendición para la guerra, ya que daba valor y firmeza a los guerreros.

HOMO NOCTURNIS

DON APH GRA 2

Característica: constitución

Parámetros: días, uno mismo, uno mismo

Este don te permite permanecer despierto varios días sin problema alguno, incluso aunque te ataquen con poderes sobrenaturales para dormirte. Para obtenerlo debes primero caer en trance, después beberás un fármaco con adormidera, el cual te dejará dormido dos días completos. Debes buscar un lugar seguro o alguien de confianza que cuide de ti, pues durante esos dos días no habrá forma alguna de despertarte. Los éxitos al realizar el don te proporcionan una defensa teúrgica extra contra los efialtes, demonios de las pesadillas. Al realizar este

don lo habitual es hacer un pequeño sacrificio en un santuario a Hypnos, Somnus, Morfeo y a los Somnia, dioses del sueño.

Los vitalis utilizan este don cuando desean estar varios días seguidos de orgía en orgía, aunque tiene una utilidad muy práctica cuando se viaja o se está en guerra. Este don fue revelado a un vitalis por una *sombra*, el espíritu de un muerto, durante un sueño. Quizás el único problema que puede dar esta numina es que tras nueve días sin dormir puedes tener fugaces sueños incluso despierto. Imágenes extrañas y confusas, que como visiones te asaltan durante la duración del don. Estas apenas duran unos segundos.

ÉGIDA DE ANTEROS

LUS APH FID 2

Característica: inteligencia

Parámetros: días, físico, individuo

Esta ilustración te permite defenderte del Misterio de Aphrodisias, proporcionándote un positivo a la defensa teúrgica igual a los éxitos al realizar la lustración. Además permite controlarte, eliminando la pasión de tu mente durante un tiempo, lo que los vitalis llaman el trance de *anteros*, un periodo de paz total. Toda emoción se reduce en un grado de intensidad igual a los éxitos al realizar la numina.

Algunos vitalis utilizan esta lustración cuando deciden retirarse del mundo unos días para meditar, descansar (o esconderse) o bien cuando necesitan realizar alguna acción que requiera tranquilidad y sosiego. También es una gran arma contra otros vitalis, pues no pueden afectarte con emociones fácilmente.

GRADO 3

ENCARNANDO A EROS

EVO APH GRA 3

Característica: carisma

Parámetros: especial, corto, individuo

La pasión se materializa en el objetivo produciendo daños físicos, materializándose desde su interior. El daño es igual a la intensidad de la emoción, más cualidades apropiadas y *dementia*, siendo las heridas afectadas las totales. Además por cada punto de éxito al realizar la numina la pasión “quemar” durante un asalto. Según sea la pasión el daño se materializa de una forma u otra: el amor quema, el odio consume, la alegría puede producir un infarto,...

Algunos de los primeros vitalis en Sumeria, Mesopotamia y Fenicia utilizaban esta numina para inmolarse a sus dioses. Tal era su amor y fanatismo, que simplemente ardían, sacrificándose en enormes piras ante el pueblo y las sacerdotisas, o bien morían desangrados, como si su sangre simplemente saliese de sus cuerpos.

JUVENTUD DORADA

DON APH GRA 3

Característica: constitución

Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Para realizar este don requieres construir un muñeco de juncos con tu aspecto, e introducir en su interior una pequeña filacteria –palabras mágicas– en papiro, tras esto debes quemarlo. La ceniza debes esparcirla por tu rostro al amanecer durante tres días. Al finalizar el don debes guardarlas en un lugar sin luz. Parte de las cenizas debes arrojarlas a un río. La *chimaera* te permite aparentar menos edad de la que tienes realmente, solo es juventud aparente. Puedes “rejuvenecer” un dado por cada éxito al realizar el don, aunque no puedes ir más allá de la adolescencia. No puedes revertir el efecto del don a voluntad. Si antes de que finalice desees aparentar tu verdadera edad debes consumir unas pocas cenizas del muñeco quemado, y durante ese día recuperarás tu aspecto.

Esta numina se realizó entre un vitalis, un teúrgo de Dionisio y una bruja, los cuales deseaban aparentar más jóvenes en sus correrías nocturnas aunque su numina era más poderosa ya que incluso podían aparentar ser niños, pues conocían un ingrediente secreto.

JUVENTUD MARCHITA

EVO APH GRA 3

Característica: constitución

Parámetros: especial, corto, individuo

Este don te permite aparentar mayor edad, tanto tu aspecto, ropas y voz envejecen. Para ello debes extender un poco de ceniza de espino blanco sobre tu rostro o de aquel que quieras envejecer. Por cada éxito al realizar la evocación envejeces un dado. El efecto puede durar como máximo hasta que amanezca o anochezca. Si desees anularlo antes solo debes lavarte la cara. Si envejeces cierta cantidad de años es posible que nadie te reconozca. Si realizas la numina en Mayo, envejeces el doble de años.

Durante el temible mes de Mayo se realizan ciertos ritos purificatorios. La gente no puede realizar ciertas actividades, como arreglar su ropa o cabello, o incluso practicar coito. Por ello los vitalis realizan esta evocación durante algunos ritos, para mostrar a los dioses su aflicción y devoción. Pero esta numina también tiene su lado útil, pues puede utilizarse como disfraz.

GRADO 4

SANGUINIS VITALIS

EVO APH GRA 4

Característica: constitución

Parámetros: especial, físico, individuo

Gracias al poder *vitalis* que se concentra en tu sangre puedes recuperar casillas de rendimiento a una gran velocidad, pudiendo incluso eliminar intoxicaciones menores, como borracheras. Los puntos de éxitos determinan las casillas recuperadas. Por cada casilla recuperada debes invertir un punto de dinamis de gravitas y por cada cinco una herida total.

La sangre tiene gran poder, y si es de un teúrgo más aún. Por ello no es raro que los vitalis sacrifiquen a los dioses su sangre en momentos especiales, como ceremonias y fiestas religiosas importantes. Algunos vitalis, sobre todo las de la Congregación de Venus Ericina, en Sicilia, creen que la primer vitalis bebió de la sangre de Afrodita, siendo un regalo de la diosa.

LAS FLECHAS DE CUPIDO

DON APH FID 4

Característica: percepción

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don te permite ver el *eros* como líneas que parten de las personas hacia otras personas: aborrecimiento, odio, amor, ira, pasión, amistad,... No todo el mundo siente algo por alguien, no es lo mismo pensar algo de una persona, que sentir algún tipo de emoción por ella. En ocasiones deberás interpretar lo que ves, ya que el *eros* puede ser un tanto caótico: líneas borrosas o intermitentes, colores fijos pero débiles, luz, y un largo etcétera. Es curioso que si estas ligeramente intoxicado, ya sea con alcohol o adormidera, podrás interpretar con más facilidad el *eros*. Para obtener el don se debe permanecer cuatro días como devoto en un templo a Venus realizando labores propias de un *aedil*, sirviendo en todo lo que haga falta, procurando ver a pocas personas. El último día debes realizar algún tipo de ofrenda, lo habitual son palomas. A mayor número de éxitos, más efectiva será la numina.

El don anteriormente tenía un requisito, pues solo podía verse el *eros* mirando por un espejo o superficie bruñida, pero un vitalis logró atrapar al *indigitamenta* de la numina. A partir

de ese momento la numina funciona sin necesidad de espejo. Nadie sabe donde está ahora el espejo pero se sospecha que debe estar en Creta o Chipre.

GRADO 5

PIEDRA OCULTA

DON APH GRA 5

Característica: constitución

Parámetros: décadas, uno mismo, uno mismo

Este don te permite ocultar la piedra *urania* en el interior de tu cuerpo, de esta forma te sientes más ligado a ella. Es motivo de honor y respeto entre los vitalis. El dar este paso indica un gran compromiso con el culto. Para poder realizar el don debes permanecer recluido cinco días con sus noches en una sala especialmente acondicionada para ello en un importante templo a Venus, aunque el de Pafos, en Chipre, es el más célebre y prestigioso entre los vitalis. En la sala solo se pondrá agua, un poco de pan y gran cantidad de braseros en los que se quemará gran cantidad de perfumes. Dispuesto en el suelo y ante una estatua arcaica de Afrodita, cojeras con ambas manos la piedra urania, recitando una larga letanía. Lo habitual es que otro vitalis con su piedra ya oculta te asista. La piedra puedes ocultarla en uno de los siguientes órganos, así escoges que tipo de poder quieres “despertar”, teniendo en cuenta los *humores*, según Hipócrates, pues la piedra altera el comportamiento. Por cada éxito al realizar el don obtienes un +1 en la cualidad o dignidad, además de obtener una habilidad especial. Estas son las posibilidades:

- **Carácter sanguíneo:** localizado en el corazón. Este carácter te hace más apasionado, seductor, diplomático y carismático. Incrementa la cualidad atractivo en un punto. Tu sangre tiene una capacidad especial, ya que incrementa tu poder de influencia sobre otras personas. Invirtiendo una herida total tienes un +5 a las tiradas para convencer, seducir y similares.
- **Carácter flemático:** localizado en el cerebro. Este carácter te hace más práctico, tranquilo, voluntarioso y cuidadoso. Incrementa la gravitas en un punto. Tienes un gran control sobre tu voluntad y mente. Invirtiendo una casilla de rendimiento obtienes un +5 a las tiradas que requieran voluntad o defenderte de cualquier tipo de control mental, incluso de aquellos de origen sobrenatural.
- **Carácter colérico:** localizado en el hígado. Este carácter te hace más agresivo, apasionado, valiente y temerario. Incrementa la virtud en un punto. Tu temperamento se sale de lo normal. Invirtiendo una casilla de rendimiento obtienes un +5 a las tiradas para resistir miedo y similares, además incrementas el daño que haces cuerpo a cuerpo en un punto.
- **Carácter melancólico:** localizado en el bazo. Este carácter te hace más perceptivo, intuitivo y curioso. Incrementa la cualidad estudioso en un punto. Tu curiosidad hace que estudies con mayor intensidad y mejor que la mayoría. Considera que por cada cuatro meses de estudio, tienes un mes extra gratis.

Esta numina fue desarrollada en un principio por dos médicos cristianos en el Sinai, conjuntamente con varios teúrgos esculapios que deseaban curar la demencia según el método conocido como *capita egea*, o piedra de la locura. Un vitalis cayó en sus manos, ya que era un loco de atar. Tras extraerle su piedra de la locura simplemente les pidió la fórmula del método. Aceptaron con rapidez y sin pedir nada a cambio. El vitalis se fue rápidamente por si cambiaban de idea. A partir de ese momento entre los vitalis este don se fue extendiendo con gran éxito.

BELLUM

“YA HABÍA ANOCHECIDO, FALTABAN POCAS HORAS PARA LA BATALLA. SERVIO FLAMINIO REUNIÓ A LOS OTROS SALIARE A LAS AFUERAS DEL VIEJO SANTUARIO A ARES. ESTE TENÍA UN ASPECTO RUINOSO Y DEPLORABLE. HACÍA POCO UN VORAZ INCENDIO CASI LO HABÍA DESTRUIDO POR COMPLETO, QUEDANDO A LA MIRADA DE LAS ESTRELLAS, PUES EL TECHO HABÍA CEDIDO. AÚN ASI ERA PERFECTO PARA ELLOS. SE ADENTRARON EN LA PENUMBRA DEL INTERIOR DEL LUGAR, SITUÁNDOSE ANTE LA ESTATUA DE ARES, QUE SORPRENDENTEMENTE ESTABA INTACTA. LA SOLEMNIDAD ENTRE SUS CAMARADAS ERA TOTAL, TODOS ESTABAN DISPUESTOS. SERVIO HIZO UN LEVE GESTO CON LA MANO Y DOS DE SUS COMPAÑEROS TRAJERON A LOS PRISIONEROS. ERAN TRES GRIEGOS QUE HABÍAN LUCHADO CONTRA ROMA. IBAN A PAGAR EL PRECIO POR LEVANTAR LAS ARMAS CONTRA ELLOS. SERVIO SE ACERCÓ A LA ESTATUA Y DISPUSO TODO LO NECESARIO PARA EL RITO QUE IBA A ACOTECER. BRASEROS, ROPAS CEREMONIALES Y LA SECEPITA –EL CUCHILLO DE SACRIFICIOS–. LOS VIEJOS ARISTÓCRATAS ROMANOS SE ESCANDALIZARÍAN POR LO QUE SERVIO IBA A REALIZAR, PERO A ÉL LO ÚNICO QUE LE IMPORTABA ERA GANAR LA GUERRA. YA PREPARADO HIZO QUE LE ACERCARÁN A UN PRISIONERO. SIN PRISA NI PIEDAD UNO DE SUS COMPAÑEROS CON UNA MAZA GOLPEÓ A LA VÍCTIMA EN LA CABEZA. EL RUIDO DEL GOLPE, EN EL SILENCIO DEL TEMPLO, FUE TREMENDO, UN CHASQUIDO AL QUEBRARSE EL CRÁNEO. EL LUGAR SE INUNDÓ CON EL DESAGRADABLE OLOR DEL CEREBRO. LOS SALIARE MÁS JÓVENES CONTUVIERON LAS NAUSEAS. LA VÍCTIMA SE AGITABA LIGERAMENTE, AÚN VIVÍA, CUANDO SERVIO SE ACERCÓ Y SECCIONÓ CON EL CUCHILLO EL CUELLO DE LA VÍCTIMA. LA SANGRE MANÓ CON FUERZA, CAYENDO SOBRE UN PEBETERO DISPUESTO PARA LA OCASIÓN. TRAS UNOS INSTANTES LA VÍCTIMA DEJÓ DE AGITARSE.

LOS OTROS PRISIONEROS INTENTABAN ZAFARSE Y ESCAPAR PERO FUE INÚTIL. ESTA FUE SU ÚLTIMA NOCHE. EN LA NOCHE SOLO SUS GRITOS Y SÚPLICAS ROMPIAN EL SILENCIO.

SERVIO Y SUS CAMARADAS ABANDONARON EL LUGAR SATISFECHOS, SABÍAN QUE ARES LES HABÍA BENDECIDO CON SU IRA, VALOR Y FUERZA.”

– SERVIO FLAMINIO, SALIARIS, DURANTE LAS GUERRAS PRITÁNICAS DE GRECIA, MACEDONIA Y ASIA.

Los sacrificios humanos están prohibidos, pero muchos saliare saben que el *are* se manifiesta con fuerza bajo este rito.

En la Antigüedad clásica, la guerra siempre fue considerada una actividad sagrada, muy unida al mundo divino. Cuando se declara la guerra a otra nación también se convierten en enemigos sus dioses. Una de las claves de la expansión del imperio romano es su formidable maquina bélica, invencible y demoledora. Sostenida por la pericia de sus mandos y la disciplina de sus combatientes.

Este Misterio enlaza la guerra en su aspecto más mundano con el mundo teúrgico. Tanto los saliare como los bellatores nutren sus fuerzas combativas del Bellum, abriendo los canales necesarios para que la dinamis de *ira* inunde el mundo con su nefasto efecto.

La *ira* -llamada por los griegos *are*, o furia asesina- es el fundamento básico de este Misterio. La guerra es una acción destructiva, cruel y poco compasiva, consistente en destruir a un adversario. La *ira* es la fuerza teúrgica que simboliza la guerra, el combate y cualquier actividad bélica. Los saliare, sobre todo en la parte oriental del imperio, consideran que la *ira* se nutre directamente de Ares, de la guerra misma.

El Bellum reviste al teúrgo de la guerra, haciendo de él un formidable adversario, protegiéndolo y armándolo incluso contra el mundo invisible. El problema es que la inercia de la furia bélica termina afectando la mente del teúrgo, volviéndolo agresivo y arisco,

no es raro que los saliare especialmente prefieran la muerte a la vejez, ya que la locura no es fácil ni agradable de soportar.

DOMINATUS DE BELLUM

CLYPEUS

El escudo es muy importante en la guerra, es una defensa que bien puede salvarte la vida. Este dominatus potencia tu poder de defensa con el escudo. Durante el rito de la purificación de las armas -fiesta del *armilustrium*, el 19 de Octubre- los saliare purifican armas y escudos, uniéndose con ellos. El saliaris coge el escudo y lo golpea con sus armas, de esta forma queda unido a él. Puedes sumar tu virtus a las tiradas de defensa cuando utilices escudo.

FURIA

Los grandes combatientes nunca se quejan del dolor o efectos similares. Este dominatus te proporciona capacidades sobrehumanas para resistirlo. Reduce los negativos por heridas en igual medida a tu virtus, además de proporcionarte positivos a las tiradas contra la inconciencia.

LA ASTUCIA DEL LOBO

La experiencia es importante en combate, así como la suerte y la intuición. Con este poder intuyes el peligro, sentirás que algo va mal. Emboscadas y subterfugios son la especialidad de este dominatus. Este poder siempre está presente en ti. Tienes un positivo a las tiradas de percepción igual a tu virtus cuando se trata de descubrir emboscadas y actividades semejantes.

LA DISCIPLINA DEL LEGIONARIO

El poder de la disciplina es una de las armas más importantes para un saliaris o un dialis. Este dominatus es automático, siempre está activo. Solo sientes su poder. Puedes sumar a las tiradas de disciplina lo que poseas en virtus. No es útil para la maniobra.

VISIÓN DE LA BATALLA

Durante el combate es importante saber como actuar y cuando, saber el momento preciso es indispensable, así como intuir que ataques va a realizar el oponente. Este dominatus te proporciona ayuda extra, ya que potencia tu maniobra. Puedes sumar lo que tengas en virtus a la tirada de maniobra.

NUMINAE DE BELLUM

GRADO 1

PILA MITTERE

EVO BEL VIR 1

Característica: fuerza

Parámetros: especial, largo, individuo

Esta numina te permite arrojar un arma doblando la distancia habitual, además por cada éxito al realizar la numina puedes reducir en un punto los negativos que tenga al daño o ataque el arma al ser arrojada. La numina la puedes utilizar durante todo un combate. Si logras seis éxitos al re-



alizar la numina el arma regresa instantáneamente a tus manos.

Esta numina fue muy utilizada en la época de la República masivamente por grupos de saliare con efectos devastadores, ya que les permitía alcanzar al enemigo a distancias insospechadas, cogiéndoles desprevenidos. Los saliare poseen veinte lanzas llamadas *hastae fetialis*, las lanzas de los fetiales, sacerdotes encargados de declarar la guerra y la paz. Estas lanzas poseen cualidades sobrenaturales, como hacer un gran número de heridas, volver a la mano del que la arroja, infundir temor a los enemigos y algunas de ellas pueden prenderse en llamas sin que se consuman.

CASSIS DE HIERRO

DON BEL VIR 1

Característica: constitución

Parámetros: décadas, uno mismo, uno mismo

Debes ofrecer un cassis -casco- de hierro a un templo o santuario a Marte para que el don tenga efecto. Debes dormir esa noche dentro o cerca del lugar sagrado. Este don te proporciona un positivo a las tiradas contra la inconciencia igual a los éxitos al realizarlo.

Curiosamente a medida que pasa el tiempo y vas recibiendo golpes en la cabeza, el casco en el templo se va deteriorando, como si los recibiese el mismo. Son cientos los cascos rotos y oxidados que olvidados yacen en multitud de templos a Marte. Si mueres en combate antes de que finalice la numina, el casco se rompe.

SIN PAVOR

DON BEL VIR 1

Característica: inteligencia

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don te impide sentir miedo, ya sea este de origen natural o sobrenatural. Una gran ventaja pero también un inconveniente, pues *impide* que lo sientas, por lo que puede que te vuelvas un

LOS CLYPEUS SAGRADOS

Durante el reinado de Numa, sucesor de Rómulo, aconteció que del cielo cayó un escudo, enviado por los dioses. Numa para protegerlo del robo hizo construir once más -ayudado por Vulcano dicen algunos-, y tan perfectamente fueron contruidos que adquirieron capacidades sobrenaturales, siendo capaces de moverse solos e incluso de volar, el único requisito para poder utilizar su poder es tener conocimientos en Bellum. Muchos son los que buscan estos escudos por toda Italia, ya que desaparecieron durante el incendio de Roma en la época de Nerón.

IRA VERSUS ARE

La ira está relacionada con Marte, el are con el dios greco-tracio Ares. La ira es parte de la guerra, pero el are es la matanza, la destrucción y todo el mal que produce la guerra. Bellum se alimenta de ambas fuerzas teúrgicas. Los teúrgos que la practican saben que la are es en extremo poderosa pero muy peligrosa y difícil de controlar. No son pocos los teúrgos que han terminado sus vidas a manos de sus propios compañeros y amigos al perder el control y atacarles.

poco temerario. Tienes un positivo a las tiradas contra el miedo igual a los éxitos al realizar el don. Para obtener el don debes quedar encerrado en una sala oscura y aislada, en la que un brasero será tu única compañía. En el mismo se depositaran sustancias fuertemente olorosas, que inundaran la pequeña instancia con su humo. Muchos templos a Marte controlados por el Pacto poseen pozos acondicionados para ello. Durante la larga noche encerrado -el tiempo parece dilatarse durante una noche que parece eterna- veras envuelto en terribles pesadillas y visiones, ya que el brasero contiene una mezcla que te alterará mentalmente. Los sacerdotes que vigilan esa noche aseguran que nunca han oído tales gritos ni en la guerra.

Esta numina es de origen espartano de la época del legislador Licurgo, reformador militar de Esparta. Los saliare del Pacto la tomaron cuando Roma conquistó Grecia, aunque tuvieron muchos problemas, pues los teúrgos espartiatas no temían la muerte. Numerosas fueron las víctimas en ambos bandos.

IRA CORPORIS

DON BEL VIR 1

Característica: destreza

Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Este don te permite tener un vigor físico especial. Por cada éxito al realizar el don obtienes un +1 en las tiradas de atleta. Para obtener el don debes permanecer un día completo en un templo a Marte, santuario de Ares o de los Dioscuros. Los sacerdotes te azotarán en la espalda, la sangre debe manar y manchar el altar. Por las heridas entrará la ira. Habitualmente quedan cicatrices, aunque estas desaparecen tras unas pocas semanas. También es práctica frecuente sacrificar algún animal -habitualmente un perro-.

Esta numina es aplicada por diferentes pueblos, desde Grecia hasta Roma, pasando por tracios, dacios y algunos pueblos de Asia Menor con diferentes formas. La utilizada por el Pacto procede de un viejo ritual espartano aunque modificado. Algunos teúrgos aseguran que si se utilizan correas de cuero como látigos procedentes de Esparta la numina es más poderosa, pero también más dolorosa.

EL GRITO DE ARES

EVO BEL VIR 1

Característica: carisma

Parámetros: especial, medio, grupo

El poder del miedo es enorme, un enemigo asustado pierde parte de su capacidad bélica. Los hijos de la loba saben esto, y esta numina se aprovecha de ello. Durante el combate irradian un aura de amenaza que se traduce en pánico en los enemigos. La evocación dura un combate completo, gritando con furia al comienzo del mismo. Aquellos que te ataquen tienen un negativo en maniobra igual a los éxitos al realizar la numina.

La Congregación de los *symmakhoi* aplica esta numina con gran destreza. Varios de ellos la utilizan conjuntamente, dejando a sus enemigos atemorizados y casi paralizados por el miedo, atacándoles sin dejarles siquiera actuar. La congregación está en teoría especializada en acabar con seres sobrenaturales en tierras del término de Asia, aunque todos saben que su verdadero objetivo son los cristianos.

GRADO 2

RESERVAS DE INVIERNO

DON BEL GRA 2

Característica: constitución

Parámetros: semanas, uno mismo, uno mismo

Este don te permite soportar mejor la carencia de alimento y agua. Por cada éxito al obtener el don tienes un +1 a las tiradas para resistir el hambre y la sed, más tu gravitas. Para obtener el don debes consumir gran cantidad de alimentos y agua cerca de

un templo a Ops o Marte. Comerás como nunca, pues el don te permite hacerlo. Es algo digno de verse.

No se conocen grados mayores de este don. Si existiese sus posibles efectos son desconocidos, aunque según la leyenda un teúrgo logró realizar sobre si mismo esta numina a grado 8. Los efectos parece que fueron permanentes pero hubo un precio que nadie conoce. Al fin y al cabo solo es una leyenda.

POSEÍDO POR LA IRA

EVO BEL VIR 2

Característica: destreza

Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina te permite utilizar toda tu agresividad en un combate. Puedes sumar los éxitos al realizar la numina al ataque cuerpo a cuerpo durante un combate. Pero esta numina tiene un problema. Tras el combate debes hacer una tirada de tu inteligencia + gravitas contra tu furia asesina, que consiste en tu virtud + los éxitos al realizar la numina. Si ganas, te calmas, pero por cada punto de fracaso esta dura un asalto más, pudiendo agredir a los que te rodean, sin importar de quienes se trate, pues has perdido el control. Siempre intentarás agredirlos con armas cuerpo a cuerpo o con lucha.

Esta numina fue un regalo a los saliare de un pequeño grupo de devotos tracios a Ares durante las guerras contra los griegos. Los tracios poseen una numina más agresiva y efectiva que ésta, pero incluyen ritos excesivamente sangrientos, bárbaros y brutales, que la mayoría de los saliare se niegan a realizar, aunque unos pocos utilizan esa numina.

EQUITE

DON BEL VIR 2

Característica: destreza

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don te vincula con tu montura, haciéndote además mejor jinete. Por cada éxito al realizar el don obtienes un +1 en equitación. Además te proporciona cierto vínculo con tu caballo. Puedes saber tanto su estado de salud como a la dirección en la que se encuentra, así como estimar más o menos la distancia. El don debe realizarse durante la fiesta de la *equirria* del 15 de Marzo. El caballo es uno de los símbolos de Marte. Durante dos días debes estar junto a tu caballo, montándolo asiduamente. Debes permanecer unido a él con intensidad durante ese tiempo. Además debes participar en las carreras que se realizan durante las *equirria* y tener al menos una participación honrosa.

Esta numina fue un regalo de un antiguo saliaris, custodios de los *ancilia* -escudos sagrados- que dicen vio la numina escrita uno de los escudos. Lo aprendió nada más verlo y lo transmitió al resto de los saliare pues estaba seguro de que por eso se le había revelado.

VÍNCULO DE GUERRA

DON BEL FID 2

Característica: percepción

Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Este don debe realizarse entre dos personas, invirtiendo cada uno un punto permanente de fides. El don crea un vínculo con un camarada. El don te proporciona diversos beneficios. Por cada éxito tienes tanto tú como tu camarada un +1 en maniobra, ataque y defensa, siempre y cuando luchéis juntos. Sabrías en cada momento su estado de salud y la dirección en la que se encuentre, si el vínculo es fuerte puedes determinar con cierta precisión la distancia. Otro beneficio es que podéis utilizar los puntos de virtud del otro. No es necesario que el otro quiera hacerlo, no puede impedirlo.

Esta numina es muy antigua y se cree que es de procedencia egipcia, aunque los teúrgos romanos lo desmienten y aseguran que procede del linaje de los horacios, los cuales luchaban jun-

tos como un solo hombre. Los teúrgos griegos dicen que los sacerdotes de Horus la crearon hace miles de años.

GRADO 3

CAMPUS MARTIALIS

LUS BEL VIR 3

Característica: constitución

Parámetros: estaciones, físico, individuo

Esta lustración debe realizarse en el Campo de Marte de Roma, o bien en algún templo a Marte debidamente consagrado, durante las fiestas del *armilustrium* del 19 de Marzo. Te proporciona una reserva de "puntos" para el combate igual a los éxitos al realizar la numina. Esta reserva se disipa al año siguiente, la hayas utilizado o no. Estos puntos los puedes utilizar para aumentar tus tiradas, no modifica el valor de cada dado, solo el total, debes aplicarlos antes de tirar. Son útiles tanto para maniobra, como ataque y defensa.

Algunos saliare tienen en sus propias casas pequeños "campos de Marte" consagrados para la realización de numinae. Siendo necesario una estatua de Marte consagrada, tierra del propio Campo de Marte y un augur que dé su beneplácito, así como el consentimiento de algún saliaris de prestigio el cual se encargará de consagrar el lugar.

ENCARNACIÓN DE LA IRA

EVO BEL VIR 3

Característica: constitución

Parámetros: especial, corto, individuo

Esta numina hace que la ira de tu oponente le haga daño a sí mismo. El daño es su virtud + lo que posea en la cualidad agresivo + lo que posea en el estigma de ira. Por cada éxito al realizar la numina esta dura un asalto. Las heridas son totales. Además produce un gran dolor, como si uno se quemase desde dentro -se han dado casos de combustión espontánea-. Por cada dos heridas producidas se debe tachar una casilla de rendimiento.

En principio esta numina se utilizaba solo como prueba de valor entre los saliare, pero con el tiempo a pasado a utilizarse como arma, aunque durante muchos años estuvo mal visto. Pese a todo sigue utilizándose como prueba. En el templo a Marte de Capua existe un arco del triunfo de pequeño tamaño de origen desconocido que produce ese efecto durante algunas fiestas. Muchos son los saliare que se reúnen y "juegan" a traspasarlo mientras beben, comen y fanfarronean en sus sagrados epulones -banquetes sagrados-.

LA FORTALEZA DEL TITÁN

DON BEL VIR 3

Característica: constitución

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don te proporciona mayor vigor, ya que hace que tengas más heridas totales. Por cada éxito al realizar el don tienes una herida extra, pero como máximo tres. Cuando pierdas el don, pierdes las tres primeras que tengas en ese momento, aunque como mínimo tendrás una. Este don debe adquirirse durante las fiestas del *october equus*, el 15 de octubre. Para adquirir el don debes sacrificar un caballo que ofrecerás a Marte. Durante los tres días deberás permanecer cerca o dentro del templo o santuario a Marte. Cada día beberás un poco de la sangre del animal.

La congregación de Aretusa en Siracusa asegura poseer el *icor* de varios titanes. Cómo la adquirieron es un misterio que guardan con sumo celo. Los dioses y titanes no poseen sangre, sino un líquido que actúa de forma similar. Este tiene capacidades sobrenaturales. La guardan en recipientes arcaicos. Todo aquel que quiera un poco del *icor* debe pagar fuertes sumas de dinero, hacer regalos costosos o bien realizar una prueba a petición de los sa-

cerdotes del lugar. Pero todos los que lo han utilizado para los rituales y dones aseguran que vale la pena el precio.

Cuando realizas la numina invocas la ayuda de uno de los tres siguientes titanes, lo que te reporta un beneficio extra:

- **Atlas:** obtienes más heridas extras, ya que no te limita con un máximo de tres heridas. Puedes sumarte a las heridas todos los éxitos que obtengas, además de aumentar en un punto la constitución.
- **Crono:** tu cuerpo rejuvenece un número de años igual a los éxitos al realizar el don, pero con un máximo de tres años, además de proporcionarte positivos a las tiradas de envejecimiento.
- **Encélado:** por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 en rendimiento, además de las tiradas relacionadas con hambre y sed. Aumenta en un punto la fuerza.

GRADO 4

LA FUERZA DE MARTE

DON BEL VIR 4

Característica: fuerza

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don te permite aumentar la fuerza de una manera sobrehumana. Por cada éxito al realizar el don esta aumenta en un punto, aunque el máximo es de +4. El don solo puede realizarse durante las fiestas del *october equus*, el 15 de Octubre, en las cuales se sacrifica un caballo. En el rito tras sacrificar al animal se le corta la cola y ésta todavía sangrante se lleva ante un altar, el cual se rocía con la sangre del caballo. Con la sangre y las cenizas del altar se hace una pasta que el segundo día se quemará. El tercer día se corta la cabeza al caballo y se lleva al templo. El último día debes recitar el don junto a la cabeza, finalmente beberás parte de la ceniza diluida en vino.

Unos pocos saliare crían caballos que se dice son descendientes del propio Marte. Los regalan a sus amigos y allegados para grandes ocasiones y ritos, pero también los venden para las numinae que requieran este tipo de sacrificio, ya que hacen que estas sean más potentes -máximo en fuerza de +5-.

HURTO DE VIRTUS

EVO BEL VIR 4

Característica: fuerza

Parámetros: especial, físico, corto

Con esta numina eres capaz de robar dinamis de virtud a tu oponente. El oponente debe estar herido, no importa quien haya infringido la herida, simplemente es de ella de donde mana la dinamis que tú hurtas. Enfrentas tu virtud + los éxitos de tu ataque teúrgico contra su virtud. Por cada éxito robas un punto de virtud. La numina dura un número de asaltos igual a los éxitos al realizarla. El robo de virtud se percibe en la víctima como algo extraño y desagradable, como si perdiese sangre.

Esta numina se utiliza tanto en combate como durante algunos oscuros ritos saliare. Algunos fieles del culto a Marte se realizan heridas durante estos ritos practicados durante la noche. El saliaris como oficiante de la ceremonia roba la virtud a los fieles, los cuales creen que se trata del propio dios. Por ello es raro que un saliaris con esta numina no tenga la dignidad de virtud a altos niveles.

GRADO 5

COMBATE ENTRE HÉROES

EVO BEL VIR 5

Característica: fuerza

Parámetros: especial, físico, individuo

Esta poderosa numina te permite enfrentarte contra un oponente peligroso y ya conocido con cierta ventaja, ya que poten-

cia tu capacidad de daño considerablemente. Doblas el daño de tus armas cuerpo a cuerpo contra un oponente específico durante un combate. Para poder utilizarla debes haber recibido alguna herida de tu oponente, no necesariamente durante ese combate, ya que la herida puede ser muy antigua. De hecho muchos saliare y diale llaman a esta numina simplemente como vindicta -venganza-.

Desde antiguo entre los pueblos los combates singulares entre guerreros han sido habituales. Esta numina nació de esta arcaica acción guerrera y sagrada. El *indigitamenta* de esta numina es un ser poderoso, antiguo y respetado que algunos creen que se personifica durante los combates como si fuese un guerrero más que presencia el enfrentamiento o un anciano que actúa incluso como arbitro.

CAELUM

“LAS HOJAS DE LOS ÁRBOLES DE DODONA SUSURRABAN CUANDO EL VIENTO LAS AGITABA. EL SONIDO ERA COMO UNA MELODÍA, CASI PODÍA COMPRENDERSE LO QUE INTENTABAN COMUNICAR. AL MENOS ESO DECÍA SU MISTAGOGO. RECORRIENDO EL LUGAR PUDO VER QUE LA ARBOLEDA SAGRADA CERCA DEL TEMPLO A JÚPITER ERA MAYOR DE LO QUE PARECÍA A SIMPLE VISTA. UN BOSQUE TUPIDO Y OSCURO EN EL INTERIOR, POBLADO POR BESTIAS Y GRAN CANTIDAD DE AVES SAGRADAS. EL DÍA ERA UN POCO FRÍO, POR LO QUE SALIÓ ABRIGADO CON UN SAYO DE LANA DEL LUGAR. AYUDADO POR UN BASTÓN ESCALÓ UNO DE LOS MONTES CERCANOS PARA DIVISAR CON CLARIDAD EL LUGAR. DODONA AL FONDO, EN UN LUGAR APARTADO DE LAS VÍAS DE COMUNICACIÓN Y DE GRANDES CIUDADES. ERA COMO VIAJAR AL PASADO. SE IMAGINABA EN LA ÉPOCA DE LOS GRANDES HÉROES GRIEGOS O DURANTE LAS GUERRAS CONTRA LOS PERSAS. A MEDIDA QUE DEJABA CORRER SU IMAGINACIÓN NO SE PERCATÓ DE LAS NUMEROSAS NUBES QUE SE CONGREGABAN SOBRE EL MONTE. NUBES NEGRAS COMO EL CAOS, EMPUJADAS CON FUERZA POR EL FURIOSO VIENTO. SENTADO, CON LA ESPALDA APOYADA EN UNA ROCA, OBSERVABA DESDE LA PELLADA COLINA EL VALLE DE DODONA, CUANDO SIN PREVIO AVISO SE OYÓ UN ESTRUENDO QUE SE PROPAGÓ POR TODO EL VALLE. ASUSTADO MIRÓ AL CIELO Y LO QUE VIO LO DEJÓ PARALIZADO. UNA GIGANTESCA TORMENTA ELÉCTRICA ESTABA JUSTO ENCIMA DE SU CABEZA. NO SUPO QUE HACER, NO CONOCÍA BIEN EL LUGAR, NO SABÍA DONDE GUARDECERSE, NO COMPRENDÍA COMO EN TAN POCO TIEMPO UNA TORMENTA DE ESAS CARACTERÍSTICAS SE HABÍA FORMADO CON TANTA FUERZA. OPTÓ POR CORRER HACIA DODONA. SOLTÓ SU HATILLO Y CORRIÓ SOLO CON SU BASTÓN, CUANDO SIN AVISO EL PRIMER RAYO CAYÓ A CIERTA DISTANCIA DE ÉL. UNA ROCA ESTALLÓ EN MIL PEDAZOS Y ALGUNAS ESQUIRLAS LE ALCANZARON. CORRIÓ CON MÁS RAPIDEZ AUNQUE EL PECHO LE DOLÍA TANTO QUE PENSABA QUE ESTALLARÍA.

OTRO RAYO CAYÓ A DECENAS DE METROS PERO LOS PELOS DEL CUERPO SE LE ERIZARON, ADEMÁS ALGO OLÍA A QUEMADO. SALTÓ EL PEQUEÑO RIACHUELO QUE LE SEPARABA DEL TEMPLO, CUANDO UN RAYO CAYÓ EN EL MISMO. SENTIÓ UN DOLOR INTENSO QUE LE RECORRIÓ TODO EL CUERPO Y TRAS ESO LA NADA, PUES CAYÓ INCONSCIENTE SOBRE LA HIERBA SECA, PUES NI SIQUIERA LLOVÍA... CUANDO SE DESPERTÓ ESTABA EN LA CAMA. ERA UNA HABITACIÓN DE DODONA. ESTABA VIVO PERO SU PIEL ESTABA QUEMADA. JUNTO A ÉL SU MISTAGOGO SONRIENTE, LE DIJO: PROCUS, HOY HAS SIDO UN PRIVILEGIADO. HAS SOBREVIVIDO Y VISTO EL PODER DE UN JÚPITER FURIOSO. HAS SENTIDO PARTE DE SU PODER. PARA ESO HAS VENIDO AQUÍ. CON EL TIEMPO ESTE PODER SERÁ TUYO “.

- LUCIO DOMITIO, EN SU VIAJE A DODONA PARA APRENDER EL MISTERIO DE CAELUM.

El reino de Júpiter, los cielos, el aire y el poder solar. Todo el mundo depende de los cielos, del beneplácito de este o de su ira, el poder de los cielos puede llegar a eclipsar los de la tierra, siendo en muchos aspectos primitivos y brutales, caprichosos y orgullosos, pero no hay alegría más sincera que la de los hombres cuando el poder del cielo les sonrío y complace. Es realmente poderoso, un poder crudo y real. Controlar el cielo, la lluvia, el viento, el aire en sí, creando tempestades, enviando rayos contra aquellos que no nos agradan, capaz de hacernos volar gracias al viento.

A su vez la capacidad para realizar augurios está bajo el poder de Caelum. Los augurios se manifiestan por medio del vuelo de las aves. Observándolas y estudiando las reglas al respecto, el augur puede saber si las divinidades están de acuerdo en la realización de ciertos eventos. No predice el futuro, solo desvela si cierta acción obtiene el beneplácito de los dioses, especialmente acciones importantes, como batallas o acontecimientos políticos relevantes. Otras formas de adivinación con Caelum contemplan los fenómenos producidos por el tiempo atmosférico, como los rayos y truenos, incluso el susurro de las hojas de los árboles por acción del viento, especialmente si se trata de un roble o encina, árboles consagrados a Júpiter.

Caelum domina parte del poder del sol, esto es debido a que los diale durante las Guerras Macedónicas consiguieron de los pritanis -teúrgos del culto a Apolo- parte de sus secretos, sometiendo además a los teúrgos del culto a Helios, aliados de los de Apolo; el poder solar es demoledor, el teúrgo es capaz de controlar su intensidad e incluso de dirigir su dirección.

DOMINATUS DE CAELUM

EL DOLOR EN LOS HUESOS

Sientes cualquier clase de cambio en el clima con cierta antelación, con un plazo de tiempo relativo. Este dominatus es automático, siempre está activo. Simplemente tu cuerpo siente el cambio.

INVOCANDO AL INVIERNO

Con este poder puedes atraer el invierno, puedes descender la temperatura ambiente, como si fuese un duro mes de invierno. El descenso es repentino y violento. El frío parte de ti, inundando el lugar en que te encuentres. Este poder no requiere de concentración, simplemente puedes llegar a descender unos 10° por asalto. Afectas un área en pasos igual a tu valor en dignitas + sombra. Puedes dirigir el frío hacia un objetivo, tus factores de combate son iguales a tu ataque teúrgico. La duración es igual a una escena. La intensidad del frío máximo que puedes crear es igual a tu gravitas. Por ejemplo, si tienes gravitas 5, puedes descender como máximo en 50° la temperatura ambiente.

Coste: un punto de gravitas por escena.

INVOCANDO AL VERANO

Con este poder atraes el agobiante calor del verano. Subes de una manera concisa la temperatura ambiente. Cada asalto eres capaz de aumentar la temperatura unos 10°. Afectas un área en pasos igual a tu dignitas + carisma. El calor puedes dirigirlo contra un objetivo. El daño es igual a tu gravitas. La duración es de una escena o combate. La intensidad del calor es igual a tu

EL SANTUARIO DE DODONA

Los expertos diale en Caelum se encuentran en el santuario de Dodona, en el norte de Grecia, lugar del que se dice se producen más tormentas de todo el Imperio.

gravitas. Por ejemplo, si tienes gravitas 6, puedes aumentar la temperatura en 60°

Coste: un punto de dinamis de fides o gravitas.

LA FORTALEZA DE JÚPITER

Como un hijo de Júpiter, soberano del cielo, soportas con mayor facilidad las inclemencias del tiempo, desde una llovizna, una ráfaga de viento, una granizada e incluso un mortal rayo. Este poder es inherente en ti, siempre está ahí para lo que lo necesitas, es algo natural en tu ser. Tienes un positivo para soportar las inclemencias del tiempo igual a tu gravitas. No es útil para el tiempo en el desierto o en el mar.

LA PIEL DE JÚPITER

Este dominatus es muy útil ya que tiene dos efectos: uno defensivo y otro ofensivo. Tu piel adquiere a voluntad efectos eléctricos. Todo aquel que toque tu piel recibirá una descarga eléctrica. El efecto visual de la piel electrificada es algo espectacular. Este poder no te hace inmune a daños eléctricos. La protección metálica no funciona contra este poder, pero la de cuero dobla su protección. La segunda capacidad del dominatus te permite emitir un fuerte resplandor, tu piel se ilumina con una potencia increíble. Para resistir la luz debe realizarse una tirada de constitución contra la intensidad de la luz. Por cada éxito el objetivo queda cegado un asalto, lo que reduce su maniobra, ataque y defensa en cinco puntos. Los dos efectos pueden utilizarse simultáneamente.

Tanto el daño eléctrico como la potencia de la luz son iguales a tu virtud + los éxitos del ataque teúrgico.

Coste: un punto de virtud por combate o escena.

NUMINAE DE CAELUM

GRADO 1

EL PODER DEL CÉFIRO

Característica: fuerza

Parámetros: especial, corto, grupo

Esta evocación te permite empujar con fuerza el aire frente a ti. Para ello debes empujar con las palmas de las manos abiertas hacia delante, lo que hará que el aire se mueva con fuerza. No puedes utilizar la numina en lugares cerrados, solo al aire libre. Curiosamente el viento que produces siempre es frío. La fuerza del viento es igual a tu gravitas + los éxitos obtenidos.

El céfiro o corus, también llamado *argestes* en Grecia, es un viento frío que sopla habitualmente a comienzos de otoño, por ello cuando se realiza esta numina en otoño es más frío. Considera que en otoño cuando atacas con este viento cada cinco puntos de fuerza que tenga resta una casilla de rendimiento por el frío, produciendo incluso escarcha o granizo de pequeño tamaño.

NEBULA NEFANDA

Característica: constitución

Parámetros: especial, medio, grupo

Haces nacer desde el suelo y alrededor tuyo una densa niebla blanquecina que se mueve hacia donde tú dirijas a la velocidad de una persona caminando con rapidez. Esta niebla es

venenosa, aunque a ti no te afecta. Aquellos envueltos por ella deben realizar tiradas contra la asfixia de forma normal. Los que respiran su vapor pierden una casilla de rendimiento por asalto. La niebla se disipa de forma natural, por lo que el viento o la lluvia la afectan.

Al realizar esta numina muchos teúrgos se ayudan de agua de algunos ríos y fuentes considerados sagrados o de origen divino. Por lo tanto portar agua de estos lugares es importante pues hace que esta numina tenga efectos especiales. Solo puede utilizarse uno a la vez, aunque se lleven encima varios. Esta numina hace que esta agua produzca efectos negativos. Por ejemplo, el río Asopo no produce sed, sino todo lo contrario, pero la numina revierte sus efectos positivos. Aquí tienes algunos ejemplos:

- **Ríos Asopo y Aqueloo:** ambos situados en Grecia. Producen sed y hambre respectivamente. Cada asalto se debe realizar una tirada como si hubiese pasado tres días sin alimento. Debes sumar los éxitos al realizar la numina a la dificultad.

- **Río Sangario:** también llamado Galo, en Asia Menor. Cada asalto aumenta en un punto la cualidad locura, pero como base los puntos de éxito al realizar la numina. La locura desaparece a razón de un punto por día.

- **Río Estige:** en Arcadia, Grecia. Es especialmente venenosa y corroe los metales. Cada asalto se debe hacer una tirada de constitución contra dificultad normal + los éxitos al realizar la numina. Por cada punto de fracaso se pierde una herida total. Cada asalto se pierde un punto al azar entre los parámetros de las armas y armaduras metálicas.

- **Fuente Calíroo:** en Etolia, Grecia. Produce una terrible depresión. Cada asalto se debe realizar una tirada de inteligencia + gravitas contra dificultad normal + los éxitos al realizar la numina. Por cada punto de fracaso se pierde un punto de gravitas. Si se llegase a 0 la víctima quedaría quieta, sin voluntad, al menos durante unos minutos.

- **Agua del estrecho de Messina:** produce un extraño miedo, que poco a poco se adentra en la mente de la víctima. Cada asalto se debe hacer una tirada de inteligencia + virtud contra dificultad normal + los éxitos al realizar la numina. Por cada punto de fracaso se pierde un punto de dinamis de virtud. Si estos llegasen a 0, la víctima quedaría completamente aterrorizada, además de adquirir permanentemente un punto en la cualidad locura -algún tipo de fobia-.

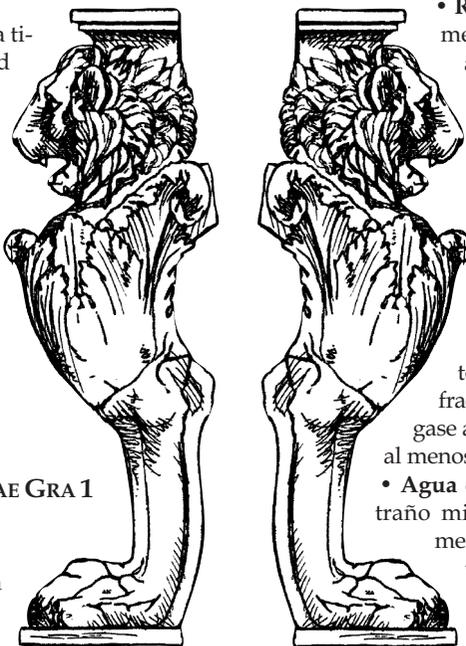
OSCURECIENDO EL CIELO

EVO CAE FID 1

Característica: carisma

Parámetros: especial, extremo, comarca

Con esta numina puedes congrega r nubes, nublando grandes extensiones de cielo. Para poder hacerlo debes estar al aire libre, en algún lugar alto, como una colina, montaña, o edificio de gran altura. Justo sobre ti a gran altura las nubes se irán congregando. Tardan un poco en reunirse, considera que un minuto por punto. Puedes realizar varias veces esta numina para congrega r mayor número de nubes. A mayor número de éxitos al realizar la numina, mayor será la concentración de nubes. Con cinco puntos congregas suficiente para nublar el cielo pero no para que llueva. Con diez puntos puede que llueva. Con



quince caerá un chaparrón. Con veinte caerán lluvias copiosas. Con 25 posiblemente provocarás una tormenta. Con treinta seguro. Las nubes se disipan de forma natural. Esta numina es muy útil cuando se tienen otras numinae de Caelum que requirieren un cielo nublado, como Tormenta de relámpagos.

En algunos lugares tendrás mayor facilidad o dificultad a la hora de congregarse nubes. Esta numina no funciona en desiertos ni en Egipto, pero en bosques, montañas y lugares en los que habitualmente llueva necesitaras aproximadamente la mitad de números de éxito. Obviamente si ya hay nubes, ya tendrás puntos acumulados.

Hay tres lugares en los que este poder no funciona, siendo estos Siracusa, Chipre y Rodas. Algunos teúrgos creen que el poder de Apolo y Helios lo impiden.

EL ESPLENDOR DE HELIOS

EVO CAE GRA 1

Característica: carisma

Parámetros: especial, extremo, comarca

Con esta numina puedes despejar el cielo de nubes, ya sean estas unas pocas o un cúmulo importante capaz de descargar una tormenta. Solo despeja las nubes, no disipa los vientos ni similares. Para poder utilizar la numina debes encontrarte en algún lugar alto. Por cada punto de éxito puedes disipar unas pocas nubes. Como referencia tienes los puntos necesarios tal y como viene explicado en la numina Oscureciendo el cielo. De igual forma esta numina puedes realizarla varias veces. Si las nubes están congregadas de forma sobrenatural debes hacer un ataque teúrgico contra un nivel adecuado para disiparlas -defensa teúrgica del teúrgo que lo realizó o designación de poder si se trata de un ser sobrenatural-. En invierno y otoño esta numina tiene una dificultad añadida, necesitándose hasta el doble de puntos habituales.

Si se quema madera de álamo durante la evocación está es más poderosa, ya que el álamo está consagrado a Helios. Considera que tienes un +5 a la tirada. Si se posee un trozo de bronce del famoso coloso de Rodas, la numina obtiene otro +5 adicional.

ÉGIDA DE JÚPITER

LUS CAE FID 1

Característica: constitución

Parámetros: días, físico, individuo

Esta lustración tiene diversos efectos, ya que te protege contra los poderes asociados al cielo, además de ayudarte contra las caídas y los saltos. Por cada éxito al realizar la lustración tienes un +1 en defensa teúrgica contra Caelum y poderes similares, como el Arcano de Aretalogía y el poder de los druidas de controlar el cielo. Además de un +1 a las tiradas que impliquen caídas o saltos. Al realizar la lustración necesitas sacrificar un ave y portar una vara de roble entre las manos. Al final debes quemar unas pocas astillas de madera de roble, esparciéndolas al viento.

Si la lustración la realizas en el templo de Júpiter Capitolino de cualquier ciudad tienes un +5 a la tirada. Si lo realizas en el de Roma, un +10.

GRADO 2

SEÑOR DE LAS AVES

EVO CAE GRA 2

Característica: carisma

Parámetros: especial, largo, grupo

Con esta numina eres capaz de dominar cualquier ave, incluso bandadas. No puedes controlar aves que sean sobrenaturales. Puedes ordenar a las aves cualquier tipo de acción, desde que porten algo hasta que ataquen a un objetivo que tú deter-

mines. Cuando se trata de órdenes complejas debes tener en cuenta las posibilidades de las aves, su inteligencia es limitada, pero puedes ordenar por ejemplo, que porten un mensaje a cualquier lugar que conozcan o que cojan piedras y las arrojen sobre alguien. Las aves obedecen tu voz, comprendiéndola a estos efectos. La numina dura una escena o combate. A mayor número de éxitos, mayor será el número de aves que controles.

Algunos teúrgos creen que existe un objeto llamado el Cetro de Citerión que posee la capacidad de controlar a las aves sin dificultad alguna. Se dice fue creado en Platea, en la región de Beocia, Grecia, a partir de la rama de un roble que Júpiter mismo había tocado. Posee capacidades diversas, entre otras puede realizar esta numina afectando incluso a aves sobrenaturales, además de transformar a las personas en cuervos. Por ello en la colina de Citerión abundan.

EL SUSURRO DEL ROBLE

DON CAE FID 2

Característica: percepción

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Los robles tienen una fuerte conexión con Júpiter, ya que es su árbol consagrado. Con este don eres capaz de comprender el "lenguaje" del roble. Con el ruido de sus hojas al moverlas el viento, puedes extraer información sobre los alrededores o bien sobre el lugar de donde proceda el viento, lo que te permite escuchar conversaciones a distancia. Por lo tanto en un bosque donde abunden los robles podrás obtener gran cantidad de información. En un erial será más complicado. También puedes extraer información de otros árboles pero es más confusa y no tan completa. Para obtener el don debes permanecer dos días en un templo o santuario a Júpiter, el cual debe poseer el menos un roble sagrado. Lo habitual es que sacrifiques algún animal.

Si duermes una noche en el santuario de Dodona, en la Hélade, adquieres este don durante un año sin necesidad de numina alguna.

EL LENGUAJE DE LAS AVES

DON CAE GRA 2

Característica: percepción

Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Este don te permite comunicarte con las aves. Ellas comprenden tu lenguaje y tú el suyo. Para obtener el don debes permanecer dos días en un templo o santuario a Júpiter, donde darás de comer y cuidarás las aves sagradas que posea. El último día debes sacrificar un ave sagrada -pero nunca aves hembras-, de la cual te quedarás una pluma escogida por ti. Según sea el ave obtendrás un beneficio especial. Aquí tienes unos pocos ejemplos:

- **Águila:** protege contra los rayos, pues es la preferida de Júpiter. Un +1 a protección por punto de éxito al realizar la numina.
- **Cuervo:** por norma ave de mal augurio, se dice que complica el embarazo a las mujeres. Puede producir abortos. Dificulta el nacimiento si colocas la pluma bajo el lecho de una mujer embarazada.
- **Gallo:** te ayuda a no quedarte dormido durante las noches. Muy importante si estas en el ejército o de vigilancia. Un +1 por punto de éxito a las tiradas para no quedarte dormido o bien para despertar a la hora que quieras.
- **Halcón égitto:** es propicio para los asuntos matrimoniales y la cría de ganado. Un +1 a las tiradas apropiadas por punto de éxito.
- **Milano:** según creencia popular con su vuelo indica la navegación, por lo tanto tienes un +1 por éxito cuando navegues.

- **Pavo real:** hermosa ave, aumenta tu atractivo -salvo en invierno-. Un +1 por punto de éxito.
- **Oca:** ave vigilante. Gracias a ella es difícil que te cojan desprevenido en emboscadas o similares. No hace que veas o escuches mejor. Por cada punto de éxito tienes un +1 en las tiradas de vigilar apropiadas.
- **Papagayo:** imita la voz humana, por ello te ayuda a imitar las voces de otros. Considera que tienes un +1 por punto de éxito en actuar si la voz es parte de tu disfraz.

EL HÁLITO DE EOLO

EVO CAE GRA 2

Característica: fuerza

Parámetros: especial, medio, grupo

Puedes crear un pequeño torbellino en un lugar que designes a una distancia máxima de 50 pasos -unos 75 metros-. Una vez aparecida no puedes controlarlo, por lo tanto se moverá de forma natural, aunque podrías empujarlo utilizando la numina *El poder del Céfito*. El torbellino crece de forma espontánea, desapareciendo al cabo de un número de asaltos igual a los éxitos al realizar la numina. La fuerza del torbellino es igual a los éxitos + tu gravitas. Para mantenerse en pie contra él hay que realizar una tirada de fuerza + atletismo contra la fuerza del viento + tirada. Los ataques de proyectil tienen un negativo igual a la fuerza del viento multiplicado por tres.

Esta numina crea un tipo de torbellino denominado *prester* en griego, que quema. Todos los que se vean atacados por el torbellino pierden una casilla de rendimiento por cada cinco puntos de fuerza del mismo debido al calor, además de producir pequeños cortes y escoceduras en la piel.

GRADO 3

EL BENEPLÁCITO DEL CIELO

LUS CAE FID 3

Característica: constitución

Parámetros: especial, físico, individuo

Esta lustración te permite eliminar los efectos negativos producidos por fenómenos atmosféricos, desde resfriados hasta quemaduras de rayos. Para ello debes tocar al que deseas sanar con ambas manos. Por cada éxito al realizar la lustración considera que eliminas parte del mal, aunque siempre con un máximo de tres éxitos. Solo puedes utilizar la lustración una vez por efecto negativo. Por ejemplo, una persona ha sufrido daño por la caída de un rayo haciéndole 8 puntos de heridas. Por cada éxito recupera una herida pero como limitación solo puedes curar como máximo tres heridas.

Para que esta numina tenga mayor poder se deben utilizar tres elementos: hojas de laurel, un trozo de piel de buey marino -foca- y una pluma de águila. Esto hace que el máximo de éxitos sea de seis.

LA IRA DE HELIOS

EVO CAE FID 3

Característica: constitución

Parámetros: especial, corto, grupo

Para realizar esta poderosa numina debes hacerte una incisión en la palma derecha con una *secespita* de bronce -cuchillo de sacrificios-, a la vez que recitas unas breves frases a Júpiter Helios. De la palma de la mano brota una luz intensa que solo quema la carne, dejando los objetos intactos, cegando a los que la miran. El daño que produce la numina es la de tu combate teúrgico + 10, haciendo heridas totales. Los que miren la luz deben hacer una tirada de constitución contra los éxitos al realizar la numina +3. Por cada punto de fracaso quedan cegados un asalto. Solo tú eres inmune a la luz, ni siquiera te ciega. La luz que brota de ti es igual a la del sol, por lo que afectaría a seres que pueden ser dañados de esa forma.

Esta numina es una de las más controvertidas de Caelum. Obtenida por la fuerza durante la conquista de Grecia, Macedonia y el reino de Pergamo -Asia Menor- a la poderosa congregación de Helios en Rodas, custodios de los cuerpos de Helena de Troya y Ariadna. Muchos fueron los teúrgos del Pacto que murieron a manos de los pritanis y sus aliados utilizando esta numina, ahora la utilizan contra los pritanis que escaparon.

LA IRA DEL PADRE CIELO

EVO CAE FID 3

Característica: fuerza

Parámetros: especial, medio, individuo

Esta es una de las numinae preferidas por los diale, pues te permite utilizar el poder del rayo. Para ello debes unir tus manos, de las cuales partirá el rayo. Su dirección, un tanto errática, no es rectilínea, por lo que puedes llegar a destrozar aquello que encuentre a su paso sin llegar a afectar a su objetivo. Cada vez que lances un rayo debes tirar un solo dado. Si obtienes un 1 o un 0, este no habrá impactado en tu objetivo, determinándose al azar cual será -nunca puedes ser tú-. El daño del rayo es igual al de tu combate teúrgico +10. Recuerda que el daño por electricidad puede aturdir, por lo que los éxitos al realizar la numina se suman a la dificultad para resistirlo.

Está expresamente prohibido enseñar esta numina a aquellos que no sean diale. La invocación de rayos por reyes está atestiguada por numerosos escritos antiguos: los reyes Porsenna, Numa Pompilio y Tulio Hostilio. Los *libri fulgurales*, de origen etrusco, detallan los diferentes tipos de rayos, tanto para adivinación como para otros usos. Si alguien muere alcanzado por un rayo no se le incinera, se le entierra. Son múltiples las supersticiones referentes a los rayos.

GRADO 4

DILUVIO MENOR

EVO CAE GRA 4

Característica: constitución

Parámetros: especial, físico, población

Puedes desbordar un cuerpo de agua o río de forma natural. Para ello debes introducirte hasta la cintura en el mismo, golpeando el agua con una vara de sauce a la vez que recitas la numina. Aunque el agua se desborda de forma natural, puedes encauzarla hacia donde quieras dirigirla. No subirá una montaña pero en terreno llano irá donde tú quieras. A mayor número de éxitos mayor será la cantidad de agua desbordada y más rápido irá. Para inundar una aldea necesitas al menos diez puntos. Por ello puedes realizar la numina varias veces. Como máximo puedes inundar una población de tamaño medio, como una aldea o pueblo. Muy útil para bloquear caminos.

Se rumorea existe una numina de grado 9, llamada Diluvio Mayor, pero el manuscrito que la contiene se haya en alguna parte perdida del término de Egipto, en un antiguo templo perdido hundido en las ardientes arenas del desierto.

EL CASTIGO DE HELIOS

EVO CAE FID 4

Característica: constitución

Parámetros: especial, físico, población

Puedes producir una terrible sequía en una población. Debes realizar la numina desde un lugar elevado desde que se divise el lugar que vas a maldecir. Despejarás el cielo de nubes, mostrando un sol virulento e implacable. Los cultivos se secarán y los riachuelos verán disminuidas sus aguas. La numina dura un solo día, pero por cada éxito al realizarla representa un año de sequía.

Existen varias formas de contrarrestar esta numina, pero para ello siempre deben vencer tu defensa teúrgica. Se realizan

procesiones de figuras divinas pidiendo la lluvia, golpeo de piedras imitando el ruido de los rayos, piedras sagradas, como la piedra *manalis* de Roma, etc.

GRADO 5

TORMENTA DE RELÁMPAGOS

EVO CAE FID 5

Característica: fuerza

Parámetros: especial, largo, población

Puedes convertir una tormenta normal en una tormenta eléctrica devastadora y peligrosa sobre una población. Los rayos caen de forma aleatoria y natural, produciendo los efectos normales de una tormenta de estas características, incendios, devastación y un gran caos. La tormenta se disipa de forma natural. Cada rayo hace un daño igual a los éxitos al realizar la numina +20. Para realizar la numina debes situarte en algún lugar alto desde que divises tanto la tormenta como la población, dirigiéndola con una vara de roble que deberás partir por la mitad. A mayor número de éxitos mayor virulencia tendrá la tormenta.

Tres tipos de rayos curiosos según las ideas de la antigüedad y sus efectos: secos, que no abrasan pero causan destrozos; húmedos, no queman pero dejan los objetos tiznados; claros, que solo queman el interior del objeto que tocan, como evaporar el interior de un tonel dejándolo intacto o una saca con metales y fundirlos sin ni siquiera dejar caliente la saca.

DIVINATIO

“LA RISA DE LA BRUJA RESONÓ POR TODA LA GRUTA, QUE ERA SU MORADA Y CENTRO DE SUS ACTIVIDADES ADIVINATORIAS EN EL BARRIO DEL TRANSTIBERE EN ROMA. ELLA ASEGURABA QUE SU GRUTA ESTABA MÁS CERCA DEL HADES DE LO QUE LA MAYORÍA DE LA GENTE CREÍA. EL MOTIVO DE LA PREGUNTA ERA LO QUE HACIA REÍR A LA MALDITA BRUJA. ¿PODÍA ACABAR CON LA VIDA DE MAMERTINO, MI MAYOR ENEMIGO? SU RISA ME IRRITABA SOBREMEDERA PERO LA NECESITABA, POR LO MENOS HASTA QUE ME PROFETIZASE LO QUE QUERÍA SABER. MAMERTINO PRETENDÍA EL MISMO PUESTO QUE YO, PUES DESEABA SER TRIBUNO PRETORIANO. SE REÍA PORQUE MAMERTINO PARECE SER QUE HABÍA VENIDO A PREGUNTAR LO MISMO HACÍA MENOS DE UNA HORA. ESTO ME INQUIETABA, PERO NO PODÍA PERDER LOS NERVIOS. LA BRUJA ME PIDIÓ UN ÁUREO POR LA PROFECÍA. ERA MUCHO DINERO PERO NO ME IMPORTABA. LO AGARRÓ CON AVIDEZ Y CON UNA RAPIDEZ MUY POCO PROPIA DE SU EDAD, LA TENÍA CERCA DE MÍ, CUCHILLO EN MANO. -TU SANGRE, LA NECESITO- ME DIJO. RECELOSO, ME HIZO UN PEQUEÑO CORTE EN UN DEDO Y DEPOSITÓ TRES GOTAS EN UN PAÑO BLANCO. PUSO EL PAÑO DENTRO DE UN NEGRO CALDERO DE TRES PATAS QUE ESTABA SITUADO SOBRE LA MESA. LO LLENÓ DE AGUA Y TRAS DECIR UNAS PALABRAS EN GRIEGO EL AGUA COMENZÓ A MOVERSE, TAL COMO HACE CUANDO HIERVE. TODO ESTE ESPECTÁCULO NUNCA ME HABÍA IMPRESIONADO, PERO EN ESTA OCASIÓN ME SENTÍA INCÓMODO. LA BRUJA COMENZÓ A TEMPLAR Y A BALBUCEAR, CUANDO CON UNA VOZ MASCULINA DIJO EN VOZ ALTA. -TÚ, MORTAL, TU SANGRE PRONTO SE DERRAMARÁ. MORIRÁS POR LO QUE HAS VENIDO A HACER AQUÍ...- ME SORPRENDÍ PUES MI INTENCIÓN ERA ACABAR CON LA BRUJA TRAS SU AUGURIO. DUDÉ DURANTE UN INSTANTE, PUES SI LA BRUJA DESPERTABA DE SU TRANCE ACABARÍA CONMIGO. SAQUÉ MI GLADIUS Y LE ASESÉ UN GOLPE MORTAL EN SU VIEJO PECHO. LA VIEJA CAYÓ DESPLOMADA AL INSTANTE. ¿QUIÉN IBA A ACABAR CONMIGO SI LA VIEJA ESTABA MUERTA? COGÍ VARIAS LÁMPARAS DE ACEITE Y DERRAME SU INTERIOR POR LA CUEVA. DESDE LA ENTRADA DE LA GRUTA LANCÉ UNA ANTORCHA AL INTERIOR, ESPERANDO VER COMO ARDÍA EL CUERPO DE LA DIFUNTA.

SALÍ DE ALLÍ Y PRESUROSO ME DIRIGÍ A MI CASA. EN LAS CALLES ME SENTÍ OBSERVADO. ME PERCATÉ DE QUE ALGUIEN ME SEGUÍA. ERA UN HOMBRE, VESTIDO CON ROPAJES OSCUROS, PARECÍA SIRIO O EGIPCIO. APRESURÉ MÁS EL PASO, INTENTANDO DESPISTARLO ENTRE LAS CALLEJUELAS. ¡MALDITA SEA, PARECÍA ESTAR A LA MISMA DISTANCIA DE MÍ, SIN ACELERAR EL PASO! ¡LA BRUJA, SEGURO QUE ME HABÍA ENVIADO UN MALDITO DAEMON DEL HADES! QUE PODÍA HACER SI NO CORRER PARA SALVAR MI VIDA. LA GENTE NO ME DEJABA MOVER CON LIBERTAD, ASÍ QUE LOS EMPUJABA Y GRITABA - ¡DEJAD PASO A LOS PRETORIANOS, MALDITOS!-. EN EL MERCADO TIRÉ VARIOS PUESTOS, LA GENTE ME INCREPABA. ¡MALDITOS NECIOS, CORRÍA POR MI VIDA! CORRÍ Y CORRÍ, PERO AL CRUZAR UNA ESQUINA UN JINETE A GALOPE ME CORTÓ EL PASO. EL CABALLO ME ARROYÓ, PISOTEÁNDOME Y LANZÁNDOME CONTRA UNA PARED. AGONIZANTE, SOBRE EL DURO PAVIMENTO, LA MUCHEDUMBRE ME RODEÓ, CURIOSA, Y ENTRE ELLOS PUDE DISTINGUIR AL HOMBRE DE ROPAJES NEGROS CERCA DE MÍ, MIRÁNDOME CON UNA SONRISA. ¡ERA MAMERTINO! ¿CÓMO ERA POSIBLE? SEGURO QUE LA BRUJA LE HABÍA AVISADO Y AYUDADO. SEGURO QUE ELLA SABÍA QUE YO LA MATARÍA... CÓMO ENGAÑAR A QUIEN PUEDE ATISBAR EL FUTURO.”

-ANTONIO GALERIO, PRETORIANO Y AHORA UNA POBRE SOMBRA, CONTANDO SU MUERTE DURANTE UNA SESIÓN DE ESPIRITISMO.

El sagrado y maldito don de la profecía, el poder de las sibilas y augures. Con este Misterio el teúrgo emula a las Parcas, pudiendo conocer el futuro y el pasado de los hombres, bestias y lugares. Conocer el futuro y los acontecimientos pasados puede proveer de un gran poder, pero también de una gran responsabilidad.

Al teúrgo que practica adivinación se le llama *mántis* -que significa tanto profeta como profetisa-, palabra griega relacionada con locura.

El poder de la adivinación proviene directamente de los dioses o de los daemones, por lo que se trata de un poder vasto y terrible que recorre el cuerpo y mente del *mántis*. Por norma este poder produce un trance, un delirio temporal que agota al teúrgo.

La *divinatio* utiliza diversas técnicas para su consecución, llamadas de forma muy general *mancias*. Las diferentes técnicas son casi innumerables, estas difieren según la cultura del adivinador, ya que algunas técnicas son más populares que otras, desde la astrología hasta observar las llamas. Por ello el teúrgo utiliza una o más técnicas según sea la numina a realizar dependiendo de su propia cultura, ya que los diferentes pueblos utilizan diferentes técnicas.

La astrología es una verdadera ciencia, extensa y difícil de dominar, la aruspicina está en posesión de los adivinadores etruscos, por lo que conocer algo sobre ella es complicado, ya que protegen sus conocimientos.

DOMINATUS DE DIVINATIO

CHREMATISMOS

Durante el sueño se te presentan profecías y eventos futuros. Se mezclan tanto la adivinación como el simbolismo, y tu mezclado en ellos. Debes ser lo bastante inteligente como para discernir el simple sueño, siempre extraño y surrealista, de los

ORÁCULOS

Los oráculos son grandes adivinadores cuya sabiduría emana directamente de los dioses o de poderosos daemones. Los oráculos más famosos son el de Delfos y Dodona en Grecia, el de Cumas al sur de Italia y Didimo en Asia, aunque existen muchos más. Las sibilas son las profetisas encargadas de dictar los mensajes de los dioses.

mensajes encerrados en el mismo. El sueño siempre está relacionado contigo y tu futuro. Chrematismos siempre tiene que ver con el día siguiente. Este dominatus enlaza tu mente con el Puente Sublunar, algo siempre peligroso. Debes ser precavido, pues son muchos los seres que son atraídos por la mente humana en ese puente.

ORÁCULO

Con este dominatus conectas sutilmente tu psique con la Esfera del Ether divino, por ello las premoniciones del futuro e incluso del pasado pueden asaltarte sin que hayas realizado ningún tipo de rito mántico. Simplemente sabes que algo va a suceder, algo grande. No necesariamente tiene que estar relacionado con tu persona o tus allegados, los grandes eventos son cosa de la humanidad. Los eventos más comunes están relacionados con la guerra, la política, la muerte de una gran cantidad de personas o de una figura muy importante o con asuntos sobrenaturales. El evento te asalta con violencia, el trance oracular es a menudo doloroso e incluso puede llegar a dejarte durante un tiempo "desconectado" del mundo adivinatorio. Es habitual que hables durante el trance, describiendo lo que ves de forma confusa y enigmática.

El Iniciador decide cuando te asalta el oráculo. No es algo habitual, siempre es un acontecimiento extraordinario.

Coste: 5 puntos de fides, una herida total y cinco casillas de rendimiento.

PRESENTIMIENTO

Este dominatus es muy parecido a la cualidad Intuición, ya que te avisa de peligros inminentes, ya sean estos de índole física o sobrenatural. No sabes de qué peligro se trata, ni su procedencia, solo sabes que estás en peligro. La intensidad del peligro si puede llegar a saberse. Considera que posees la cualidad Intuición en igual grado a tu fides.

SIGNUM

Los dioses manifiestan sus deseos mediante signos diversos, ya sean estos rayos, animales nacidos deformes o el simple avistamiento de un ave. También pueden ser hechos casuales, pero un teúrgo con este dominatus podría entender si se trata de algo casual o natural o de un signo divino, distinguiría cuando un evento es un signo divino o no. La interpretación del signo dependerá de tus conocimientos para ello.

SUSURROS DESDE EL HADES

Este dominatus te permite presentir la muerte cercana de una persona e incluso de un animal. Es difícil decir de quien se trata o cuando va a ocurrir, aunque por norma es antes de que finalice el día o la noche. Por norma oyes un leve susurro, como un frío hábito, pudiendo llegar a producirte temblores y escalofríos. Los expertos en este dominatus creen percibir diferentes voces entre los susurros, incluso distinguen palabras en idiomas extraños.

NUMINAE DE DIVINATIO

GRADO 1

GEOMANCIA

DON DIV GRA 1

Característica: percepción

Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Con este don obtienes un positivo a las tiradas de adivinación si el método adivinatorio es por medio de piedras preciosas y cristales. Por cada éxito al realizar la numina obtienes un +1. Para obtener el don se debe recitar multitud de veces en un templo apropiado, observando diversas piedras preciosas.

Algunos adivinadores utilizan conjuntamente con las piedras plantas y frutos para ayudarse en este tipo de adivinación, siendo el avellano y el manzano los más apropiados. Durante la realización de la numina se debe coger un fruto de cada, secarlos y llevarlos encima. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 en ataque teúrgico cuando necesites adivinar algo sobre alguien.

AEROMANCIA

DON DIV GRA 1

Característica: percepción

Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Con este don obtienes un positivo a las tiradas de adivinación si el método adivinatorio es por medio de elementos aéreos y atmosféricos, como nubes, rayos y tanto el viento como la acción del mismo. Por cada éxito al realizar la numina obtienes un +1. Para obtener el don se debe leer la numina sobre una monótona letanía en las afueras de un santuario o templo apropiado, ya que se debe leer bajo el cielo, incluso de noche.

En los jardines de algunos templos puedes obtener ramas de encina, útiles para la aeromancia. Las ramas pueden darte de un +1 hasta un +5.

PIROMANCIA

DON DIV GRA 1

Característica: percepción

Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Con este don obtienes un positivo a las tiradas de adivinación si el método adivinatorio es por medio del fuego, cenizas o brasas. Por cada éxito al realizar la numina obtienes un +1. Para obtener el don se debe recitar la numina rodeado de cuatro braseros permanentemente encendidos. Si alguno de ellos se apaga, la numina fracasa.

En el santuario de Dodona se encuentra la fuente llamada de Júpiter. Aunque es de aguas frías, si se acerca una antorcha apagada, esta se enciende súbitamente si es de noche, ya que el agua de la fuente desaparece durante el día. La madera quemada es muy útil entre otras cosas para la piromancia, proporcionando de un +1 a un +5. Los sacerdotes del lugar tienen especial cuidado de que nadie se lleve cenizas sin su consentimiento -ya que cobran por ello-.

HIDROMANCIA

DON DIV GRA 1

Característica: percepción

Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Con este don obtienes un positivo a las tiradas de adivinación si el método adivinatorio es por medio de líquidos, como agua, sangre, aceite o vino. Por cada éxito al realizar la numina obtienes un +1. Para obtener la numina se debe leer a la vez que se realizan rituales relacionados con la sangre, el agua y el vino.

Cerca de Éfeso, Asia Menor, en una gruta llamada de Apolo Clario, el agua de una laguna posee poderosas cualidades adivinatorias. Quien las bebe es capaz de emitir oráculos y profecías. Pero su utilización habitual termina volviendo loco al que las bebe. Utilizar un poco de esta agua te da de un +1 hasta un +10 a las tiradas de hidromancia, todo depende de si bebes un pequeño sorbo o un buen trago. Cada vez que bebas debes tirar constitución contra una dificultad variable -de rutinaria a normal-. Por cada 10 puntos de fracaso adquieres un punto de tributo. Si obtienes un punto de sombra adquieres el estigma *dementia*.

TRANCE

DON DIV GRA 1

Característica: inteligencia

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don hace que te concentres mejor, aislándote del mundo exterior, ayudante en los trances. Por cada éxito al realizar la

numina obtienes un +1. Para obtener el don debes aislarte un día en un lugar tranquilo y sosegado. No puedes ver o escuchar a nadie, o el don fracasará.

Para obtener el don es habitual que el teúrgo se tome una triaca -fármaco- de adormidera. Cada punto de éxito al elaborarla se suma a la realización de la numina.

GRADO 2

QUIROMANCIA

Característica: percepción

Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina te permite leer las líneas de la mano, lo que te puede mostrar *grosso modo* algunos aspectos concretos del pasado, presente o futuro de una persona, como puede ser la vida social, económica o amorosa. Un experto puede llegar a extraer detalles, como una enfermedad o herida grave en el futuro, el número aproximado de hijos y si alguna maldición caerá sobre el consultante.

Esta numina y conocimiento proviene del país de Sedere -China- de la mano de un filósofo que acompañó a las tropas de Alejandro Magno a la India. La numina está vinculada a la astrología y al simbolismo esotérico. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 a la adivinación. La mano según teorías taumatúrgicas está relacionada con puertas secretas de poder, por ello cuando aprendes esta numina "despiertas" el poder de uno de tus dedos. Adquieres un punto en una de las siguientes cualidades:

- **Pulgar:** voluntad de hierro.
- **Índice:** genius poderoso.
- **Corazón:** suerte o amuleto.
- **Anular:** salud de hierro.
- **Meñique:** espiritista.

EVO DIV FID 2

ÉGIDA MANTICA

Característica: inteligencia

Parámetros: estaciones, físico, individuo

Tienes un positivo igual a los éxitos al realizar la numina a la defensa teúrgica para defenderte contra poderes relacionados con la adivinación. Para que la lustración tenga efecto debes reunir en una caja diversos objetos, como piedras, un cántaro con agua, un cuchillo, un trozo de madera de aliso, hojas de laurel y un largo etcétera, escribiendo tu nombre en el interior de la caja. La caja debes depositarla en el sótano de un templo a Juno.

Si utilizas agua del río Estige, en Arcadia, Grecia, potencias hasta el doble esta numina. Ya que se trata de agua venenosa y corrosiva, solo puedes cogerla en el interior de un casco de caballo utilizado como recipiente. Cada vez que hagas la lustración el agua se evapora, por lo que necesitas buscar agua cada vez. Si la guardas más de un año no es útil para esta numina.

GENIUS LOCI

Característica: percepción

Parámetros: especial, físico, individuo

Para realizar esta numina necesitar quemar incienso en un pebetero, a la vez que caes en trance. La evocación te permite contactar con el genius de un lugar, el cual contestará por medio de ti las preguntas que se le haga. Las preguntas deben ser respecto al lugar, ya sea de su pasado o futuro. El genius hablará a través tuyo por lo que necesitas un oyente, ya que tú estarás en trance. Las respuestas serán acorde con la naturaleza del genius, si este es enigmático la respuesta será enigmática, si es sombrío la respuesta será sombría. Por cada éxito al realizar la numina puedes hacer una pregunta. Si el genius no quiere contestar debes hacer un combate teúrgico.

EVO DIV GRA 2



Según el lugar el genius será nuevo, viejo o realmente antiguo. Esto indica por norma la sabiduría del mismo. También el lugar indicará su naturaleza. El genius de un teatro será enigmático, divertido o trágico y por supuesto teatral. Pero el de un anfiteatro no será muy simpático, al contrario, será amenazante y posiblemente pida sangre a cambio de las respuestas. Debes tener en cuenta todo ello a la hora de utilizar la numina.

DISCO ALFABÉTICO

EVO DIV GRA 2

Característica: carisma

Parámetros: especial, físico, grupo

Esta numina requiere un disco de metal con las letras griegas inscritas, el disco se dispone sobre un trípode de madera de olivo. Sobre el debes poner alzado con una mano una hebra de hilo o pelo del que penderá un anillo, el cual oscilará indicándote las letras. La tabla atrae a daemoni y fantasmas, los cuales ansiosos contestaran tus preguntas o bien intentarían confundirte según su naturaleza. También es posible llamar a fantasmas por su nombre o daemoni, pero para ello deberás poner dentro del trípode algún reclamo, como sangre. Por cada éxito al realizar la numina puedes hacer cinco preguntas, aunque debes tener en cuenta que pueden mentirte, responderte enigmáticamente o confundirte. Como máximo pueden participar cinco personas.

Existe un viejo disco alfabético utilizado en Grecia en la época de Filipo II, padre de Alejandro Magno, del que dicen están encerrados multitud de espíritus de soldados. Una bruja de Tesalia los mató pues al parecer buscaban adivinar cosas sobre ella y matarla por sus numerosos crímenes. El disco les advirtió, pero lo ignoraron y la bruja no perdió el tiempo. El disco tiene un gran poder, siendo su localización desconocida, aunque se cree que puede estar en Atenas o Corinto.

GRADO 3

DAEMONIUM DEL PORVENIR

EVO DIV GRA 3

Característica: carisma

Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina te permite obtener una ventaja específica en cualquier tirada que vayas a realizar. Un daemonium proveniente del futuro te ayuda de antemano. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1, sumando tu gravitas. Esta numina no se puede utilizar para incrementar poderes sobrenaturales. Es recomendable que el mismo día que utilices la numina con éxito hagas una pequeña ofrenda al daemonium.

Multitud de daemoni no existen sino en el futuro, son los que serán, pues son daemoni de acciones futuras. Esta idea es creencia popular. Con esta numina preparas la acción, invocándolo.

EL OJO DEL AYER

EVO DIV FID 3

Característica: percepción

Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina te permite indagar en un cadáver o moribundo, siempre y cuando no haya sido enterrado o incinerado. Debes caer en trance para ello y tocarlo en todo momento. Puedes hacerle preguntas sobre si mismo, incluso sobre asuntos que están relacionados con él pero no lo sepa. Los muertos o los que casi lo están tienen conexión con sombras y otros espectros que les dan las respuestas. Es posible que tengas visiones o que vivas sus propias vivencias al obtener respuesta. Por cada éxito al realizar la numina puedes

hacer una pregunta. Si el interrogado se niega a contestar debes hacer un combate teúrgico.

Si viertes en la boca del cadáver o el moribundo sangre de un animal de pelaje negro tendrás un +5 en tu ataque teúrgico, además de hacer tres preguntas por éxito.

TABULA EGYPTIORUM

EVO DIV FID 3

Característica: percepción

Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta numina sabes utilizar las tablillas egipcias –precursoras del Tarot-. Estas son tablillas de madera con símbolos y jeroglíficos egipcios, representando todo lo que existe. Debes disponerlas al azar e interpretarlas. Lo habitual es que te den la respuesta a una pregunta que hagas tú u otra persona. A mayor número de éxitos, mejor la respuesta.

También existen tablillas hebreas, pero son más complicadas de obtener e interpretar. Fueron creadas en Alejandría por cabalistas hebreos y herméticos del culto a Mercurio, siendo especialmente buenas a la hora de interpretar asuntos sobrenaturales.

GRADO 4

EL ESPEJO DEL PRESENTE

EVO DIV FID 4

Característica: percepción

Parámetros: especial, vínculo, individuo

Con esta numina puedes ver el presente reflejado en un espejo de bronce. De esta forma puedes vigilar a una persona allí donde se encuentre. Para ello necesitas poseer algo personal, como sangre o pelo, además de caer en trance. Obviamente el espejo no emite sonidos. La visión no es perfecta, es solo un reflejo alegórico, no es una imagen directa. Debes “descifrar” lo que ves. Solo tú puedes ver las imágenes del espejo, el resto solo vera aquello que refleje el espejo normalmente. La visión dura un número de asaltos igual a los éxitos al realizar la numina + tu gravitas.

Algunos rumores infundados y malintencionados aseguran que el culto a Juno posee tres grandes espejos en un viejo templo desde el cual vigilan a multitud de teúrgos del Pacto. Según el rumor los espejos fueron creados por un miembro destacado de la familia del emperador Augusto.

NEBULA ORACULAR

EVO DIV GRA 4

Característica: carisma

Parámetros: especial, físico, grupo

Esta numina te protege a ti y a un pequeño grupo de intentos de adivinación. Al recitar la numina todos los que deseen ser protegidos deben cogerse de la mano. Cada uno debe portar además una moneda con la efigie de Juno. Por cada éxito tenéis en defensa teúrgica un +1, más tu Divinatio. La niebla dura un día. Esta no es visible salvo por medios sobrenaturales. Si alguno pierde la moneda, no tendrá el positivo en defensa.

Algunas monedas muy antiguas con la efigie de Juno o Hera pueden dar positivos a la tirada de la numina, especialmente las procedentes de Argos, Corinto, Samos y Lesbos.

GRADO 5

LA CEGUERA DE LA PARCA

EVO DIV FID 5

Característica: carisma

Parámetros: especial, corto, individuo

Esta poderosa numina impide la utilización de los puntos de Destino, deteniendo su fluir durante un tiempo a una persona. Para

poder hacerlo debes vencerle en el combate teúrgico. Los éxitos al realizar la numina puedes sumarlo a tu ataque teúrgico. El afectado no puede utilizar los puntos durante un día o noche. Para realizar la numina debes hacerte un corte en la palma izquierda y jurar por los dioses infernales, como el Estigia y Hades, que les harás una ofrenda o cumplirás una promesa si la numina tiene éxito. Las ofrendas o promesas a los dioses infernales son cosa seria.

Según algunos teúrgos no es recomendable abusar de esta numina, pues con el tiempo los dioses infernales pueden pedir ofrendas mayores o bien cansarse de la intromisión humana y maldecirte. Por ello lo mejor es hacerles buenos sacrificios, pues sus maldiciones son terribles.

ELEMENTUM

“EL VIAJE HABÍA DURADO VARIAS SEMANAS PERO POR FIN ME ENCONTRABA EN LA PROVINCIA DE LICIA, ANTE EL MONTE DE LA CHIMAERA. DECÍA LA LEYENDA QUE EL NOMBRE DEL MONTE SE DEBÍA AL SER MITOLÓGICO, HÍBRIDO DE LEÓN, CABRA Y SERPIENTE, QUE ANTAÑO ASOLABA EL LUGAR, ARROJANDO FUEGO POR SUS FAUCES. EL PUEBLO MÁS CERCANO A CHIMAERA ES GAGAS, POBLADO MONTAÑOSO, DE GENTES DURAS Y DESCONFIADAS. EL MONTE ME INTERESABA SOBREMNERA PUES DICEN QUE DURANTE LAS NOCHES ARROJA LLAMAS DESDE SU CIMA, INCLUSO DURANTE EL DÍA EN OCASIONES. ESCALAR CHIMAERA FUE DIFÍCIL Y AGOTADOR. A MEDIDA QUE ME ACERCABA A LA CUMBRE EL CALOR AUMENTABA, OYÉNDOSE RUIDOS COMO DE GOLPES. NO PUDE EVITAR PENSAR EN LA FORJA DE VULCANO. TRAS DIEZ MILLAS DE CAMINO ACAMPAMOS DURANTE LA NOCHE. DORMÍ AGOTADO...

CUANDO DESPERTÉ NO ESTABA EN MI CAMPAMENTO, ME ENCONTRABA EN OTRO LUGAR. HACÍA CALOR Y EL RUIDO DE CHIMAERA ERA MUCHO MAYOR, CASI ENSORDECEDOR. UN ANCIANO SE ENCONTRABA A MI LADO. VESTÍA UNA TÚNICA ROJA. AUNQUE TENÍA EL ASPECTO DE UN SACERDOTE SUS MANOS PARECÍAN LA DE UN FORJADOR, YA QUE ESTABAN MUY CURTIDAS. EL ANCIANO ME SONRIÓ Y ME AYUDÓ A LEVANTARME, DICIÉNDOME. –TE ESPERABA DEMETRIO DE MILETO, ERES BIENVENIDO PUES BUSCAS LA VERDAD-SORPRENDIDO LE PREGUNTÉ SU NOMBRE, QUÉ ERA ESTE LUGAR Y CÓMO SABÍA EL MÍO. SE LIMITÓ A SONREÍR Y LLEVARME A TRAVÉS DEL LUGAR HASTA UN BALCÓN. LA VISTA ERA FORMIDABLE. EL LUGAR ESTABA SITUADO A UN CENTENAR DE PASOS DE LA FURIOSA CUMBRE DE CHIMAERA Y A UNA ALTURA SIMILAR. EL FUEGO LO DOMINABA TODO. LA CUMBRE ARROJABA LENGUAS DE FUEGO A UNA ALTURA SORPRENDENTE, INTENTANDO ESCAPAR DE LA CUMBRE. GRAN CANTIDAD DE GASES Y CENIZA SE ELEVABAN, INUNDÁNDOLO TODO, AUNQUE NO LLEGABAN HASTA MÍ.

EL ANCIANO, QUE REHUSÓ DECIR SU NOMBRE, ME EXPLICÓ QUE ME ENCONTRABA EN UN ANTIGUO TEMPLO A HEFESTO –FUNDADO CUANDO LA BESTIA QUIMÉRICA AÚN MORABA POR LOS ALREDEDORES- Y QUE SU COMETIDO ERA VELAR Y ESTUDIAR CHIMAERA. –EL FUEGO- ME EXPLICÓ –ES EL ELEMENTO MÁS PURO. EL DE CHIMAERA PROCEDE DE LAS ENTRAÑAS DE LA TIERRA, ALIMENTADO POR LOS VIENTOS SUBTERRÁNEOS QUE COMO SABES PROVOCAN LOS TERREMOTOS. DESPUÉS TE MOSTRARÉ EL FUEGO FRÍO DE CHIMAERA. SE HA CONVERTIDO EN PIEDRA. ¿SORPRENDIDO? AUNQUE EL FUEGO ES PURO NO ESTÁ DESLIGADO DE LOS OTROS TRES ELEMENTOS.”

–ENSEÑANZAS DE DEMETRIO DE MILETO, RECOPIADAS EN SUS LIBROS DE VIAJES. ESTE VERSA SOBRE LA NATURALEZA DEL FUEGO Y MANIFESTACIONES.

Los elementos básicos son cuatro: fuego, tierra, aire y agua, tal y como los determinó el sabio filósofo Empédocles de Agrigento, célebre mulciber que recopiló sus secretos en los libros

De la Naturaleza y Las Purificaciones, escritos en verso y en un lenguaje simbólico útil solo para los mulciberi y unos pocos que comprenden la sabiduría del mundo material.

Durante siglos los teúrgos y filósofos indagaron sobre la naturaleza y realidad del mundo material, considerando y clasificando los distintos elementos, comprendiendo con el tiempo sus capacidades y valores, de esta forma fueron desarrollando el Misterio de Elementum.

El mundo material está impregnado a su vez del mundo invisible, tan sensible y presente como el físico, por ello un experto en Elementum sabe que la vulgar piedra no es solo lo que parece, de igual forma con todos los elementos físicos presentes en el mundo. Solo se requiere conocer las virtudes y cualidades del mismo, tanto terrenales como sobrenaturales.

Los elementos componen el mundo material, todo tiene un poco de cada uno de ellos, rara vez se encuentra un elemento puro en la naturaleza. Por ejemplo, una simple piedra es sobre todo “tierra” pero no está libre de “agua” o “fuego”. Con este Misterio el teúrgo puede indagar con mayor facilidad en estos problemas y controlarlos.

Los cuatro elementos básicos están dispuestos formando un cuadrado elemental, por ello debe tenerse en cuenta que un elemento siempre tiene dos afines y otro antagonista, esto es importante pues los elementalistas basan sus conocimientos en esto, por ejemplo, el fuego tiene como contrario al agua, el aire a la piedra.

Este Misterio esta cercano al conocimiento taumatúrgico de kemit –la alquimia-, de hecho este Misterio y el Enigma de Kemit son la base real de la alquimia verdadera.

DOMINATUS DE ELEMENTUM

CALMANDO A EOLO

Con este dominatus eres capaz de calmar la fuerza de los vientos, disipando su fuerza. No eliminas el aire, ni cambias su naturaleza en forma alguna, pero puedes hacer que un fuerte viento amaine. Solo calmas el viento cercano a ti en un área en pasos igual a tu gravitas. La duración es la de una escena o combate. Disminuyes la intensidad del viento en mismo grado a tu gravitas. Si el viento es de origen sobrenatural debes realizar un ataque teúrgico.

Coste: una casilla de rendimiento por escena o combate.

FUEGOS CERCANOS

Sientes los fuegos cercanos a ti. A mayor intensidad y tamaño, más precisa será tu información. Es más fácil sentir una hoguera que la tenue llama de un candil. Este dominatus te indica tanto la distancia como la intensidad del fuego. No debe olvidarse que se trata de una intuición, la información no es totalmente precisa. La distancia máxima a la que sientes fuegos es igual a tu dignitas en pasos.

LA BENDICIÓN DE ASTREO

Astreo es el señor del viento y tú conoces sus secretos. Con este poder el viento no te afecta de igual forma que al resto de los mortales. Este dominatus te protege de cualquier daño produ-

EMPÉDOCLES

Un poderoso teúrgo y excéntrico philosopho, dedicándose a gran cantidad de oficios en su intensa vida, desde sacerdote a místico, pasando por predicador ambulante, político, médico, poeta. Desapareció en las fauces del Etna, asegurando que iba a visitar a Hefesto para dialogar con él y exponerle su teoría de los elementos.

cido por el aire o el viento, ya sea debido a su temperatura o fuerza. Obtienes positivos en las tiradas de asfixia. El positivo es igual a tu virtud.

Este poder tiene un efecto visual curioso en el teúrgo, los ojos del mismo se vuelven en ocasiones de un color azul pálido. El motivo no está claro, pero parece relacionado con la Esfera de las Estrellas, ya que Astreo es padre de varias estrellas. Este poder está activo siempre, es automático.

LA BENDICIÓN DE HEFESTO

Este dominatus es muy útil para defenderte de cualquier daño producido por el fuego (no confundir el fuego con el calor) ya que te proporciona protección contra las llamas.

Tu piel se ennegrece ligeramente alrededor del pecho. Tu temperatura es un poco mayor de lo habitual. Puedes sumar virtud a tu protección cuando te atacan con fuego.

LA BENDICIÓN DE TRITÓN

Con este dominatus tu cuerpo parece adaptado al líquido elemento. Estas preparado para soportar con mayor facilidad la falta de líquido, la deshidratación y la asfixia bajo las aguas, incluso te ayuda a realizar acciones acuáticas, como nadar. No te proporciona positivos a tiradas de navegación ni similares, pero sí te protege por ejemplo del daño producido por el agua fría o caliente. Además obtienes un positivo para defenderte de caídas al agua. Este poder es automático, siempre está activo. El positivo lo determina tu fides.

NUMINAE DE ELEMENTUM

GRADO 1

LA POTENCIA DE ANTEO

EVO ELE VIR 1

Característica: constitución

Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina te permite adquirir durante un corto espacio de tiempo cualidades propias de la piedra, como la consistencia y la fortaleza. Por cada éxito al realizar la numina aumentas en un punto la fuerza y la constitución pero debes reducir en igual medida la destreza y la percepción. Como máximo puedes aumentar en tres puntos las características. Para realizar la numina necesitas tocar el suelo con ambos pies, además el suelo debe ser de piedra o similar, ya que es la tierra la que trasmite su fuerza. La numina dura una escena o combate.

Muchos taumaturgos y goéticos elaboran *sanguis gegeneis*, sangre de gigante, a partir de diversos elementos –mejor no saber cuales-. Esta sangre potencia los efectos de esta numina, algunos dicen que hasta lograr aumentar como máximo 5 puntos en características. No es difícil de encontrar pero es algo caro.

IRA MULCIBERI

EVO ELE VIR 1

Característica: destreza

Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta numina puedes atrapar el calor del fuego en tus manos. Para ello debes poner ambas manos sobre un fuego y acercarlas. El fuego desaparecerá, concentrando el calor en tus manos. Si la numina falla, obviamente te quemarás –y probablemente quedarás en ridículo-. Por cada éxito al realizar la numina puedes robar unos cinco puntos de daño por fuego –como máximo 25-. Cada asalto posterior pierdes un punto que se disipa.

Si se utilizan cenizas procedentes de un altar a Vulcano, Apolo, Helios o Júpiter, al robar el fuego intensificas el daño –

de 1 a 5 puntos-, además no pierdes el calor tan rápido, tardando uno o cinco asaltos más.

LA BENDICIÓN DE SEIUGUS

EVO ELE VIR 1

Característica: destreza

Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta numina adquieres cualidades relacionadas con el aire, lo cual te ayuda en acciones como saltar o respirar, te protege además contra aires venenosos o el humo. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 a las tiradas de saltar o contra la asfixia durante un combate o escena.

Esta numina se dice que es muy antigua y fue regalo de un descendiente del titán Crío, llamado en latín Seiugus, a los mulciberi de la antigua Mesopotamia. A este titán ya no se le adora, por ello, si haces una pequeña figura con su nombre y cada año le haces ofrendas –el sacrificio de un ave-, agradecido, veras que al realizar la numina obtienes un positivo –de +1 hasta +5-.

EL PODER DE NEREO

EVO ELE VIR 1

Característica: destreza

Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina te ayuda en acciones que realices en el agua, como nadar, y contra efectos nocivos del agua, como veneno en el agua o ahogamiento en el agua. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 en tiradas apropiadas. La numina dura un combate o escena. Esta numina además aumenta tu defensa teúrgica contra poderes que tengan que ver con el agua. Un +1 por éxito al realizar la numina.

Se dice que existe una numina más poderosa que incluso hace que tu cuerpo cambie al de un animal marino, pero también dicen que es peligroso utilizarlo.

ELEMENTO EMPÍRICO

DON ELE FID 1

Característica: percepción

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don te permite sentir e intuir la cercanía de los elementos y elementales. Mientras más puros y significativos son, más fáciles de detectar, por ejemplo te resulta más sencillo saber que hay un enorme lago cerca que un riachuelo. Puedes saber más o menos la distancia y dirección del elemento. Tu intuición alcanza más o menos una milla por punto de éxito al realizar el don. Para obtener el don debes recitarlo entre cuatro braseros con los cuatro elementos representados –fuego, agua, tierra, aire- y los objetos abajo mencionados.

Para buscar los elementos debes llevar objetos que te guiaran hasta los mismos: un arma de filo –puñal, espada- para el aire; un recipiente, como una copa, para el agua; una vara o lanza para el fuego; y una piedra preciosa o escudo para la tierra.

GRADO 2

TRANSMUTACIÓN DE LA ESENCIA PETREA

EVO ELE GRA 2

Característica: fuerza

Parámetros: especial, físico, individuo

Al tocar la piedra puedes mutarla hacia uno de estos dos elementos, agua o fuego. La cantidad de materia que transformas viene indicada por los éxitos al realizar la numina, por cada punto transformas 100 libras –unos treinta kilos-. La transmutación dura un día en el caso del agua. El fuego se extingue o propaga de forma natural. Si transformas la piedra en fuego considera que por cada éxito este hace un +1 de daño. Para que la numina tenga efecto debes llevar encima agua o ceniza.

Las cuatro numinae de transmutación son un trabajo conjunto de los mulciberi con los milesianos –una clase de alquimistas-. Por

ello las cuatro pueden potenciar su poder con objetos apropiados. Si al realizar esta numina portas encima granos de trigo, una copa y un rubí tienes un punto de éxito extra, además eliminas tres puntos de fracaso si la numina sale mal.

TRANSMUTACIÓN DE LA ESENCIA ACUOSA EVO ELE GRA 2

Característica: destreza

Parámetros: especial, físico, individuo

Al tocar el agua puedes mutarla en aire o piedra. Por cada punto de éxito al realizar la numina puedes mutar unos 10 congios -unos treinta litros-. La transmutación dura un día. Para que la numina tenga efecto debes soplar sobre el agua si deseas que se transmute en aire o depositar arena si deseas transformarla en piedra.

Si llevas encima cuando realices la numina muérdago, un arma de filo y una esmeralda tendrías un punto de éxito extra, eliminando tres puntos de fracaso si fallas al realizarla.

TRANSMUTACIÓN DE LA ESENCIA ÍGNEA EVO ELE GRA 2

Característica: destreza

Parámetros: especial, corto, individuo

Puedes mutar el fuego en aire o piedra. Por cada punto de éxito al realizar la numina puedes mutar un fuego de daño +5. Muy útil si se utiliza astutamente, puedes transportar una simple piedra, arena o tierra que al cabo de un día se transforme en un fuego repentino. Para que la numina tenga éxito debes soplar sobre el fuego si deseas transmutarlo en aire o arrojar arena si deseas que se convierta en piedra.

Si utilizas cenizas de roble, la efigie de un escudo y un zafiro tendrías un punto de éxito extra, además de eliminar tres puntos de fracaso.

TRANSMUTACIÓN DE LA ESENCIA AÉREA EVO ELE GRA 2

Característica: destreza

Parámetros: especial, físico, individuo

Puedes mutar el aire en agua o fuego. Si transformas el aire en fuego este hace un daño de +1 por cada punto de éxito al realizar la numina. Puedes mutar aire de una pequeña superficie, unos 3 metros cúbicos, multiplicado por tus puntos de éxito al realizar la numina. Para que la numina tenga efecto debes realizar un círculo con agua o ceniza alrededor del lugar que quieras trasmutar. El círculo es simbólico, por lo que no tiene porque ser perfecto.

Al realizar la numina si portas un trébol, la efigie de una vara o lanza y un diamante tendrías un éxito extra si la numina sale bien, pudiendo eliminar tres puntos de fracaso si esta sale mal.

GRADO 3

SALVAGUARDA DE LOS ELEMENTOS DON ELE VIR 3

Característica: constitución

Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Este don te protege contra el daño directo producido por los elementos, como el fuego. Es tu piel la que adquiere el don en sí, por lo tanto puede ser útil contra el frío del agua o el viento pero no contra la asfixia. Por cada éxito tienes un +1 en protección. Para obtener el don debes estar recluso durante tres días rodeado de los cuatro elementos recitando la numina. Durante el rito debes sumergirte en agua, quemarte ligeramente con el fuego, estar un día completo en una habitación sin ningún objeto y hacerte un pequeño corte con un arma de piedra. Existen variantes de estos pequeños ritos.

Existen diferentes amuletos de protección contra cada uno de los elementos, siendo los más famosos los siguientes:

- **El cetro de Samos**, que perteneció dicen a un discípulo directo de Pitágoras. El cetro es capaz de repeler el fuego y dominarlo, además de hacer completamente inmune al fuego a su portador. En su cúspide se ve una esfera encima de un cuadrado, importante símbolo pitagórico. También tiene otros diversos poderes, como repelar a los enemigos. Se dice que yace en algún lugar de Massilia, oculta desde hace más de cien años.
- **La gema de Abraxas**, creada por sacerdotes mitraicos y sabios gnósticos, que bebieron de tradiciones diversas como la egipcia, griega, mesopotámica, persa y cristiana. Este anillo tiene representado en una gema el abraxas, símbolo del conocimiento, del sol y de la tierra. Tiene multitud de poderes. Uno de ellos hace inmune al que lo porta de cualquier daño infligido con armas de metal o piedra. Se dice que quien lo lleva puede transformarse en serpiente. Algunos dicen que un grupo de sabios hebreos lo custodian en Alejandría.
- **La corona de Nun**, creada por tres sacerdotes egipcios durante el reinado de Ramsés III. Nun es el dios egipcio de las aguas primordiales. La corona se creó para realizar un largo viaje por el Mediterráneo por los sacerdotes que la crearon para tener suerte en el mismo, pues tiene un gran poder sobre las aguas, haciendo inmune al que la porta de cualquier mal que proceda de las aguas, incluso el ahogamiento. La corona se perdió, y ahora se cree está sumergida en las aguas de Thera, isla del Egeo.
- **La cabeza de Hiperbórea**, llamada de esta forma pues se cree procede de ese lugar más allá de Sarmatia. Tiene tamaño humano y está construida en oro macizo, lo que hace que sea muy pesada. Tiene dibujados varios grifos y aves de gran tamaño. Tiene diversos poderes asociados al aire y el viento. Quien lo porta es inmune al daño producido directa o indirectamente por el aire, además de hacer volar a quien la tenga y expulsar un poderoso viento desde su boca, la cual puede abrirse. El viento que expulsa puede ser tanto frío como caliente, congelándolo o abrazándolo todo a su paso. Se cree que la perdió un brujo germano en los Alpes de la Norica. Algunos piensan que expulsa aire gélido, pues en la zona siempre hay nieve y fuertes vientos.

ÉGIDA DE LOS CUATRO ELEMENTOS

LUS ELE FID 3

Característica: constitución

Parámetros: estaciones, físico, individuo

Al realizar la lustración precisas de cuatro estatuas con la cabeza hueca, en las que depositaras los cuatro elementos. En el lugar del aire debes poner un zafiro machacado. Como último paso debes poner los cuatro elementos en un pequeño cofre que depositaras en un templo a Vulcano. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1, más lo que poseas en Elementum, en defensa teúrgica contra Elementum, Alquimia, Creación y Eidolone.

Esta numina fue creada durante la República por un mulciber de Roma llamado Máximo Hesperio el cual era un ferviente enemigo de varios taumaturgos y goéticos. Se dice que tenía una pequeña villa al sur de la ciudad en la que incineró a multitud de ellos, organizando incluso un grupo encargado de traérselos vivos para matarlos el mismo. La villa está ahora abandonada, pero se dice de ella que multitud de espectros la infestan.

LA MANO DEL HERRERO

LUS ELE GRA 3

Característica: destreza

Parámetros: décadas, físico, individuo

Puedes restaurar el daño producido en objetos inertes, como armas, pero es inútil para aquellos de procedencia animal o vegetal, como cuero o madera. Debes tocar el objeto y moldearlo con las manos. Por cada éxito al realizar la numina recuperas un punto en los valores de las armas. En otros objetos necesitaras de más o menos éxitos según su estado de deterioro, aunque con diez puntos puedes restaurar completamente un objeto. Si un objeto destruido poseía poderes sobrenaturales no los recuperas con esta numina, ya que existe otra mas específica para ello.

Puedes utilizar tu fuerza vital para potenciar la numina. Por cada casilla de rendimiento y herida total obtienes un éxito extra. Si puedes hacer la numina en un templo a Vulcano también obtendrías un éxito extra.

GRADO 4

PERFECCIONANDO LA PIEDRA

EVO ELE GRA 4

Característica: destreza

Parámetros: especial, físico, individuo

Puedes mejorar momentáneamente un objeto de piedra o metal. Las propiedades innatas del objeto mejoran, así una piedra puede ser más pesada o más resistente, si se trata de un arma considera que por cada éxito al realizar la numina puedes añadir un punto para mejorar sus cualidades, como la maniobra, ataque, defensa o daño. La transformación dura un día. No puedes utilizar esta numina más de una vez sobre un mismo objetivo.

Curiosamente el mulciber al que fue revelada esta numina, llamado Euribio, tenía una mano de metal, al parecer una numina anterior falló y ese fue el efecto. Pero tras obtener ésta pudo mover su mano de forma normal y poco a poco acumular poder sobre ella. Este mulciber murió hace cientos de años. La congregación a la que pertenecía se apropió la mano y ahora es su objeto más poderoso, capaz de realizar multitud de efectos relacionados con la piedra y el metal.

DESHACIENDO LA PIEDRA

EVO ELE GRA 4

Característica: fuerza

Parámetros: especial, físico, individuo

Puedes deshacer tanto la piedra o el metal simplemente tocándolo -si te atacan y recibes daño también-. No puedes destruir gemas, oro o plata. Por cada éxito al realizar la numina disminuyes un punto en todas las designaciones de las armas -maniobra, ataque, defensa y daño. Con cinco éxitos destruyes completamente el arma. Para destruir otros objetos necesitarás más o menos puntos según su tamaño.

Si llevas un martillo de plomo encima al realizar la numina obtienes un éxito extra si la numina sale bien, pero si fallas el martillo elimina un punto de fracaso, aunque se deshace.

GRADO 5

LA MANO DE LA METAMORFOSIS

EVO ELE GRA 5

Característica: constitución

Parámetros: especial, físico, individuo

Esta poderosa numina te permite mutar la carne en piedra durante un día. Para ello debes tocar a tu victima con la palma de la mano llevando un anillo de piedra. Debes tocar su piel o la numina no funcionará. Para petrificarlo completamente necesitas cinco éxitos en tu ataque teúrgico. Puedes sumar los éxitos al realizar la numina a tu ataque. Si la victima muere convertida en piedra, el efecto no revierte.

Los alquimistas, milesianos y goéticos elaboran un compuesto llamado medusae pulveris a base de serpientes y otros

reptiles, así como sangre de caballo y agua de mar, colmillos de jabalí, pelo de muchacha y otros compuestos más exóticos, para imitar los efectos de esta numina, pero con la ventaja de que este compuesto puede disolverse en agua o vino y hacer que la victima lo beba sin que se de cuenta. El único inconveniente es que dura menos. Algunos mulciberi dicen que el compuesto puede utilizarse para potenciar la numina.

FORNAX

"EL MULCIBER SE ADENTRÓ EN EL ANTIGUO TEMPLO A VULCANO. POR LO QUE SABÍA TENÍA MÁS DE MIL AÑOS, SIENDO UTILIZADO DESDE SUS COMIENZOS POR COMPAÑEROS SUYOS. DE GENERACIÓN EN GENERACIÓN HABÍAN HABITADO EN LAS GRUTAS SUBTERRÁNEAS, REALIZANDO SUS TRABAJOS SECRETOS SIN DESCANSO. CUANDO UN MULCIBER ABANDONABA EL TRABAJO OTRO LE SUSTITUÍA. EL TEMPLO ESTABA PRÁCTICAMENTE EN RUINAS, DE ESTA FORMA NADIE LE PRESTABA ATENCIÓN. ERAN MUY POCOS LOS QUE SE ACERCABAN A OJEAR ESTE SOLITARIO LUGAR. SITUADO JUNTO A UN ACANTILADO, DOMINABA EL MAR DESDE LAS ALTURAS. CRETA ES UNA GRAN ISLA EN EL EGEO, CUYAS SECRETOS SON MUCHOS Y ANTIGUOS. EL TEMPLO DISPONÍA DE UN PEQUEÑO SUBTERRÁNEO. EL ACOMPAÑANTE LE INDICÓ UNA PARED Y PRESIONÓ TRES LADRILLOS POR UN ORDEN PRECISO. UNA PUERTA DE LADRILLO SE ABRIÓ. UN EXTRAÑO OLOR INUNDÓ EL SÓTANO: METAL Y FUEGO. SIGUIÓ A SU GUÍA, QUE PORTABA UNA ANTORCHA. ANDUVIERON CIENTOS DE PASOS ENTRE ESTRECHAS GALERÍAS, PUENTES COLGANTES QUE UNÍAN ABISMOS, Y ESCALERAS QUE PARECÍAN NO TENER FIN. TRAS LARGO TIEMPO POR EL LABERINTO ESTABAN ANTE LA GRAN PUERTA. ESTABA CONSTRUÍDA EN BRONCE, Y AUNQUE ESTABA DETERIORADA AÚN INFUNDÍA SOLEMNIDAD Y TEMOR. SEGÚN LA LEYENDA VULCANO SE LAS HABÍA REGALADO A LOS MULCIBERI EN LOS PRIMEROS TIEMPOS. EL GUÍA ABRIÓ UNA PEQUEÑA PUERTA Y SE LE MOSTRÓ AL MULCIBER VISITANTE LA INMENSA FORJA DE LOS MULCIBERI DE CRETA. EL LUGAR ERA INMENSO, CORONADO POR UNA BÓVEDA DE PIEDRA, Y BAJO ÉSTA LA OBRA MAESTRA: TALOS. UN GIGANTE DE BRONCE RECONSTRUÍDO, PUES LA BRUJA MEDEA, DURANTE SU VIAJE CON JASÓN, CAPITÁN DE LOS ARGONAUTAS, DURANTE UN BREVE DESEMBARCO EN CRETA, HABÍA ACABADO CON ÉL. EL GIGANTE TENÍA COMO MISIÓN PROTEGER CRETA DE LAS INVASIONES. LOS MULCIBERI HABÍAN LOGRADO REHACERLO, PIEZA A PIEZA, SOLO FALTABA INTRODUCIR VIDA EN ÉL. EL LÍQUIDO QUE NECESITABA, UNA ESPECIE DE ICOR, UNA ESENCIA DIVINA.

POR ESO EL LUGAR ESTABA DOMINADO POR LA BÓVEDA, TALOS PODÍA ROMPERLA Y SALIR CON FACILIDAD CUANDO ESTUVIESE PREPARADO PARA DEFENDER A LOS MULCIBERI DE UN VIEJO ENEMIGO QUE LES ACOSABA, UN ATLANTE AL PARECER... ESTE ES EL PODER DE LA FORJA, CREAR MARAVILLAS DE ESTE TIPO."

-CTESIBIO GALATOS, MULCIBER, NARRANDO SU PRIMER ENCUENTRO CON EL GIGANTE TALOS, EN LA GRAN FORJA DE CRETA.

Este es el mayor bien y mejor guardado de los mulciberi, el Misterio de la Forja, arrancado de la misma forja de Hefesto.

LOS MULCIBERI Y LOS ARCHITECTI

Al inicio de los tiempos los mulciberi y los constructores de laberintos estaban unidos por los mismos intereses, controlando el poder telúrico, pero algo sucedió y se separaron, unos buscando modificar el mundo con sus manos -mulciberi-, otros buscando el poder que emana de la tierra -los architecti-, y entre ellos los sabios del egipcio kemit -la alquimia-.

Enlazado con el Misterio de Elementum y con el Enigma de Kemit, los tres forman la verdadera esencia de la llamada alquimia.

El mundo invisible está conectado con el mundo visible, el mundo físico responde de alguna forma ante el mundo oculto, los mulciberi lo saben y este Misterio es la síntesis de ello. La Forja es el lugar de elaboración de las creaciones de los forjadores, su sancta sanctorum, sagrado y misterioso.

Los mulciberi saben como convertir las fuerzas de la dinamis en poder útil a sus intereses, a la vez que comprenden la verdad real de cada material físico. Por ello son capaces de hacer que el simple filo de un gladius sea especialmente mortífero o que una carreta sea más rápida. Utilizan el poder de la dinamis, el poder oculto procedente del Universo, para potenciar lo que ya existe y solo espera ser despertado. Los materiales encontrados en la naturaleza, como los metales, poseen además poderes intrínsecos, los mulciberi conocen sus cualidades gracias a este Misterio.

Los mulciberi utilizan un lenguaje esotérico altamente complicado mediante símbolos y códigos extraídos de la función mística de los materiales, hacen referencia a los objetos y procesos expresándose de forma extraña e incomprensible para los que no poseen este Misterio, como un código secreto entre ellos. Este lenguaje secreto recibe el nombre de Código de Dactilio.

DOMINATUS DE FORNAX

ARTESANO

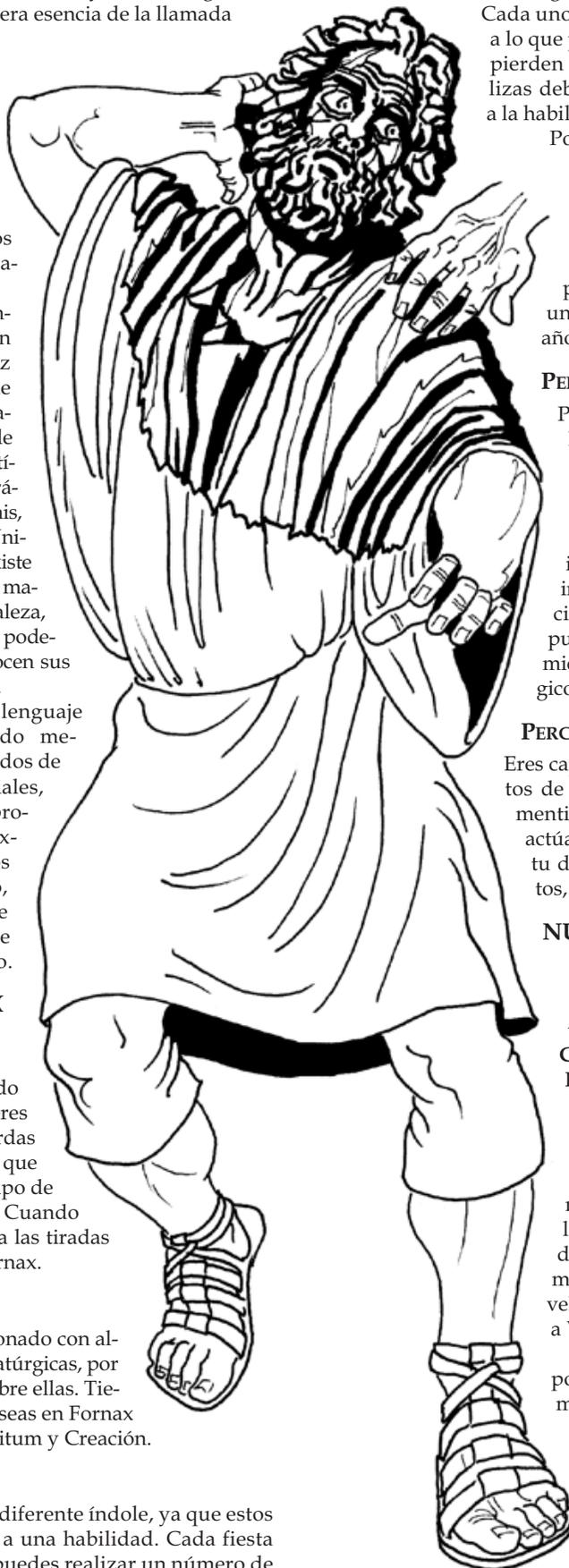
Eres una autoridad construyendo objetos con tus propias manos: eres rápido, preciso y profesional. Tardas más o menos la mitad de tiempo que un artesano normal sin ningún tipo de problema, sin negativo alguno. Cuando elaboras objetos puedes sumar a las tiradas de artesanía lo que poseas en Fornax.

FORJADOR TAUMATÚRGICO

El Misterio de Fornax está relacionado con algunos Arcanos y Maestrías taumatórgicas, por lo tanto tienes ciertas ventajas sobre ellas. Tienes un positivo igual a lo que poseas en Fornax cuando realizas Alquimia, Amoliturum y Creación.

PARVA AMOLITUM

Realizas pequeños amuletos de diferente índole, ya que estos pueden proporcionar positivos a una habilidad. Cada fiesta de la Volcanalia, 23 de Agosto, puedes realizar un número de



amuletos igual a lo que poseas en Fornax. Cada uno de ellos tendrá un positivo igual a lo que poseas en Fornax. Estos amuletos pierden su efecto al año. Cuando los realizas deben estar contruidos en relación a la habilidad que proporcione el positivo.

Por ejemplo, si se trata de otorgar un positivo en armas de filo, el amuleto parecerá una pequeña espada de metal que puede llevarse al cuello.

Coste: si inviertes un punto permanente de dignitas apropiada un amuleto no perderá su efecto al año, siendo permanente.

PERCIBIR CÍCLOPES Y CABIROS

Puedes percibir seres sobrenaturales relacionados con el Misterio de Fornax y Elementum, tales como elementales, cabiros o cíclopes. Como máximo este dominatus actúa a una distancia en pasos igual a tu dignitas. El dominatus te indica aproximadamente la distancia y dirección del ente o elemental, pudiendo saber si este está en movimiento. Más éxitos en el ataque teúrgico, más información.

PERCIBIR LOS ELEMENTI DE PODER

Eres capaz de sentir la presencia de objetos de poder, de cualquier tipo de elementi. Como máximo este dominatus actúa a una distancia en pasos igual a tu dignitas. A mayor número de éxitos, mayor información.

NUMINAE DE FORNAX

GRADO 1

ARS PETRAE DON FOX GRA 1

Característica: destreza

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don te permite elaborar objetos a partir de la piedra o gemas con mayor habilidad y maestría. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 a las tiradas. Para obtener el don debes permanecer un día y una noche velando en el interior de un templo a Vulcano.

Las piedras poseen en su interior poder sobrenatural. Con esta numina puedes extraer un poco de su poder. Aquí tienes unos pocos ejemplos de los pequeños efectos que pueden realizar cuando las tratas con esta numina:

- **Amatista:** tiene dos capacidades posibles, pero solo una

se manifiesta. Puede potenciar los efectos de las bebidas embriagadoras, doblando su fuerza, sin que se note al beberla, o bien protegerte contra ellas, proporcionándote de un +1 hasta un +5 en las tiradas apropiadas.

- **Berilo verde:** te ayuda en los viajes por mar. Por ello tienes de un +1 hasta un +5 en las tiradas apropiadas, como navegación o para determinar el tiempo atmosférico.
- **Carbúnculo rojo:** te hace rápido cuando corres o cabalgas. Te da de un +1 hasta un +5 en las tiradas apropiada de atletismo y equitación.
- **Cornalina blanca y cuarzo amarillo:** te protegen contra el calor y el deslumbramiento. Te dan de un +1 hasta un +5 en las tiradas apropiadas.
- **Jaspe y malaquita verdes:** te protegen contra la lluvia y el frío. Te dan de un +1 hasta un +5 a las tiradas apropiadas.

ARS MATERIAE

DON FOX GRA 1

Característica: destreza

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Tienes a las tiradas de artesanía con madera un positivo igual a los éxitos al obtener el don. Para obtener el don debes permanecer un día y una noche velando en un templo a Vulcano.

En el pensamiento antiguo cada árbol está asociado a una divinidad, poseyendo cualidades sobrenaturales que puedes despertar con esta numina. Aquí tienes unos pocos ejemplos:

- Fresno silvestre: tiene diversas cualidades. Si haces una vara de fresno puedes utilizarla para descubrir metales en el subsuelo –tiradas de percepción apropiadas-, además de incrementar la defensa teúrgica contra poderes hostiles –de un +1 a un +5-, también te ayuda a soportar el hambre. Considera que puede darte de un +1 a un +5.
- Saúco: árbol de la perdición. Atrae la enfermedad y a los daemóni. Uno de los preferidos por las brujas. Cualquier arma que hagas con saúco tiene un +1 al daño. Cada vez que haga una herida la víctima debe tirar constitución contra una dificultad de 15+. Por cada punto de fracaso resta una herida total. Curar sus heridas es más difícil. Aumenta la dificultad en +5.
- Vid: árbol de la alegría, la pasión y la ira. Si haces vasos o recipientes con esta madera, son capaces de doblar la fuerza de la pasión que siente el bebedor en ese momento, incitándole a realizar actos irracionales o pasionales.

ARS FERRATUM

DON FOX GRA 1

Característica: destreza

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don te da un +1 por éxito al realizarlo en tiradas de artesanía con metales. Para obtener el don debes permanecer un día y una noche velando en un templo a Vulcano.

Según el tipo de metal este puede encerrar cualidades sobrenaturales que pueden producir efectos sobrenaturales cuando los tratas con esta numina. Aquí tienes unos pocos ejemplos:

- Bronce: muy útil para hacer utensilios de sacrificio, como cuchillos, pebeteros y recipientes. Considera que pueden dar de un +1 hasta un +5 a las tiradas de sacrificio.
- Hierro: el mejor metal para la guerra. Cuando utilizas hierro para hacer armas tienes de un +1 hasta un +5 a las tiradas para elaborarlas.
- Oro: este importante metal relacionado con el Sol y el poder tiene la capacidad, al ser tratado con esta numina,

de “gobernar”. Por ello te proporciona de un +1 hasta un +5 a las tiradas de autoridad. Aplicable también a los poderes sobrenaturales que utilices que impliquen ordenes, tanto a personas, como animales y daemóni.

- Plata: metal relacionado con la Luna. Por ello tiene varias capacidades. Considera que los objetos contruidos con plata tienen poder sobre las aguas y la locura. Tienes de un +1 hasta un +5 a las tiradas de navegación, nadar o bucear. Si haces que alguien lleve plata adquiere o aumenta la cualidad de locura en un punto.

ARS ASTRY

DON FOX FID 1

Característica: inteligencia

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don te permite trabajar con materiales caídos del cielo, como meteoritos, llamados por los mulciberi betilos. Por cada éxito al obtener el don tienes un +1 en artesanía.

Para obtener el don debes poseer un betilo que mostrarás al cielo al amanecer, debes grabar en el mismo tu nombre y la numina, al anochecer debes romperlo. Si el betilo tiene poder es posible que no necesites gastar el punto de fides permanente.

Los betilos siempre encierran extraños poderes. Su tamaño, forma y color es muy variado. No siempre son fáciles de identificar. Algunos son pequeñas piedras sin apenas poder, otros de gran tamaño comunican directamente a los dioses con los hombres. Son relativamente habituales en el Oriente del imperio, Arabia y Persia. Aquí tienes algunos ejemplos famosos de betilos en posesión de los mulciberi:

- El ojo de Serabito: un toscó y poco inteligente aventurero árabe, de nombre Serabito, al sur de Arabia Petrea perdió un ojo durante una escaramuza. Huyendo al desierto volvió con una piedra oscura en vez de ojo. Con esta podía según él ver el alma de los hombres, saber sus intenciones, además de procurarle la inteligencia de la que antes carecía. Aseguraba que un daemónium del desierto se la había regalado. Serabito, cada vez más osado, se atrevió a atacar los suburbios de algunas ciudades romanas en Siria, saqueando con gran rapidez. Pero en una ocasión atacó sin saberlo a varios miembros del Pacto, entre ellos un mulciber, que se quedó la piedra. El mulciber asegura que posee gracias a ella una visión singular y mayor inteligencia.
- La pirámide de Usías: un viejo y pobre judío que vivía a las afueras de Jerusalén encontró casualmente una pequeña piedra negra de forma triangular en mitad de un polvoriento camino. Le llamó la atención y la cogió. Al hacerlo notó como su cuerpo rejuvenecía. Cada día recuperaba un año de vida. Pero la piedra comenzó a hablarle, obligándole a realizar actos impuros. La piedra le amenazaba, sino cumplía volvería a envejecer. Usías no sabía como librarse de ella, pero siempre que arrojaba la piedra, comenzaba a envejecer. Resignado, hizo todo lo que la piedra le pedía, hasta que llegó el día que terminó con sus huesos en una prisión romana. Un legionario se quedó la pirámide. Usías comenzó a envejecer. Cada día un año. Pero lo peor fue la enfermedad. Usías contrajo una enfermedad contagiosa. Tal fue su virulencia que cientos murieron en la prisión, salvo el legionario, que por temor supersticioso donó la pirámide a un templo. Tras un tiempo un mulciber la encontró, pudiendo dominar su poder. La pirámide posee grandes poderes relacionados con la vida en todos sus aspectos, ya que puede curar, enfermar a distancia y un largo etcétera.

- El ídolo de Kemosh: en la antigua Mesopotamia un belicoso rey llamado Kemosh atacó a varias tribus árabes cuando estaban congregadas realizando ritos alrededor de una piedra de color rojizo en el desierto. Kemosh los derrotó, y fascinado se llevó su ídolo. A partir de ese momento el rey-guerrero se volvió incluso más agresivo, pero también tenía más éxito en la guerra. Acumuló tesoros de diversos lugares del mundo. Pero a medida que mataba a sus enemigos su sed de sangre crecía de forma desmesurada, hasta que llegó el día que ordenó matar a las gentes del palacio, a su familia y a cientos de sus súbditos. Murió luchando contra sus propios hombres, los cuales cogieron la piedra y la tiraron al desierto. Durante cientos de años permaneció oculta en la arena, hasta que un mulciber la encontró, descubriendo y dominando sus secretos. La piedra tiene poderes relacionados con la guerra, pero debe ser utilizada con moderación y cuidado.

ARS ANIMALIS

DON FOX GRA 1

Característica: destreza

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 en artesanía cuando trabajas con materiales procedentes del mundo animal, como hueso, cuero o sus colmillos. Para obtener el don debes velar un día y una noche en un templo a Vulcano.

Dependiendo del animal que trates este puede despertar cualidades sobrenaturales que se manifestarán cuando los trates con esta numina. Aquí tienes unos pocos ejemplos:

- Ciervo: asociado a la juventud y la inmortalidad. Te da de un +1 hasta un +3 a las tiradas de envejecimiento.
- Lince: te proporciona dos cualidades. Te da de un +1 hasta un +5 a las tiradas de música, así como a las tiradas para cazar pero no para pescar.
- Toro: asociado a la fuerza y la resistencia. Te da de un +1 hasta un +5 a las tiradas de rendimiento.

GRADO 2

TRANSMUTACIÓN A BITUMEN

EVO FOX GRA 2

Característica: destreza

Parámetros: especial, corto, individuo

Puedes transformar una superficie de piedra en *bitumen*, una sustancia viscosa de un rojo muy oscuro. El *bitumen* es muy inflamable y pegajoso. Solo puede apagarse con tierra, vinagre u orina. Puedes transmutar una cantidad suficiente como para cubrir el suelo de una puerta. El daño que produce el fuego es igual a los éxitos al realizar la numina, pero como es muy difícil quitárselo de encima, el daño aumenta un punto por asalto. El *bitumen* si no ha ardido desaparece al cabo de unas dos o tres horas.

Con esta numina tiene dos opciones para el *bitumen*. En la primera el fuego produce asfixia, aunque sea al aire libre, requiriendo tiradas desde el segundo asalto en que arda. En la segunda la sustancia arde cuando le da la luz solar tras dos o tres asaltos.

TRANSMUTACIÓN DE SAL MARINA

EVO FOX GRA 2

Característica: destreza

Parámetros: especial, corto, grupo

Puedes transmutar un puñado de sal marina en un gas tóxico. Para ello debes arrojarlo con la mano izquierda, pudiendo afectar una habitación de tamaño medio. El gas se disipa con rapidez al aire libre, pero es persistente en un lugar cerrado. Dura un número de asaltos igual a los éxitos al realizar la numina. Si

el lugar está cerrado dobla los asaltos. Si es al aire libre, divídelos entre dos. Cada asalto se debe hacer una tirada contra asfixia. Por cada punto de fracaso se pierde una casilla de rendimiento. El gas es inodoro e incoloro, por lo que la víctima puede tardar en percatarse.

Esta sal también tiene la propiedad de arder. Para ello debes exponerla al sol. Considera que su daño es igual a los éxitos al realizar la numina entre dos.

CORRUPCIÓN DE TELLUS

EVO FOX GRA 2

Característica: destreza

Parámetros: especial, corto, individuo

Transmutas un puñado de tierra en un líquido de color negro muy corrosivo con los metales, salvo metales preciosos o gemas. Por cada éxito al realizar la numina puedes destruir unas tres libras romanas –un kilo-. Si lo tiras sobre un arma, esta pierde un punto en todos sus parámetros por éxito. Una cerradura puede necesitar de uno a tres éxitos. Es totalmente inocuo contra los seres vivos y materiales orgánicos, como la madera o el cuero. El líquido se transmuta en tierra en un número de asaltos igual a tu gravitas, a no ser que lo guardes en un recipiente de oro, por lo que durará todo el día.

Algunas tierras son más virulentas que otras según su procedencia, o poseen cualidades especiales. Aquí tienes unos pocos ejemplos:

- **Tierra del lago de Ampsante, en el Samnio, Italia:** esta tierra tiene la capacidad de producir vapores asfixiantes, por lo que se requieren tiradas contra la asfixia a los que se encuentren cerca.
- **Tierra del Etna y del monte Chimaera, en Licia:** además de ser corrosivo, el líquido produce un fuego del tamaño de una antorcha.
- **Tierra de terremoto reciente:** produce temblores en el metal, lo que puede llegar a resquebrarlo. A mayor número de éxitos al realizar la numina, mayor será su capacidad para destruir el metal.

CORRUPCIÓN DE DEUCALIÓN

EVO FOX GRA 2

Característica: destreza

Parámetros: especial, corto, individuo

Debes coger un poco de sangre que transmutas en polvo. Este polvo es un potente ácido, siendo muy corrosivo, afectando solo a la materia viva. El daño es igual a los éxitos al realizar la numina. Si logras que alguien lo ingiera el daño es el doble. El polvo se transmuta en sangre al amanecer o anochecer.

Si mezclas sangre humana y veneno de serpiente, el polvo actúa como un potente tóxico, doblando el daño. El problema es que la mezcla pierde su capacidad tras una hora y es difícil de manipular. Lo más adecuado es guardarlo en un recipiente de oro.

GRADO 3

ÉGIDA PRIMORDIAL DEL MULCIBER

LUS FOX FID 3

Característica: inteligencia

Parámetros: estaciones, físico, individuo

Esta numina te confiere una defensa teúrgica extra contra objetos de poder. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1. Para realizar la lustración debes conseguir una pequeña figura en ámbar de Vulcano, inscribir en ella laberintos, símbolos astrales, grabarle tu nombre, e inscribir el nombre taumatúrgico de Vulcano, Zaloias Hefesto y donarlo al templo. El ámbar termina convertido en polvo tras unas horas.

Este poder fue utilizado en un principio por un círculo de taumatúrgos en la ciudad siria de Antioquia contra un grupo

de mulciberi procedentes de Italia cuando Pompeyo Magno estuvo en Siria. Murieron algunos de los mulciberi pero lograron apresar a uno de los esquivos taumaturgos, que rebeló este poder, que los mulciberi transformaron en numina. Por ello son necesarios grabar en el ámbar símbolos extraños.

ÉGIDA DE VULCANO

LUS FOX FID 3

Característica: inteligencia

Parámetros: estaciones, físico, individuo

Debes disponer en la parte superior de tu atanor una filacteria rodeada de los cuatro elementos básicos, así como una placa con tu nombre y una petición a Vulcano para que lo proteja del mundo material. Sumas a tu defensa teúrgica los éxitos al realizar la numina para protegerte de Fornax, Alquimia y Creación, siempre y cuando te encuentres a menos de una milla de tu atanor.

Se sabe que los alquimistas y goéticos poseen poderes con efectos similares, siendo los mejores los alquimistas hebreos y los milesianos, filósofos de las *scolae arcanorum*, así como algunos gnósticos –un tipo de teúrgo y taumaturgo–. Todos los grupos, incluidos los teúrgos, mezclan diversos tipos de poderes para lograr mejores resultados.

SALVAGUARDIA

LUS FOX FID 3

Característica: constitución

Parámetros: estaciones, físico, individuo

Esta lustración te protege contra el daño físico incrementando tu protección. Como máximo puede otorgarte tres puntos, uno por éxito al realizar la numina. Debes inscribir tu nombre en un cuchillo de oro y doblarlo. Al final debes fundirlo.

Si al recibir daño inviertes una casilla de rendimiento, doblas la protección de la numina –máximo +6–.

GRADO 4

LA PRESENCIA DEL PODER

EVO FOX FID 4

Característica: percepción

Parámetros: especial, largo, individuo

Puedes percibir lugares con poder, ya sean templos, santuarios u *omphalos*. Según el lugar será más o menos fácil de hallar. Para percibirlos debes dormir pensando que tipo de lugar quieres encontrar. Cuando despiertes sentirás la necesidad de ir hacia ese lugar. Esa sensación no desaparecerá hasta que lo encuentres.

Esta numina puede ser recíproca. Algunos genii de lugares de poder pueden enviarte “sensaciones” directamente a ti cuando los buscas. Esto sucede cuando quieres que lo encuentres. Las razones son muy diversas: desde pedirte ayuda en sueños cuando llegues al lugar hasta otorgarte poderes temporalmente.

LABERYNTHUS DE PODER

EVO FOX FID 4

Característica: destreza

Parámetros: especial, corto, grupo

Creas un laberinto sobre una pequeña placa de plomo con un estilete metálico. El laberinto atraparà cualquier poder teúrgico o taumatúrgico que hagan contra ti siempre y cuando sea de grado 4 o menos. El poder queda atrapado en su interior un número de asaltos igual a los éxitos al realizar la numina. Para poder atraparlo debes obtener una maniobra teúrgica mayor o igual al atacante. Cuando el poder queda libre este atacará de forma aleatoria, incluso puede atacar al que lo realizó. Si fundes el laberinto, el poder desaparece.

Si inviertes un punto permanente de gravitas o fides puedes llevar sobre ti un laberinto, de esta forma estas protegido contra un poder hostil aunque te coja desprevenido. Este laberinto

es más poderoso que el habitual. Puede atrapar poderes de grado 8 o menos. Estos laberintos se pueden elaborar con taumaturgia y goétia.

GRADO 5

INDAGANDO EL OMPHALOS

EVO FOX FID 5

Característica: percepción

Parámetros: especial, físico, individuo

Para poder realizar esta evocación debes tocar la fuente de poder, de esta forma puedes percibir cual es la naturaleza del *omphalos*. Caes en un profundo trance para conectarte con el lugar, lo que puede tardar unos minutos, estableciendo contacto con el genius. Si el genius es hostil puede resistirse, por lo que será necesario que venzas a su defensa teúrgica. Cuando enlazas puedes indagar sobre la historia, cualidades y poderes del lugar. Si vence el genius, este podrá hacer lo mismo. Por cada éxito puedes hacer una pregunta que el genius debe responder. La relación entre tú y el genius es extraña y mística, puedes recibir imágenes y visiones procedentes del lugar, sensaciones y poderes eventuales.

Esta numina te da la posibilidad de “robar” poder. Si inviertes un punto permanente de dignitas apropiado puedes coger uno de sus poderes al azar siempre y cuando sea posible que puedas hacerlo. Por ejemplo, si el genius tiene la capacidad de crear laberintos en el lugar es difícil trasladarlo hacia ti.

FORTUNA

“COMO SIEMPRE ME LEVANTÉ AL ALBA, JUSTO ANTES DEL AMANECER. –SERÁ UN DÍA COMO OTRO CUALQUIERA– PENSÉ. POBRE DE MÍ, NO SABÍA LO EQUIVOCADO QUE ESTABA. ME LEVANTÉ, DISPUESTO A ASEARME, TOMAR UN LIGERO DESAYUNO Y SALIR A LA CALLE A RESOLVER UNOS CUANTOS NEGOCIOS. DEBÍ IMAGINAR EL RESTO DEL DÍA, PUES NADA MÁS LEVANTARME –CON EL PIE IZQUIERDO POR CIERTO– TROPECÉ CON LA SABANA Y GOLPEÉ UN TABURETE CON MI RODILLA. RODÓ HASTA UNA MESA EN LA QUE TENÍA TRES CAROS VASOS DECORATIVOS CON FILIGRANAS DE ORO Y PLATA. POR SUPUESTO, LOS TRES PARECIERON SALTAR DE LA MESA, ARROJÁNDOSE AL VACÍO. QUEDARON HECHOS AÑICOS DOS MIL DENARIOS, ADEMÁS DE UNA PEQUEÑA ESTATUA REGALO DE MI ADORABLE SUEGRA. LA ESTATUA QUEDÓ DECAPITADA. AL IR A ASEARME, CON AGUA CALIENTE COMO SIEMPRE ME PLACE, EL AGUA ESTABA VIRTUALMENTE CONGELADA Y NO MUY PURA. LA ESCLAVA ME DIJO QUE HABÍA UN PROBLEMA CON EL AGUA, CULPA DE UNAS TUBERÍAS ROTAS. BUENO, LA VERDAD, ESPERABA QUE EL DESAYUNO CALMASE MI CRECIENTE MAL HUMOR. ¡JA! FUE PEOR DE LO QUE ESPERABA. LA LECHE ESTABA AGRIA, EL PAN SIN COCER POR UN LADO Y QUEMADO DEL OTRO. LAS ACEITUNAS ESTABAN ESPECIALMENTE DELICIOSAS CUANDO DE REPENTE AL MORDERLA ¡SE ME PARTIÓ UNA MUELA! ¡POR JÚPITER Y LOS DIOS DEL INFIERNO! ¡QUE DOLOR TAN TERRIBLE! ¡ACASO HABÍA OFENDIDO A LOS DIOS, QUE DÍA TAN NEFASTO! INTENTÉ CALMAR EL DOLOR CON UN POCO DE VINO, PERO ESTABA AVINAGRADO. ¡MALDITA SEA, POR LOS DIOS DEL OLIMPO! ME LEVANTÉ PRESA DE LA IRA, PERO TROPECÉ CON MI TÚNICA Y CASI ME ROMPÍ LA CRISMA. ¡EN EL SUELO HABÍA UN POCO DE ACEITE! ¡TODO Y TODOS ESTÁN CONTRA MÍ! INTENTÉ RELAJARME, SIN PRISAS. DESPACIO, ME ACERQUÉ AL UMBRAL DE LA PUERTA DE SALIDA DE MI CASA. DESDE ALLÍ VEÍA A LA GENTE PASANDO DE AQUÍ PARA ALLÁ. INTENTÉ REUNIR VALOR PARA SALIR, PERO HICE LO MÁS INTELIGENTE QUE CREO PODÍA HACER ESE DÍA. ME DIRIGÍ A LA ESCLAVA Y LE DIJE QUE LLAMASE AL MÉDICO PARA INTENTAR REMEDIAR LO DE LA MUELA. TRAS ESTO VOLVÍ SOBRE MIS PASOS, ENTRÉ EN MI HABITACIÓN Y ME METÍ EN LA CAMA, SIN SIQUIERA QUITARME

LA TÚNICA. AQUÍ ESTARÍA SEGURO DE LA MALDITA MALA SUERTE QUE ME SEGUÍA ESTE DÍA. TRAS UN BUEN RATO, CUANDO CONCI-
LIABA EL SUEÑO Y ESTABA COMPLETAMENTE CALMADO, LAS PATAS
DE LA CAMA SE QUEBRARON. DEL SOBRESALTO CASI SE ME PARÓ EL
CORAZÓN... AÚN ASÍ NO ME LEVANTÉ Y VOLVÍ A CERRAR LOS OJOS."

-PUBLIO CASIANO, CONTANDO AL DÍA SIGUIENTE SU EXTRAÑA MA-
NANA ANTERIOR Y LA MALA SUERTE QUE PARECIÓ CEBARSE EN ÉL.

Dentro del pensamiento romano hay dos grandes tendencias: una mayoría que considera que el Destino ya está escrito, tal y como dictan los filósofos estoicos, y por lo tanto es ineludible, imposible de cambiar; para otros el Destino no está escrito y por lo tanto el futuro es incierto, la Providencia no lo domina todo. De una manera o de otra los teúrgos que controlen este Misterio saben que el Destino, esté escrito o no, puede ser influenciado.

Este Misterio permite al teúrgo cambiar un poco la suerte de su fortuna y de aquellos que escoja, para bien o para mal, aunque no puede impedir lo que ha de venir, sí puede influir sobre sus efectos, suavizándolo si este es perjudicial, atrayéndolo si este es beneficioso.

Los teúrgos que han desarrollado este Misterio han denominado la buena y mala fortuna con el nombre de *heimarmene*, haciendo referencia al nombre de *moira*, varios *daemoniom* relacionados con el

LOS HÉROES

Parte de la Fortuna está regida por el azar, y otra por los dioses, es por ello que nunca puede saberse cuando nacerá un héroe, un simple humano dotado de un poder y fortuna sobrecogedor; es por ello que las *dominae* y los *bellatori* los buscan, rivalizando entre ellos en la Búsqueda de los Héroes, importantes piezas en una próxima guerra mitológica preconizada por los adivinos del Pacto.

Destino. Este Misterio logra enlazar parte de la dinamis del *genius* de algo concreto –como un teúrgo o un lugar– con su fuerza *heimarmene*, pudiendo influenciarla. De hecho algo que no posea *heimarmene* no puede ser afectado por este Misterio.

Las capacidades de la *heimarmene* son extensas y complicadas, ya que el azar puede abarcar a todo lo que existe y sucede, incluso puede hacer que una persona sea inmortal o que disponga de grandes riquezas. Actúa mediante *daemoni* llamados *fati*, simbolizados por ancianos o ancianas. Son miles y parecen nutrirse directamente del *hiermarmene*, sin esta dinamis no hay posibilidad de *fatum*. Algunos tienen incluso conciencia, aunque la mayoría solo tiene voluntad de acción, siguiendo su caprichosa naturaleza, siempre cambiando.

Los *fati* están controlados y enlazados con las *Parcas*, *daemoni* de gran poder, rivalizando incluso con los dioses. Las *Parcas* son tres, semejantes a hilanderas ancianas, llamándose *Nona*, *Decuma* y *Morta*; los griegos las llaman *Moiras*, llamándose *Cloto*, *Láquesis* y *Atropo*.

DOMINATUS DE FORTUNA

CASUALIDAD

Pequeños eventos, como encontrar algo o a alguien casualmente, o cuando buscas un texto específico en un libro y casualmente al abrirlo encuentras lo que buscas. Pequeñas casualidades que están ahí para ayudarte. Este poder es automático, es inherente en ti.

Mientras más fuerte sea tu *fides* más a menudo gozaras de estas casualidades.

ESQUIVANDO EL DESASTRE

Cuando la mala suerte ataca lo suele hacer con fiereza, con este *dominatus* puedes suavizar sus desastrosos efectos.



Realizas una tirada de dignitas contra la dificultad de la acción en la que has pifiado. Cada nivel de éxito elimina un nivel de fracaso, pero con un mínimo de uno.

Coste: tres puntos de gravitas.

LA FORTALEZA DE LA FORTUNA

Este dominatus es muy útil, ya que te permite tener la suerte de tu lado en un momento de gran necesidad.

Realizas una tirada de dignitas contra la dificultad de la acción a realizar. Si obtienes puntos de éxito puedes tirar tres dados y escoger los dos que más te convengan. Cada punto de fracaso incrementa la dificultad de la acción en un +5.

Coste: tres puntos de dignitas.

SEGUNDA OPORTUNIDAD

Este dominatus te permite tener una segunda oportunidad en una tirada. Realizas una tirada de dignitas contra la dificultad de la acción realizada. Si consigues un punto de éxito puedes volver a tirar el dado con menor puntuación. Por cada punto de fracaso no puedes realizar este dominatus un día.

Coste: un punto de gravitas.

VENUS SORS

La tirada de Venus, referencia a los juegos de dados, siendo la mejor tirada, la de mayor suerte. La fortuna está de tu lado, la verdad es que demasiadas veces, el azar siempre te favorece, pero solo cuando lo buscas, cuando deseas forzar la suerte a tu favor. Tienes un positivo a Tahúr y tiradas en juegos de azar igual a tu fides.

NUMINAE DE FORTUNA

GRADO 1

FORTUNA AUGUSTALIS

DON FOR FID 1

Característica: carisma

Parámetros: semanas, uno mismo, uno mismo

Para adquirir este don debes permanecer un día completo - un 24 de junio, fiesta de Fortuna- en el interior de un templo o santuario a Fors o Fortuna, y escribir en una tablilla de cera tu nombre y para que quieres la bendición de Fortuna. Este don debes realizarlo especificando algún tipo de cometido o misión que tengas pensado realizar, pues su función es de la ayudarte en momentos decisivos. Por cada éxito al obtener el don obtienes un punto que puedes utilizar en cualquier tirada para tu misión, salvo en tiradas de combate o teúrgicas. Este punto no modifica la tirada, solo la aumenta. Si no has utilizado todos los puntos estos desaparecen al finalizar el don.

Si al realizar el don haces una promesa a Fortuna Primigenia tendrás de uno a diez puntos extras según la gravedad de esta, pudiendo ser desde dinero, visitar un templo lejano hasta ofrecerle una falange de tus dedos -amputándotelo-. Estas promesas solo se cumplen si tu misión tiene éxito. Si tienes éxito y no las cumples, es muy posible que Fortuna se cobre de alguna forma.

FORTUNA PECUNIA

DON FOR VIR 1

Característica: inteligencia

Parámetros: semanas, uno mismo, uno mismo

Para adquirir este don debes permanecer un día completo - un 24 de junio, fiesta de Fortuna- en el interior de un templo o santuario a Fors o Fortuna, además de donar un simple as a un templo a Ops. Es habitual que escribas en una tablilla de cera lo

que deseas a Fortuna. Esta tablilla se ata con una cuerda en la pierna izquierda de la estatua del templo. Este don hace que tengas más suerte en los negocios y otras cuestiones económicas. A mayor número de éxitos al obtener el don, mayor será la suerte.

Si eres un devoto a Fortuna y realizas habitualmente ofrendas monetarias y sacrificios en los santuarios y templos es muy posible que tengas positivos al realizar el don. Estos regalos son interesados, pero lo importante no es el motivo, sino que los hagas.

FORTUNA FELIX

DON FOR VIR 1

Característica: carisma

Parámetros: semanas, uno mismo, uno mismo

Para adquirir este don debes permanecer un día completo - un 24 de junio, fiesta de Fortuna- en el interior de un templo o santuario a Fors o Fortuna, además de hacer un pequeño sacrificio a Venus. Este don te ayuda en el mundo amoroso y de la amistad. A mayor número de éxitos, mayor será la suerte.

Una forma de potenciar el don es escribir en una tablilla de cera el nombre específico de una persona, dibujándola y depositando en ella algo personal que le pertenezca, como un mechón de pelo. Considera que dobla la suerte. Es normal que en la tablilla se escriba un texto un tanto autoritario y amenazante respecto a la persona, advirtiéndola de que si no accede a tu petición cosas desagradables le ocurrirán, como que se le caerán los ojos y los dedos. Estas peticiones están muy cercanas a prácticas taumatúrgicas y goéticas un tanto parecidas a las maldiciones.

FORTUNA VICTRIX

DON FOR VIR 1

Característica: fuerza

Parámetros: semanas, uno mismo, uno mismo

Para adquirir este don debes permanecer un día completo - un 24 de junio, fiesta de Fortuna- en el interior de un templo o santuario a Fors o Fortuna. Es habitual que regales un pugio, dinero y escribas en una tablilla a Fortuna Victrix el cometido bélico que vas a realizar para que te ayude. Si realizas un gran sacrificio como un caballo puedes obtener un +5 a la tirada del don. Por cada éxito al obtener el don tienes un punto que puedes utilizar en cualquier tirada de combate, incluso de atletismo o equitación si estas en combate. Estos puntos desaparecen si no los has utilizado cuando finaliza el don.

Durante el combate puedes recuperar algunos de los puntos utilizados de este don. Para ello debes salir vencedor en el combate y haberte mostrado merecedor de ello, ya sea por valentía, astucia o acciones honorables en el combate. No se premia la temeridad o la búsqueda gratuita de violencia. Es el Iniciador quien te otorga los puntos -de uno hasta cinco por combate-.

BUSCANDO LOS FASTI

EVO FOR FID 1

Característica: percepción

Parámetros: especial, físico, individuo

Los *fasti* son días de buena fortuna en el calendario romano, pues algunos días son especiales. Con esta numina sabrías que días venideros son *fasti*, incluso determinas la hora propicia, de esta forma sabrás cuando es más adecuado realizar algunas numinae. Por cada éxito tienes un +1 cuando realizas numinae en ese día indicado.

Algunos días de por si se saben que son *fastos*, pero esta numina te ayuda a determinar la hora exacta a la que comenzar los ritos de las numinae. Por ello los *fastos* fijos, las fiestas fijas de los romanos, pueden darte mayores positivos si realizas numinae apropiadas en ellas. Esto debe determinarlo el Iniciador.

GRADO 2

DAEMONI NEFASTO

EVO FOR VIR 2

Característica: carisma

Parámetros: especial, vínculo, individuo

Esta evocación te permite maldecir a una persona. Solo puedes realizarla de noche, disipándose a la noche siguiente. La numina se manifiesta como un enjambre de insectos de aspecto desagradable, los cuales se dirigirán hacia su objetivo. Para ello necesitas tener algo que le pertenezca, como sangre o pelo. Los insectos siempre estarán cerca de su víctima. Incluso pueden aparecer marcas visibles de picaduras de insectos. Cuando realizas la numina debes especificar la maldición, aunque lo habitual es que estropeen la comida o enfermen a la víctima. A mayor número de éxitos al realizar la numina, mayor será el poder de la maldición.

Según el tipo de insecto la maldición se puede ver potenciada. Se pierde una herida o casilla cada hora. Aquí tienes algunos ejemplos:

- **Araña:** tirada de constitución contra grado de dificultad igual a los éxitos al realizar la numina. Por cada punto de fracaso, se pierde una herida total y una casilla de rendimiento.
- **Avispón:** produce una fiebre alta. Por cada éxito al realizar la numina se pierden dos casillas de rendimiento. A partir de estas, hace heridas totales.
- **Garrapata:** pérdida de sangre. Por cada éxito al realizar la numina se pierde una herida total y la constitución "baja" un punto ese día.
- **Langosta:** por cada éxito se debe hacer una tirada contra el hambre contra dificultad normal. Además de contaminar la comida cercana.

LATRONCULI

EVO FOR GRA 2

Característica: inteligencia

Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta numina puedes robar del ambiente *heirmarmene* que puedes utilizar tu u otra persona que elijas durante una escena o combate. Por cada éxito al realizar la numina obtienes un punto de *heirmarmene* que puedes sumar a cualquier total en tus tiradas, salvo en tiradas que impliquen poderes sobrenaturales de cualquier tipo. Si no los utilizas se disipan al finalizar la numina.

En ocasiones puedes obtener más o menos puntos según la *heirmarmene* fluya con poca o mucha intensidad en ese momento y lugar. Todo depende del destino y el azar. El Iniciador debe determinar la intensidad de la misma. Por lo tanto en ocasiones por cada éxito obtendrás más de un punto, y en otras necesitaras de dos éxitos para obtener uno.

DIES NEFASTI MINOR

EVO FOR FID 2

Característica: carisma

Parámetros: especial, físico, población

Puedes hacer que la suerte sea nefasta en un pequeño lugar, como una aldea o el barrio de una gran ciudad, durante todo un día. Para ello debes arrojar en uno de sus pozos o estanques cercanos un animal de piel negra en cuyo interior debes depositar una filacteria de plomo la cual atraerá el mal. Debes hacerlo de noche y nunca si hay luna llena. En la filacteria debes especificar que tipo de mal quieres producir, aunque lo habitual es estropear comida, producir pequeñas enfermedades y accidentes, nunca mortales, ya que se trata de una numina de grado 2. A mayor número de éxitos al realizarla, mayor será la intensidad de la misma.

Si en el lugar se ha cometido algún crimen de sangre reciente y que no haya sido purificado, ya que puede tratarse de un asesinato que nadie conoce, esta numina actúa con mayor fuerza, ya que invocaría a un *alástor*, un nefasto daemonium cuya misión es la de vengar crímenes de sangre. Este daemon no deseará hasta descubrir al culpable y castigarle.

TESSERAE SORTIS

DON FOR FID 2

Característica: carisma

Parámetros: días, uno mismo, uno mismo

Este don te permite tener una reserva de *heirmarmene* que conviertes en una reserva de dados que puedes utilizar cuando te convenga. Por cada éxito al realizar la numina tienes un dado. Para obtener el don debes permanecer dos días recluido y ayunando en un templo a Fortuna. Tanto al entrar como al salir debes hacer libaciones y sacrificios. Si el don expira y todavía quedan dados de reserva estos desaparecen. No puedes utilizarlos para tiradas de habilidades sobrenaturales.

Cuentan que varios teúrgos se han encontrado en una necrópolis situada en unas ruinas de Siria cientos de pequeñas y amarillentas falanges de dedos humanos que reproducen los efectos de esta numinae. Estas falanges ya están de camino a Europa por diferentes vías, ya que son muchos los que las han adquirido. Son varias las teorías sobre el origen de estas falanges de "sortis". Desde que eran los fieles de un dios desconocido llamado Ish hasta que en realidad son piedras con forma de falange. Pero lo que intriga a los teúrgos es el porqué solo había falanges en las tumbas.

GRADO 3

FILACTERIA DE FORTUNA

LUS FOR FID 3

Característica: inteligencia

Parámetros: años, físico, individuo

Esta lustración te protege contra los efectos negativos de la suerte influenciados de forma sobrenatural, ya sean esta de origen directo o indirecto. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 en defensa teúrgica. Al realizar la lustración debes escribir en una pequeña tablilla de plomo la numina junto con tu nombre, y en la otra cara de la tablilla el de los dioses relacionados con la suerte y el destino -Fortuna, Tyche, Moiras, etc- y colgártela al cuello. Es habitual sacrificar algún animal, especialmente aves.

Es habitual hacer gran cantidad de estas tablillas para regalar o vender. Es algo habitual en Roma y resto del Imperio el tener amuletos de todo tipo contra la mala suerte. Como máximo puedes tener activas un número de tablillas igual a tu carisma + Fortuna.

SORS ORACULA

EVO FOR FID 3

Característica: percepción

Parámetros: semanas, físico, individuo

Antes de realizar una hazaña o cometido importante es interesante saber como va la suerte y el azar a afectar a la misma. Para ello tú servirás como oráculo. Debes encontrar un sitio tranquilo para realizarlo, ya que caerás en trance. Además es necesario que sea de noche y sacrifiques algún animal y tengas su sangre en un recipiente cerca de ti. La sangre debes hervirla mezclada con opio y otras sustancias odoríferas. Durante el trance emitirás sonidos, palabras confusas pero algunas frases referentes al futuro. Por cada éxito al realizar la numina se te puede hacer una pregunta. No recordarás nada del trance, salvo que por la mañana te despertarás muy cansado -tres casillas de rendimiento-.

Si tienes las cualidades excéntrico, espiritista, locura, adicción, intuición o supersticioso, considera que si te sale bien la numina tienes un número de éxitos extras igual a la mayor de estas cualidades, pero también pierdes una casilla de rendimiento extra.

BENDICIÓN DE LOS DEI FASTI**LUS FOR FID 3****Característica:** inteligencia**Parámetros:** días, físico, grupo

Esta lustración crea una reserva de puntos que puede ser utilizada por cualquier miembro del grupo que participe en el rito. La reserva es igual al número de éxitos al realizar la numina. El rito se realiza al amanecer alrededor de un brasero, en el cual todos deben depositar unas gotas de sangre. Las cenizas serán portadas entre todos. Por cada casilla de rendimiento y herida total invertida por cada uno de los participantes se obtiene un éxito extra. Pueden participar como máximo un número de personas igual a tu carisma.

Si la lustración se realiza en un templo y se realizan ofrendas o promesas adecuadas, la numina puede ser más poderosa -de un +1 hasta un +5 en la tirada para realizarla-.

GRADO 4

FATUM POTENTES**DON FOR FID 4****Característica:** inteligencia**Parámetros:** estaciones, uno mismo, uno mismo

Esta numina crea una reserva de dados que puedes utilizar para tus habilidades sobrenaturales, como la teúrgia. Por cada éxito tienes un punto de reserva. Debes permanecer cuatro días recluido en un templo, recitando casi continuamente este numina que es un llamamiento a los *fati* y a la *heirmarmene*. Para atraerla debes caer en trance tomando adormidera o vino. Tras cuatro días de ingesta finalizas el rito deshecho, debiendo dormir y recuperarte un par de días.

Durante algunos ritos y fiestas esta numina dobla su poder. Por cada éxito tendrías dos dados de reserva. Si la fiesta dura un solo día la obtención de la numina debe finalizar ese día. Son las siguientes: Liberalia, 17 de marzo; Fortuna Virilis, 1 de abril; fiesta de Fortuna, 24 de junio; Ludi romano, del 4 al 19 de septiembre; fiesta de Fides, 1 de octubre.

ADVERSAE**Evo FOR VIR 4****Característica:** carisma**Parámetros:** especial, medio, individuo

Con esta numina entorpeces la ejecución de una habilidad específica en un adversario durante un combate o escena. Por cada éxito al realizar la numina este tiene un -1. Esta numina puedes realizarla varias veces sobre un mismo adversario y habilidad. Tu adversario verá como falla con su habilidad por motivo de mala suerte o azar. Falla por que la suerte le ha abandonado.

Esta numina fue un regalo de un *fatalis* -practicante del prodigio de Sors- empecinado en destruir a un atlante maldito en Creta. Poco quedó del fatalis, pero su sombra supo transmitir en sueños este poder a una domina llamada Flavia que estaba en Rodas. Ella lo transformó en numina y lo donó a su culto. Al poco murió en extrañas circunstancias, aunque todo apunta a que los adoradores del atlante acabaron con ella. Según las malas lenguas la congregación de dominae de la provincia de Asia desmembró lo que quedaba de Flavia, ya que al parecer el portar encima uno de sus huesos hace que la numina tenga mayores efectos.

DESTINO EN SOMBRAS**Evo FOR FID 5****Característica:** inteligencia**Parámetros:** especial, medio, individuo

Esta poderosa numina impide que utilicen puntos de Destino en tu presencia siempre y cuando el Destino de tu adversario sea igual o menor al grado de esta evocación. Esta evocación dura una escena o combate. Debes utilizarla antes de se utilicen los puntos de Destino, por lo que puedes utilizarla como método preventivo si crees que tu adversario suele valerse del Destino asiduamente. Para realizar la numina debes hacerte un pequeño corte en la mano izquierda y jurar por los dioses infernales y el Estigia.

Un efecto secundario de esta numina es que tu objetivo tiene más difícil el realizar poderes asociados al azar y la *heirmarmene*. Por cada éxito al realizar la numina tiene un -1 para realizar el Misterio de Fortuna, Sors y poderes similares.

GENUS

"ACOMPAÑÉ A MI MADRE POR EL SINUOSO Y OSCURO PASILLO HASTA LA MÁS AÚN OSCURA HABITACIÓN. ATRAVESAMOS EL CORTINAJE Y TRAS ESCUCHAR UN RUIDO SORDO, UNA SECCIÓN DE LA PARED SE MOVIÓ EN LA OSCURIDAD. ENTRE LAS SOMBRAS, AL FONDO PUDE ADIVINAR OTRA HABITACIÓN. ENTRAMOS Y CERRÓ TRAS DE SÍ. ENCENDIÓ UNA LÁMPARA DE CUATRO LUCES Y PUDE VER CON CLARIDAD LA HABITACIÓN SECRETA. UNA BIBLIOTECA CON UN ESCRITORIO Y UNAS POCAS SILLAS. LA ESTANCIA ESTABA DOMINADA POR LA FIGURA DE LA DIOSA JUNO. ME SENTÉ EN LA SILLA QUE ME INDICÓ Y PERMANECÍ EN SILENCIO. CON CALMA ESCOGÍ UN LIBRO, LO LLEVÓ HASTA EL ESCRITORIO Y LO ABRIÓ ANTE MÍ. -EL LINAJE LO ES TODO -COMENZÓ A DECIR EN VOZ BAJA, PERO SEGURA DE SÍ MISMA. -CONOCIENDO EL PASADO DE TU FAMILIA SABRÁS MUCHO SOBRE TU PROPIO FUTURO. OBSERVA DETENIDAMENTE TU LINAJE. AQUÍ PUEDES VER HOMBRES ILUSTRES, SOLDADOS VALEROSOS, ALGUNOS SACERDOTES, SENADORES, ... TODOS HOMBRES RELACIONADOS CON LA POLÍTICA. -PARECIÓ SONREÍR, MUY LEVEMENTE, CON ORGULLO. -Y JUNTO A ELLOS, MADRES, ESPOSAS, HERMANAS Y AMANTES... NO OLVIDES, HIJA, QUE UN HOMBRE SOLO, NO ES NADA SIN UNA MUJER. DEBES SER INTELIGENTE, APRENDERÁS A DOMINARLOS CON UNA SONRISA, CON UNA PROMESA Y UNA SIMPLE MENTIRA- CERRÓ EL LIBRO Y ME MIRÓ DIRECTAMENTE A LOS OJOS. -LA SANGRE, TUS ORÍGENES, SON DETERMINANTES. COMPRENDE QUE ALGO EN EL INTERIOR DE NUESTRO SER NOS HACE MEJORES. TANTO TU PADRE COMO YO SOMOS DE ANTIGUOS LINAJES. SE NOS CONOCE, Y TÚ

EL GENUS Y LA SANGRE

Aunque el Misterio de Genus es un concepto sobrenatural está fuertemente ligado a la sangre, por ello conocer los ancestros y familiares es importante, pues Genus los mantiene unidos. Muchos teúrgos investigan sus linajes para saber si hay seres prodigiosos o héroes entre sus antiguos familiares. La sangre es poder.

GENUS Y JUNOS

Todo tiene su *genius*, pero las mujeres y todo lo femenino tiene su *juno*. En realidad es el mismo concepto con diferente nombre. En Arcana se utilizara *genius* indistintivamente para simplificar. Si hubiese alguna diferencia puntual, se especificaría.

NO DEBES SER MENOS. TIENES UNA GRAN RESPONSABILIDAD. NO PUEDES FALLAR- ESTO ÚLTIMO LO DIJO CON GRAN SEVERIDAD.

-SOY UNA INICIADA EN LOS MISTERIOS DE JUNO. TÚ LO SERÁS, CUANDO TENGAS MÁS EDAD, MI NIÑA... PERO IRÉ PREPARÁNDOTE EN SECRETO. TENGO PENSADOS PARA TI GRANDES COMETIDOS.- SE LEVANTÓ Y ME HIZO JURAR POR MI VIDA, MI SANGRE Y JUNO QUE NO LE DIRÍA NADA A MI PADRE SOBRE ESTO. ASÍ LO HICE."

-FAUSTA HELVIDIA, DOMINA DEL CULTO A JUNO, REVELANDO SUS PLANES A SU HIJA HELVIDIANA.

Abarca el *genius* en su totalidad, ese es su gran poder, pudiendo afectar casi todo lo que existe, desde un edificio importante hasta una congregación, afectando su *genius*. *Genus* abarca todo lo relacionado con el hombre, desde su Destino, a su alma y mente, pero ante todo su *genius*. El *genius* representa todo lo que existe, de este modo puede decirse que este Misterio afecta el lado místico y sobrenatural del mundo. Pero este Misterio afecta de un modo especial el *genius* del hombre, a los *manes*, *lares* u *penates*. Hay básicamente tres tipos de seres completos en *Arcana*, siendo estos los dioses, algunos *daemoni* y los hombres.

El *genus* comprende todo aquello que representa la unión de la sangre, los linajes y estirpes familiares, mientras más antiguo y puro más fuerte es el *genius* y por lo tanto más poder tiene. De igual forma afecta a *lares* y *penates*, controlándolos, haciendo uso de ellos y esclavizándolos.

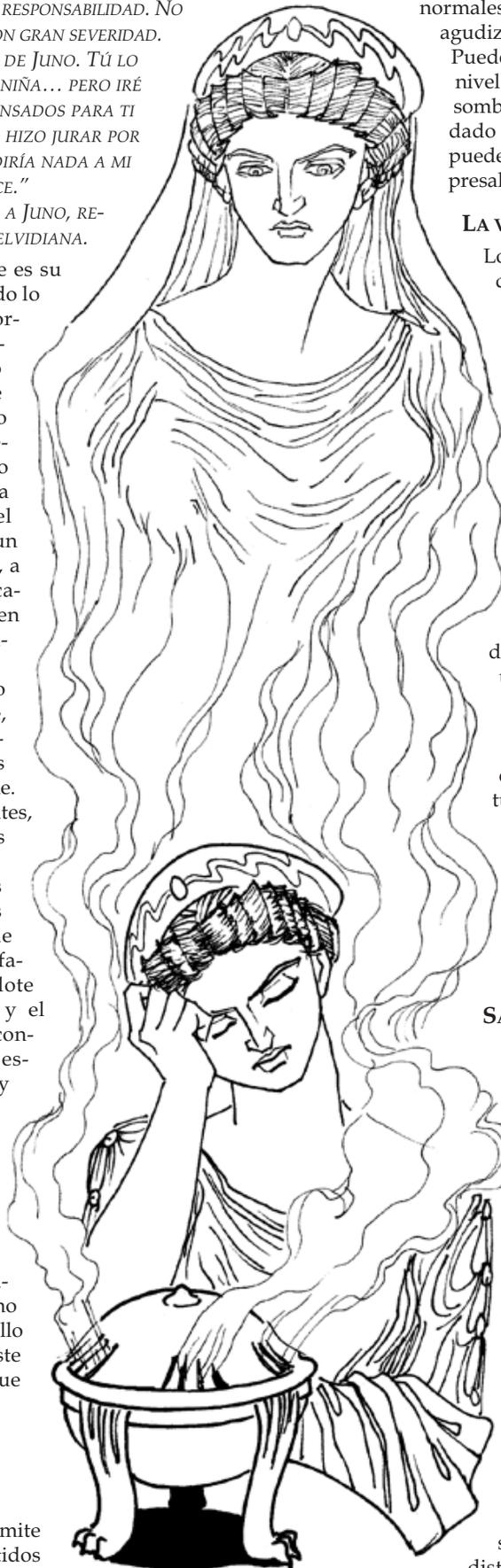
El concepto de *gens* -familia- es muy importante, siendo uno de los más importantes términos dentro de la concepción romana. Un padre de familia es para los romanos el sacerdote de la familia, unido a los dioses y el mundo sobrenatural. Este Misterio convierte al *teúrgo* en sacerdote de la estirpe *teúrgica*, en guía de los *genii* y de las congregaciones. Permite controlar a los *genii* que son la fuerza viva de la realidad, la fuerza de la *dinamis* que anima al mundo. Todo tiene su *genius*, salvo lo que no existe o está muerto.

Muchos *teúrgos* que no participan de este Misterio lo consideran sagrado pero su poder no les causa sino recelo hacia quien hace uso de él, por ello los *teúrgos* veteranos que poseen este Misterio vigilan a aquellos jóvenes que hacen mal uso del mismo.

DOMINATUS DE GENUS

LA SILUETA DE LA SOMBRA

La *dinamis* cuando se corrompe emite cierta energía que escapa a los sentidos



normales, pero este *dominatus* te permite agudizarlos para que intuyas su presencia. Puedes llegar a saber más o menos la el nivel de la sombra y los posibles estigmas sombríos del individuo. Debes tener cuidado porque la sombra en ocasiones puede notar que la ves, y podría tomar *respresalias*.

LA VISIÓN DE LOS PEQUEÑOS DIOS

Los *lares* y *penates* son en la mayoría de los casos invisibles al ojo humano, pero los *teúrgos* casi no lo son. Con este *dominatus* puedes llegar a verlos, no es una visión completa o perfecta, la imagen suele estar distorsionada y es poco precisa, incluso puede confundirte. Este *dominatus* no hace que los oigas, solo los ves. Para poder verlos debes vencerlos en tu ataque *teúrgico*.

SALVAGUARDA QUEBRADA

Con este *dominatus* eres capaz de disminuir la defensa *teúrgica* de un adversario, lo que es realmente útil. Para realizar el *dominatus* debes tener contacto visual con el sujeto y hacerte una incisión en la mano izquierda. Existe un grupo de *dominae* que utilizan este *dominatus* de forma conjunta, dejando a su adversario indefenso.

Por cada éxito en tu ataque *teúrgico* disminuyes en un punto la defensa del adversario durante un combate o escena.

Coste: tres puntos de *fides* por tirada.

SALVAGUARDA TEÚRGICA

Este *dominatus* tiene cierto poder defensivo, algo limitado pero muy efectivo si se utiliza con astucia, ya que proporciona más defensa *teúrgica* contra el Misterio de *Genus*, protegiendo tu *genius*. No protege contra otros Misterios. Este poder es automático, siempre está activo. Añades a tu defensa *teúrgica* lo que poseas en el Misterio de *Genus*.

UNIÓN

Todo en el universo está conectado, este *dominatus* simplemente aprovecha esta regla. Estando en posesión de un objeto cercano a una persona tendrás cierta conexión con esta, pudiendo saber en que dirección está y a que distancia se encuentra. Todo ello es a

grosso modo, indicativos como “en el este a más de 20 millas” son los apropiados. El objeto que utilices debe ser relevante, algo íntimo o con cierto valor sentimental. Debe tenerse en cuenta que el vínculo entre el objeto y la persona no es físico, es un vínculo emocional o mental.

Coste: debes gastar cinco puntos de fides por objeto.

NUMINAE DE GENUS

GRADO 1

BENDICIÓN DEL NEONATO

LUS GEN FID 1

Característica: inteligencia

Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina se realiza durante el nacimiento de una persona. Necesitas sacrificar un animal adecuado para que la lustración tenga efecto, además de disponer de varios elementos rituales a su alrededor, como braseros. Es habitual manchar al neonato con la sangre del animal sacrificado. Por cada éxito al realizar la numina tienes un punto extra que se puede distribuir en características, cualidades, o puntos de Destino o carácter, así como en poderes sobrenaturales. Los dominatus valen un punto, las numinae según su grado – estos poderes deben ser “transformados” en poderes innatos del recién nacido–.

Según la fecha, el propio nacimiento y gran cantidad de variantes esta numina puede ser más o menos efectiva. Se puede dejar al azar, o explicas tu misma el porqué o el Iniciador determina las variantes. Por cada punto de fides permanente invertido obtienes 3 éxitos extras. Es habitual que muchas dominae utilicen esta numinae con sus hijas durante el parto.

MALDICIÓN DEL NEONATO

LUS GEN FID 1

Característica: inteligencia

Parámetros: especial, físico, individuo

Esta lustración se realiza de la misma forma que la Bendición del neonato, por lo que identificar esta numina de la otra es muy difícil. La única variante es que lo más cerca posible –la habitación de al lado, en la azotea o sótano– alguien debe sacrificar un animal de pelaje negro a las deidades infernales para maldecir al niño. La maldición puede simularse con cualidades negativas o bien puede ser una maldición específica. A mayor número de éxitos, más terrible será la maldición. Aquí tienes unos pocos ejemplos:

- 1- tiene algún defecto físico o mental, como mala salud, tartamudez, dislexia o es propenso al alcoholismo o sensualidad.
- 2- la falta de fortuna le persigue, se equivoca al escoger sus amigos, se gana enemigos sin grandes motivos.
- 3- defecto físico o mental grave, como cojera, es casi ciego o sordo, tiene pesadillas, visiones o algún tipo de miedo extraño.
- 4- de una forma u otra traicionará o será realmente perjudicial a su familia, su maldición afectará a ciertas personas que necesita.
- 5- muerte prematura, el niño rara vez llega a adulto, ya sea por enfermedad o accidente.

Esta numina es muy utilizada por las dominae, pero más aún por las brujas de otros cultos. Entre las dominae existe una gran rivalidad, esta es una forma de venganza o de eliminar futuros adversarios políticos. Esta sencilla numina es una de las mejores bazas de las dominae para proteger su futuro o amenazar a sus adversarios... y a muchos de sus aliados y amigos.

LA MIRADA DE LUCINIA

EVO GEN FID 1

Característica: percepción

Parámetros: especial, corto, grupo

Esta numina te permite delatar durante unos segundos la presencia de lares, penates y manes. Para ello debes lanzar cenizas y sal al aire. Es un acto simbólico, no es necesario que lo hagas hacia ellos. Estos entes resplandecen a tu visión. Los que te rodean no ven este efecto. Algunos de estos seres pueden defenderse de esta numina, por lo que no siempre será efectivo, además recuerda que siempre debes hacer un combate teúrgico. Esta numina puede afectar a varios tipos de daemones e incluso puede mostrarte a personas invisibles por medio de poderes sobrenaturales, pero a discreción del Iniciador.

Algunos goéticos elaboran lo que llaman *calcis nigra*, cal negra, pues ese es su aspecto, aunque el componente principal se sabe es ceniza de cadáveres de esclavos, muy útil para esta numina y otras. Si utilizas esta cal los seres permanecerán a tu vista más tiempo y es posible que otros también los vea. La cal negra es barata, costando unos pocos denarios. También elaboran la *favillae nigra*, ceniza caliente negra de origen desconocido, capaz de emular los efectos de esta numina, pero esta no la venden barata.

PODER SOBRE LO SOMBRÍO

DON GEN FID 1

Característica: inteligencia

Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Este don te permite controlar tus estigmas sombríos. Por cada éxito al realizarlo pueden disminuir un punto de tus estigmas, pudiendo escoger entre varios y repartir los puntos. Para obtener el don debes permanecer una noche completa en un templo a Juno, donde te practicarás un profundo corte en la mano izquierda –una herida total por cada cinco éxitos–. La sangre que debe manar con abundancia la depositarás en una simple vasija de barro, con tu nombre, rodeándolo con los diversos nombres de Juno. La vasija encierra el poder de tus estigmas, siendo enterada en el sótano del templo o lugar cercano. Al finalizar el don la vasija se quiebra, retornando a ti la sombra encerrada, sin importar la distancia. Cuando el poder entre de nuevo en ti es habitual caer inconsciente durante unos minutos.

A la vasija puedes inscribirle un símbolo planetario que te ayudará a encadenar mejor el estigma, con un efecto secundario añadido. La astrología, siempre complicada, abre puertas inesperadas en las numinae. Una influencia oriental detestada por los mayores del Pacto. Las dominae ancianas no permitían la utilización de la astrología, por lo que debes tener cuidado si lo haces. Cuando lo encadenas de esta forma tienes un éxito extra. Aquí tienes unos pocos ejemplos de positivos. Por cada éxito al realizar la numina, tienes un +1 con los efectos, con un máximo siempre de cinco éxitos:

- **Sol:** puedes escoger entre un +1 en percepción o en envejecimiento.
- **Luna:** puedes reducir la cualidad locura o una maldición en un punto por éxito.
- **Júpiter:** +1 en tiradas de autoridad.
- **Saturno:** +1 en tiradas de agrario o disciplina
- **Mercurio:** tienes un +1 por éxito en viajar, equitación o navegación.
- **Marte:** puedes escoger entre un +1 en tus tiradas con un arma específica.
- **Venus:** un +1 en las tiradas para seducir y amistad.

EL DESPERTAR SOMBRÍO

EVO GEN GRA 1

Característica: carisma

Parámetros: especial, corto, individuo

Puedes “despertar” un estigma sombrío en un oponente, lo que hace que actúe con mayor virulencia o poder durante una escena o combate. Por cada éxito al realizar la numina el estigma aumenta en un punto. Como máximo puede alcanzar el doble de lo que tenga normalmente. El despertar es violento, difícil de controlar. El estigma se escoge al azar.

Esta numina la utiliza la congregación de dominae de Tithéne, en la isla de Faros, Alejandría, con un grupo de fieles famosos por sus estigmas de ira y metamorfosis. La congregación posee una enorme domus con aspecto de fortaleza en la que habitualmente utilizan esta numina con sus aterradores y monstruosos fieles. Según ellas sus fieles, los *tithé*, “los nutridos”, son expertos a la hora de mantener a raya a los daemones y seres monstruosos procedentes de Egipto que intentan tomar la noche en Alejandría.

GRADO 2

ÉGIDA DE JUNO

LUS GEN FID 2

Característica: inteligencia

Parámetros: estaciones, físico, individuo

Esta lustración te protege contra cualquier efecto sobrenatural de Genus o similar. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 en defensa teúrgica. La numina debes realizarla durante las Matronalia, el 1 de marzo, día sagrado de Juno. Debes realizar ofrendas y votos en un templo a Juno. Además de coger un poco de tierra del templo, depositarla en una bolsa y llevarla colgada del cuello.

Si realizas un sacrificio adecuado puedes obtener de un +1 hasta un +5 en la tirada, además de hacer partícipe a varias mujeres de tu protección –como máximo lo que tengas en carisma–.

BENDICIÓN DE JUNO

LUS GEN FID 2

Característica: inteligencia

Parámetros: estaciones, físico, individuo

Esta numina te protege de los efectos de los estigmas sombríos. Por cada éxito tienes un +1 en defensa teúrgica. La lustración debes realizarla el 1 de marzo, durante las Matronalia, en un templo a Juno. Es habitual que hagas ofrendas y un sacrificio apropiado. Además de permanecer encerrada durante unas horas, a oscuras, ya que debes comprender lo que significa la sombra.

Esta antigua numina fue según la leyenda un regalo de Hera a Jeseo, su héroe protegido, lo cual le fue útil para protegerse de Medea. Esta numina fue de generación en generación en Tesalia, hasta que las brujas del culto a Hécate lo robaron y divulgaron a otros cultos solo para burlarse, en otra versión fue el culto a Artemis o el de Mercurio los culpables. A las dominae les llevó mucho tiempo el volver a recuperar solo para el Misterio de Genus esta numina.

TÉLESMA EXCUBITUM

EVO GEN GRA 2

Característica: constitución

Parámetros: especial, físico, individuo

Para realizar esta numina necesitas una pequeña figurilla de bronce hueca con la efigie de una mujer. La figurilla debe tener en su interior tu sangre y una gema. La figurilla es capaz de ver y escuchar todo a su alrededor. Está activa durante un día o una noche. A mayor número de éxitos mayor será su efectividad. La figurilla te responderá una serie de preguntas igual a los éxitos al realizar la numina antes de quedar “muerta”.

Son multitud los *télesma* –objeto de poder, talismán– que pueden hacerse con diferentes funciones. Este tiene como función la de espionar. Otros pueden moverse, emitir oráculos, mal-

decir, controlar personas o defender un lugar. Expertos en elaborar télesma son las brujas, los taumaturgos, algunos sabios hebreos y goéticos. Algunos télesma conocidos son:

- **Télesma de Hesies:** capaz de mover a los muertos a voluntad, en posesión de una bruja que habita en un oasis perdido de Egipto. Se dice que fue bendecido por el propio Osiris. La figura es de oro, aunque está verde por el paso del tiempo; tiene una cabeza con dos caras, una de Osiris y otra de Anubis.
- **Télesma de Oromasde:** protege contra el poder de la sombra, emitiendo oráculos sobre las acciones futuras y guerras sobrenaturales. Estaba en posesión de los magoi persas, pero lo perdieron cuando Alejandro Magno atacó Persia. La figura tiene el aspecto de un toro con cabeza humana. También protege contra el fuego.
- **Télesma de Sabaoth:** protege y refleja cualquier poder hostil que ataque a su portador, el cual debe ser judío o cristiano, ya que es un arma contra los paganos. El poder hostil vuelve al que lo lanzó, pero con mayor poder. Se cree fue elaborado por Salomón, pero esto es solo una invención. La figurilla tiene el aspecto de un ángel con seis alas.

EL REGALO

EVO GEN FID 2

Característica: carisma

Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta numina puedes “regalar” uno o varios de tus dominatus a una persona, animal, daemonium y si es posible, incluso a un lugar. Debes hacerte un corte en la palma de la mano derecha y tocar al destinatario de tu dominatus. Esta numina dura un día o una noche completos. Por cada éxito al realizar la numina puedes regalar un dominatus. Tus dominatus pasan de ti al destinatario. Por eso no puedes realizarlo, ya que te desprendes del mismo. Si el destinatario muere teniendo tu dominatus, debes tocarlo para recuperarlo. Si inviertes una herida total y el doble de puntos de dinamis de fides al realizar la numina, uno de los dominatus cedidos puedes realizarlo aunque lo hayas cedido a otra persona. Y si está muere el dominatus vuelve instantáneamente.

Esta evocación es muy utilizada por las dominae cuando quieren ayudar a sus fieles cercanos a realizar misiones concretas en lugares cercanos, ya que es menos costoso que los dones. En Praeneste, sede política del Pacto existe un grupo de estatuas representando a los dioses capitolinos –incluidos Apolo y Hermes– en el interior de un viejo templo que al tocarlas teúrgos o fieles regalan dominatus. Estos a diferencia de la numina pueden durar hasta un año. Es un misterio porqué estas estatuas son capaces de hacer esto. Un anciano teúrgo por tradición las custodia. Solo pueden tocar las estatuas los que él considere apropiados y merecedores de ello –a veces por capricho, favores políticos, haciéndole un buen regalo o simplemente cayéndole bien–.

GRADO 3

SANGRE A LA SANGRE

DON GEN FID 3

Característica: percepción

Parámetros: décadas, uno mismo, uno mismo

Esta numina te permite saber la localización aproximada, estado de salud e incluso indagar sobre las emociones intensas de una serie de individuos vinculados por sangre, esto es, lazos familiares –hermanos, progenitores, hijos y conyuges–. Para que la numina sea efectiva necesitas un mapa, no necesariamente muy detallado del Imperio y tierras bárbaras limítrofes, así como figu-

ritas de barro elaboradas por ti misma de cada uno de los individuos. A cada figura debes ponerle un nombre. Necesitas tener un poco de la sangre de los que deseas afectar con la numina, así como un objeto personal que le pertenezca. Realizas el don en un templo o santuario a Juno, donde deberás permanecer tres días y tres noches sin poder salir. Durante cada noche recitarás el don en voz baja. Por cada éxito vinculas a una persona y esta a su vez vincula a sus familiares inmediatos, pudiendo hacer estatuillas de barro de ellas. Las figuras de barro manifiestan la localización de cada persona, pues se mueven por sí solas en el mapa, además en su rostro se puede ver más o menos si en ese momento sienten alguna emoción. Las figuras muestran las posibles heridas o enfermedad de cada uno de ellos.

Las dominae utilizan esta numina para tener un gran control sobre las familias patricias, senadores, *negotiatores* e incluso miembros cercanos de la familia imperial. Se sospecha que el *decairis*, cúspide del culto a Juno, posee miles de estatuas, de las cuales cientos de ellas son de teúrgos, héroes y taumaturgos. Con esta sencilla numina de grado 3 controlan y vigilan al Pacto. Por supuesto, demostrar esto es casi imposible y políticamente arriesgado. Caer en desgracia con el culto a Juno puede ser una pesadilla.

POTESTAS GENIUS

DON GEN FID 3

Característica: inteligencia

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Con este don potencias la designación de poder de tu genius. Por cada éxito al realizar la numina aumenta en un punto. Por cada éxito debes invertir una casilla de rendimiento. El don debes realizarlo en un templo conjunto a Juno y Júpiter. Debes permanecer en el mismo tres días, en los cuales caerás en trance. Debes escoger una habitación o sótano oscuro, y disponer tres braseros en su interior con sustancias aromáticas y adormidera. El don debe comenzarse durante la Saturnalia, el 27 de diciembre. Si realizas el mismo don sobre ti sin que finalizase el anterior, el último sería el que prevalecería.

Durante el trance es habitual que el genius, aún dormido, contacte contigo, revelándote secretos y incluso otorgándote conocimientos que ignorabas que supieses. Por cada éxito tienes tres puntos de estudio que puedes distribuir en conocimientos de cualquier tipo, incluso sobrenaturales.

CONEXUS PRAESENS

EVO GEN FID 3

Característica: carisma

Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta numina vinculas a una persona con un objeto –habitualmente un cuchillo, un crisol o un objeto personal de tu víctima–. Necesitas sangre de la misma, manchando el objeto con ella. Al tratarse de una evocación necesitas manchar el objeto cuando quieras que el efecto de la numina se active. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 en ataque teúrgico contra ese individuo. El *conexus* –vínculo– desaparece si el objeto queda destruido. Si tu víctima está en el interior de un lugar sagrado la *conexus* no es útil en ese momento.

Algunos objetos son más actos para realizar numinae específicas. Por ejemplo, si la numina hace que tu víctima arda, lo más apropiado es que hayas escogido como *conexus* un brasero; en cambio, si lo que quieres es espiarle, lo mejor es un espejo. Considera que tienes el doble de éxitos en estos casos.

GRADO 4

EL PODER DE HEBE

DON GEN FID 4

Característica: constitución

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Quedas imbuido del poder de Hebe, la juventud. Para adquirir el don debes realizar servicios a un templo de Juno –madre de Hebe– durante el tiempo que solicitas el don. Tienes que realizar los sacrificios de cuatro animales hembra, uno cada día que dura el don. Te bañarás con su sangre al amanecer. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 a las tiradas contra el envejecimiento. La primera vez que utilizas este don recuperas un punto de envejecimiento si tienes alguno. Este don suele realizarse en *supplicationes*, varios teúrgos juntos realizan el don. De esta forma los éxitos suelen ser altos.

Son varios los objetos famosos que afectan el envejecimiento, ya sea deteniéndolo o incluso rejuveneciendo. Aquí tienes unos ejemplos:

- **La estatua de criselefantina de Hebe:** rumores aseguran que tres dominae en Corinto poseen un regalo de la propia Hebe que las hace casi inmortales, ya que no envejecen. Se trata de una estatua de oro y marfil de la diosa, que al parecer incluso parece respirar y su sangre correr por sus venas. Cada año las dominae realizan con un pequeño punzón un pinchazo en la estatua en un lugar que solo ellas conocen y recogiendo unas gotas de sangre, las beben y de esta forma no solo no envejecen, sino que pueden incluso rejuvenecer a otras ancianas.
- **El cuchillo de oro de Hércules:** al parecer, cuando Hércules murió incinerado en la pira un pequeño cuchillo de oro quedó en el lugar. A lo largo del tiempo, el cuchillo a pasado por multitud de manos... y de gargantas. Ahora es un cuchillo de oro, desgastado y mellado, que no llama mucho la atención. Pero tiene la capacidad de robar años y dárselos a su poseedor. Cuando se mata con el cuchillo, este roba la vida, haciendo que se poseedor rejuvenezca un año.
- **El árbol de Eriteide:** nombre de una de las Hespérides. Este árbol situado en algún lugar de la Hélade o isla del Egeo, da unas manzanas que tienen la propiedad de rejuvenecer, curar lesiones y proporcionar una gran salud. El único problema es que puede rejuvenecer demasiado, pudiendo convertir a un hombre en un niño. Se cree que un bellador del término de la Hélade consiguió una manzana de las propias Hespérides, y de ella obtuvo semillas, que dieron su fruto.

POTESTAS DAEMONIUM

EVO GEN FID 4

Característica: inteligencia

Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina potencia la designación de poder de un daemonium o cualquier tipo de fantasma. Por cada éxito aumenta en un punto. Esta numina solo es efectiva una noche o un día. Para realizar la numina el ente debe beber de tu sangre desde un recipiente de electro –aleación de cuatro partes de oro y una de plata–. En el interior del recipiente debes inscribir la numina y tu nombre. Junto a la sangre debes poner vino y un pequeño retal de papiro con el nombre o descripción del ente. Si se trata de un fantasma, verás como el líquido del recipiente se corrompe o simplemente desaparece tu sangre. Según sea el tipo de ente puedes ofrecer algún sacrificio apropiado, lo que hará la numina más poderosa. Considera que puedes tener de un +1 hasta un +5 al realizarla.

Esta numina es muy útil cuando se utiliza en *supplicatio* ya que puede transformar un simple fantasma en un adversario temible. Según algunos rumores las dominae tienen cementerios bajo algunos de sus templos, utilizando los fantasmas de sus fieles para atacar o espiar a sus enemigos. Pero tam-

bién se dice que tienen esclavizados a efiates –daemoni de las pesadillas- y otros seres que utilizan como un pequeño ejército sobrenatural.

GRADO 5

VIAJE PSÍQUICO

EVO GEN FID 5

Característica: inteligencia

Parámetros: especial, vínculo, individuo

Esta numina te permite realizar un viaje psíquico por medio de tu genius. Esta evocación necesita que caigas en un profundo trance. Lo habitual es utilizar una triaca de adormidera en cierta cantidad, un fármaco potente. Lo mejor es que un experto te la prepare. Caer en trance profundo puede llevar unos minutos. Por medio del trance tu psique abandona tu cuerpo, pudiendo viajar a gran velocidad y a lejanas distancias. Durante el viaje solo puedes ver y escuchar, no puedes hablar o realizar efectos sobrenaturales a través de tu psique, salvo los propios de esta numina. No puedes entrar en templos y santuarios consagrados a no ser que sean de tu deidad. Durante el viaje tu psique está en un plano de existencia diferente, lo que puede llamar la atención de fantasmas y daemoni, más sensibles al mundo invisible. La velocidad relativa a la que viajas es de una milla por minuto. Relativa, pues según el lugar puedes viajar a más o menos velocidad. Si sobrevuelas el mar o una llanura, iras más rápido, pero en la ciudad iras muy lento, a menos de un cuarto de velocidad, ya que lo que te hace rápido o lento es el número de mentes cercanas. Tu psique es incorpórea, por lo que puedes ignorar los obstáculos físicos, pero pueden hacerte daño con efectos sobrenaturales apropiados, como aquellos que afectan la mente, pero no las emociones, ya que estas están sujetas al cuerpo. Puedes viajar un minuto por éxito al realizar la numina. A partir de ese momento cada minuto viajando debes invertir una casilla de rendimiento. Si te quedas sin rendimiento, tu mente, agotada, viajará hasta tu cuerpo en estado inconsciente, ya que su único deseo es regresar. Si de alguna forma quedas atrapada, cada día de “fuera” pierdes una herida total.

Esta numina te permite realizar varios efectos:

- **Aparición:** invirtiendo un punto de gravitas puedes aparecer durante unos segundos. Tu imagen no será muy definida, pero se te puede reconocer.
- **Empujar:** invirtiendo un punto de gravitas puedes empujar un objeto como si tu fuerza fuese igual a tu gravitas.
- **Resonancia sonora:** puedes transmitir una palabra al aire por cada punto de gravitas. Está parecerá distorsionada. No es igual a tu voz.
- **Visión del mundo invisible:** viajando eres capaz de ver a fantasmas y daemoni que habitualmente son invisibles en el mundo. Para ello debes hacer una tirada de percepción + vigilar contra una dificultad variable.

HIEROFANÍA

“ESTA PARTE DEL CAMPO ERA LA MÁS TRANQUILA, Y LA VERDAD, LA QUE MÁS ME GUSTABA. LOS CAMPOS DE TRIGO ERAN INMENSOS, PERO ESTA ERA LA PARTE MÁS ATRAYENTE PARA MÍ. CERCA SE ENCONTRABA EL LÍMITE, Y TRAS ESTE, UNA INMENSA COLINA; EN SU INTERIOR MORABAN NUESTROS ANTEPASADOS Y FAMILIARES. SE ADENTRABA POR ELLA POR UNA GRUTA SUCIA Y OSCURA. PERO ASÍ ES LA VIDA Y LA MUERTE. PARA MÍ EL CAMPO CULTIVADO ERA LA VIDA, LA GRUTA LA MUERTE. LUZ Y OSCURIDAD. TAN SEPARADOS COMO UNIDOS, UNO NO PUEDE EXISTIR SIN LO OTRO. PERO LO QUE MÁS ME GUSTABA ERA OBSERVAR LA ENTRADA AL ANOCHECER, TRAS LA DURA JORNADA DE TRABAJO. EN OCASIONES, CON LA PACIENCIA

ELEUSIS

Los satori controlan el templo de Eleusis, centro de peregrinación de miles de fieles devotos. Situado a corta distancia de Atenas, en el lugar se realizan ceremonias secretas, en las cuales se dice se muestra la propia Ceres. De dicha ceremonia se dice que incluso puede resucitar a los muertos.

SUFICIENTE, PODÍAN VERSE EN EL INTERIOR LAS SILUETAS DE LOS QUE YA NO VIVÍAN. ERA UN REGALO DE LA DIOSA. PERO HABÍA QUE TENER CUIDADO PUES LOS MUERTOS ANSIAN LO QUE NO TIENEN: VIDA. ME HABLABAN Y PROMETÍAN TESOROS Y REGALOS OCULTOS EN LA GRUTA, PERO NO ME DEJABA ENGAÑAR Y ME ALEJABA DEL LUGAR. ESAS NOCHES AL REGRESAR A LA VILLA, ATRAVESANDO LOS CAMPOS DE TRIGO, EL VIENTO MECÍA CON SUAVIDAD EL CAMPO, TAN APACIBLE COMO ENGAÑOSO. TODOS SABEMOS QUE EL GENIUS DEL TRIGO ES UN SER UN TANTO ENVIDIOSO, PUES ÉL TAMBIÉN ANSÍA LO QUE NO TIENE: HUMANIDAD. ALGUNOS DECÍAN QUE EN EL PASADO ALGUNOS JÓVENES HABÍAN DESAPARECIDO DURANTE LA NOCHE EN ESTOS MISMOS CAMPOS Y QUE AHORA FORMABAN PARTE DEL CAMPO DE TRIGO Y DEL GENIUS. YO NO LES CREÍA, PERO CUANDO LO VI ANTE MÍ, OBSERVÁNDOME, EL TERROR SE APODERÓ DE MÍ COMPLETAMENTE. ME QUEDÉ PARALIZADO. EN UN ABRIR Y CERRAR DE OJOS YA ESTABA JUNTO A MÍ... NO ME DIO TIEMPO NI A GRITAR”
-ÚLTIMOS PENSAMIENTOS DEL JOVEN LUCIO. EL CAMPO NECESITA EN OCASIONES DE SU SACRIFICIO. ESTO LO SABEN LOS SATORI, PERO MUCHOS DE SUS FIELES, COMO LUCIO, LO DESCONOCEN. POR ESO DEJAN EN OCASIONES A LOS JÓVENES PASEAR EN LAS NOCHES SIN LUNA POR LOS VIEJOS CAMPOS...

El gran Misterio y secreto de los sembradores. Guardado por los grandes teúrgos del culto, el conocimiento otorgado por la Gran Madre hace miles de años para que sus hijos, la humanidad, hiciesen buen uso de la tierra y de su fruto. Hierofanía es el gran secreto de la naturaleza, el mundo de los campos y de las tierras próximas a ella.

Este Misterio une al sator con el mundo de la Diosa, la tierra y lo que habita en ella, animales y plantas; conociendo sus pensamientos y formas, entendiendo sus posibilidades. Pero debe entenderse que la Gran Madre donó el mundo al hombre para que lo utilizase para su provecho pero sin olvidar sus obligaciones religiosas con la naturaleza, ya que este es exigente y son muchos los seres que viven en ella y deben ser apaciguados. Hierofanía te permite conocer el mundo natural y el mundo “domesticado” por el hombre.

La naturaleza puede ser benigna o maligna, todo depende del uso que se haga de ella. No es justa o apta para débiles, el mundo es duro y solo sobreviven los más fuertes, la naturaleza tiene dos caras, tal como un dulce verano y el temible invierno. Los satoris saben como apaciguar la naturaleza y obtener de ella lo mejor.

El mundo de ultratumba no escapa al poder de la Hierofanía, tras la muerte el poder de Ceres, personificado como Perséfone, esposa de Hades –la muerte, el invierno- ayuda al teúrgo y los fieles a seguir una vida de ultratumba con ciertas ventajas. El ser un adorador de Ceres tiene grandes recompensas tras la muerte.

DOMINATUS DE HIEROFANÍA

EL ALIENTO DE DEMÉTER

Con este dominatus eres capaz de sentir con intensidad la vida que te rodea –salvo humanos-, ya que sientes la vida más natural, pero también la domestica –animales y plantas domesticas-

Para sentir la vida a tu alrededor necesitas concentrarte unos segundos, y poco a poco irás sintiendo. No importa si se trata de vida sencilla, como insectos o de seres más complejos. Puedes saber más o menos la distancia y dirección del ser vivo, incluso puedes saber si se trata de plantas, mamíferos, aves, insectos, etc. Este poder es automático, innato en ti. Abarcas en pasos lo que poseas en dignitas + percepción; esta área afecta una esfera más o menos perfecta.

EL LENGUAJE DE LAS PLANTAS

Poder comunicarse con las plantas puede resultar muy interesante. Este poder te permite entablar comunicación no con las plantas en sí, sino con su *genius* o similar. No verías necesariamente al *genius*, ya que este no tiene porque manifestarse, simplemente entablas conversación con él. Debe tenerse en cuenta que la conversación es con una planta, por lo que expresará aquello relacionado con su trato con el mundo. Para comunicarte debes encontrarte cerca de la planta.

EL LENGUAJE DEL REINO ANIMAL

Con este *dominatus* eres capaz de comunicarte con los animales, incluidos los domésticos. Esto no obliga a comunicarse al animal, simplemente entenderías su lenguaje momentáneamente. La conversación con un animal puede ser tortuosa, ya que los instintos y propia naturaleza complican la comprensión. Los animales no hablan con este *dominatus*, simplemente entiendes su combinación de sonidos y movimientos. Debes de estar cerca de él para entenderle.

LA VIRTUD DE LAS PLANTAS

Este poder te permite conocer intuitivamente las virtudes y efectos de las diferentes plantas. Este poder es automático, es innato en ti. Añades lo que poseas en Hierofanía a las tiradas relacionadas con el conocimiento de las plantas.

PROTEGIDO DEL REINO NATURAL

Ceres protege a sus fieles, y este *dominatus* es parte de esa salvaguarda, ya que posees protección contra el reino animal. El poder es automático, innato en ti. Posees en protección contra animales y plantas lo que tengas en fides, tanto contra ataques directos, como garras o venenos.

NUMINAE DE HIEROFANÍA

GRADO 1

LA FORTALEZA DE PERSÉFONE

DON HIE FID 1

Características: inteligencia

Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Esta numina te protege contra las posesiones y efectos sobrenaturales de los fantasmas, ya sean estos manes o espectros. Por cada éxito aumenta en un punto la defensa teúrgica. Para obtener el don debes permanecer una noche en un templo a Ceres, Deméter, Coré o Perséfone. En el mismo debes realizar un ritual mortuorio simulado mientras recitas la numina. Debes colocar una pequeña figura de madera con tu aspecto aproximado y nombre grabado, quemarla y enterrar las cenizas cerca del templo, junto con un recipiente con un poco de vino y algo de comida.

Si llevas encima objetos de difuntos que sabes son ahora temibles lemures o larvas este don actúa con mayor fuerza, pudiendo otorgarte de un +1 hasta un +5 extra. Otros métodos contra ellos son el llevar encima sal y habas negras, se les puede amenazar con Dis Pater o las diosas Mania -la locura-, Tácita o Proserpina.

GEPHYRISMOS

EVO HIE GRA 1

Características: carisma

Parámetros: especial, medio, individuo

Con esta numina puedes enviar maldiciones variadas a un individuo. Por norma están vinculadas al mundo natural y agrario, afectando los alimentos y el campo. Las maldiciones pueden hacer que el individuo se extravíe por el campo, que sus alimentos se pudran, que un animal le ataque, etcétera. Los éxitos al realizar la numina indican la potencia de la maldición, durando un día o una noche. Debes inscribir la maldición en una tablilla de plomo con un tono mal sonante y palabrotas, depositándola en un lugar cerca de la vivienda del afectado. Necesitas saber e inscribir el nombre del futuro maldito. Si se deposita en un pozo u otro lugar con agua estancada la maldición es más potente.

Son muchos los que compran maldiciones de este tipo para perjudicar a sus propios señores, adversarios o simplemente por envidia, para que el vecino terrateniente tenga una cosecha peor. Si sacrificas un animal y untas con sangre la tablilla ésta tiene mayor poder, pero también es más peligrosa. Se debe tener cuidado con las maldiciones pues despierten poderes extraños y a veces caprichosos.

LA VISION DE PERSEFONE

DON HIE FID 1

Características: percepción

Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Esta numina te permite vislumbrar a fantasmas invisibles. La visión no es perfecta, los ves como si estuviesen en medio de una niebla densa en la oscuridad. En realidad es tu psique quien los ve, no tus propios ojos. Si ves a un fantasma o varios, con un gran poder, tus ojos pueden volverse completamente blancos durante la visión. Los éxitos al realizar la numina pueden sumarlos al ataque teúrgico, aunque durante las fiestas relacionadas con los difuntos puedes doblar los puntos de éxito.

Puedes ayudarte de otros elementos para hacer que los fantasmas se visualicen, como esparcir sal, encender un brasero de hierro con incienso u ofrecerles sangre, a la vez que se dice en voz alta "*Ego sum qui te apello et videre volo*", algo así como *soy el que te llama y quiere ver*.

EL REGALO DE LA VIDA

EVO HIE FID 1

Característica: constitución

Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina te permite conceder una especial fertilidad -o infertilidad- a un ser vivo, ya sea una persona, animal o planta. A mayor número de éxitos mayor su fertilidad. Considera que para que una persona totalmente estéril pueda procrear necesitas cinco éxitos. Esta numina no funciona durante las *lemuria* y fiestas relacionadas con la guerra y la muerte.

Muchos *satoris* van de pueblo en pueblo y de campo a campo ofreciendo sus servicios por un módico precio como "brujos" ambulantes. De esta forma pueden entrar en multitud de lugares y conocer a gente interesante en casi cualquier parte y ganarse su confianza ya que gracias a ellos sus animales son más fértiles o su familia crece.

PROTECCIÓN SUFFIMENICA

LUS HIE FID 1

Características: inteligencia

Parámetros: estaciones, físico, grupo

Esta *lustración* te protege contra los efectos de los estigmas sombríos, tanto los tuyos como ajenos. Tú y los que te rodean pueden reducir un número de puntos igual a los éxitos de la *lustración*. Puedes escoger que estigmas reducir. Para realizar la

lustración debes elaborar *suffimen*, una mezcla sagrada que solo puede elaborarse durante las *Parilia* el 21 de abril. La mezcla está compuesta de sangre y cenizas de la cola de un caballo inmolado durante el *October equus*, así como cenizas de fetos de vacas sacrificadas durante los *Fordicidia*, además de cenizas de vainas de habas. Debes rociar a los que deseen protección con esta mezcla.

Según la elaboración del *suffimen* este puede otorgar efectos positivos extras. La calidad de la mezcla puede dar hasta un +5 en los efectos:

- Mayor defensa contra los estigmas.
- Aumentar el número de protegidos.
- Elimina puntos de tributo.

GRADO 2

LA TUTELA DE LAS DIOSAS DE LA TIERRA LUS HIE FID 2

Características: inteligencia

Parámetros: estaciones, físico, población

Esta lustración protege un campo labrado contra el frío, la helada, el fuego y contra plagas de insectos. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 en agrario. La lustración debes hacerla en el árbol "sagrado" del lugar. Este árbol simplemente debe ser antiguo y estar situado en un lugar importante o característico del campo. Se le ofrece vino e incienso a Dea Dia, Ceres, Ops Consiva y Tellus, además del sacrificio de dos lechones, una oveja y una vaca de piel blanca. También se deben dar tres veces tres vueltas alrededor del árbol. Al final se hacen diversos regalos que se entierran junto al árbol -curiosamente estos regalos desaparecen-, además debes poner una representación de Ceres.

En algunas villas y latifundios existen árboles o arboledas sagrados. Estos lugares encierran poder, por lo tanto la numina también lo tiene. Pueden otorgar de un +1 hasta un +10 a la tirada de la numina.

DEVOTIO CEREAIA

DON HIE FID 2

Características: carisma

Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Este don te enlaza con un grupo de fieles, denominados *devotio*. La numina te permite utilizar los puntos de dinamis de fides de los *devotio* como si fuesen tuyos, por lo que tendrías una gran reserva de puntos. No importa a que distancia se encuentren. La única limitación es que si los fieles están en un lugar sagrado ajeno al mundo pagano no puedes coger los puntos. Por cada éxito al realizar el don puedes enlazar un *devotio*, pero como máximo lo que poseas en corpus religio + carisma. Este don debes realizarlo en un altar a Ceres junto con los *devotio*. Debes inscribir tu nombre y el de ellos en el altar, ofreciendo un sacrificio, además de hacerlo solo durante las *Cerialia*, del 12 al 19 de abril.

Los satoris tienen bajo su protección a multitud de fieles devotos, deseosos de ayudarles en sus cometidos. Existen otras versiones de *Devotio cerealia* en la que los fieles pueden donar virtus y gravitas. Son varias las numinae de Hierofanía que hacen de los fieles una fuente de poder.

LA SABIDURÍA DE TELLUS

DON HIE GRA 2

Características: destreza

Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Esta numina te permite realizar acciones relacionadas con el campo con mayor maestría, ya que te transmite parte de su poder. Por cada éxito al realizar el don tienes un +1 en las tiradas de campestre. Para obtener el don debes recluirte dos días en un templo a Ceres, ofrecerle sacrificios y ofrendas. Debes inscribir tu nombre en una vasija y en su interior poner diversas se-



millas que ofreces a Tellus. La vasija debes enterrarla en un lugar sagrado dedicado a las diosas de la tierra.

Al adquirir el don tienes una vinculación especial con un tipo de terreno específico, como montaña, desierto, bosque, etc. Por cada éxito al realizar la numina tendrías un +1 extra en ese terreno. Además puedes tener cierta afinidad con una especie animal del lugar, adquiriendo una capacidad especial. Por ejemplo, si escoges un búho tendrías un positivo extra para ver de noche; si fuese un ciervo, en escuchar o correr; un felino en ocultación o latrocinio, etc.

LA MALDICIÓN DE PROSERPINA

EVO HIE FID 2

Características: carisma

Parámetros: especial, físico, individuo

El realizar esta evocación debes imprecar a la diosa Proserpina venganza contra un individuo, vociferando el nombre de la persona a maldecir al anochecer. Debes inscribir su nombre en una tablilla de plomo y fundirla en fuego. La tablilla, ya fría, debes depositarla en una vasija con vino y enterrarla. También debes beber algo del vino durante la evocación. Esta numina invoca a un daemonium que llevará a cabo la venganza. Aunque se trata de uno solo lo habitual es que aparezca con 3, 5 o 9 cuerpos, como pequeños animales. Por cada éxito el daemonium tiene un punto en la designación de poder. Su misión es hacer que la maldición se cumpla, por lo tanto si tiene poco poder le será más difícil realizarla si se trata de algo complicado. Este desaparece cuando amanece.

Como en esta numina muchos *indigitamenta* pueden manifestarse en el mundo visible como daemones de muy diferente índole y aspecto. Estos daemones no tienen un poder determinado, tu capacidad para manifestarlo es lo que le confiere poder. Por ello, si en esta numina le ofreces tu sangre, sacrificios o haces un voto sagrado, como construirle un pequeño santuario o dedicarle una estatua, el daemonium tendrá más poder. Considera que por cada uno de los ejemplos anteriores el daemonium puede aumentar en un punto su designación de poder.

GRADO 3

EL INVIERNO DE PERSÉFONE

EVO HIE VIR 3

Característica: carisma

Parámetros: especial, corto, grupo

Esta numina te permite arrancar la vida a los animales y plantas. Por cada éxito haces una herida total en los animales o un daño equivalente en las plantas. El daño de la numina es producido por dos razones: envejecimiento y frío. Por ello cuando lo utilizas tiene un efecto visual extraño, ya que el área se enfría considerablemente y la vida animal y vegetal envejece y se consume con rapidez. El frío procede de la tierra. Si atacas árboles, considera que cada uno es como un individuo, atacándolo desde las raíces. Para realizar la numina debes hacerte un corte o un pinchazo en la palma izquierda y dejar que una gota caiga a la tierra. Como efectos secundarios de la numina, los animales pierden características debidos al envejecimiento y se ralentizan por el frío. Por cada éxito debes hacer una tirada de envejecimiento con cada animal, además de tener estos un -1 en maniobra por éxito.

Esta numina la obtuvo una satora llamada Alcestis que perdida en invierno durante una nevada inusual en el norte de Sicilia, tuvo que cobijarse en una pequeña cueva. En su interior varios animales hambrientos, lobos dicen algunos, la atacaron, pero sin saber como pudo utilizar esta numina y acabar con ellos. La satora agradecida, percatándose de que Proserpina le había dado ese conocimiento para salvarla, le dedicó un san-

tuario ante la cueva, la cual aseguran llega hasta el infierno. Ahora una descendiente de la satora cuida del santuario -llamado de Alcestis-. Algunos creen que si se duerme en el santuario Alcestis se muestra en sueños, emitiendo profecías y otorgando dominatus a los satoris.

GRITO BÁQUICO

EVO HIE VIR 3

Características: carisma

Parámetros: especial, corto, grupo

Con esta numina puedes enloquecer a una persona durante un día o una noche. Invocas el poder de Iaco, una de las manifestaciones de Dionisios, hijo de Deméter, gritando, lo que desencadena la locura en tu víctima: miedo, obsesión, lujuria, éxtasis,... un caos emocional muy difícil de soportar. La víctima parecerá borracha, violenta, confusa y en ocasiones lujuriosa. Por cada éxito la víctima o víctimas adquieren un punto en la cualidad locura.

Esta numina fue un regalo del culto a Baco. Enloquecieron a varios satoris, ya que según su filosofía no se puede comprender lo que no se experimenta, y después se la regalaron. La relación entre los cultos a Baco, Ceres y Venus es estrecha en ocasiones, pero no exenta de problemas, numerosos malentendidos -algunos provocados por los propios teúrgos- y curiosas historias. El Pacto en general no ve con buenos ojos esta relación con el culto a Baco, pues se intercambian numinae y otros secretos. Pero los tres cultos saben que esta relación les beneficia y les confiere un poder que hace que muchos se lo piensen dos veces antes de provocarles.

LA MALDICIÓN DE ERISICTON

EVO HIE VIR 3

Característica: constitución

Parámetros: especial, medio, individuo

Con esta numina produces un hambre espantosa en tu víctima. Por cada éxito al realizar la numina esta debe hacer una tirada contra el hambre. La dificultad se incrementa por cada éxito, siendo la primera contra 20+. Además este atroz hambre hace que la víctima enloquezca, teniendo la imperiosa necesidad de comer, aunque nada le sacia, salvo su propia carne... Por cada punto de fracaso de la víctima adquiere un punto en la cualidad locura - esta desaparece si se desvanece o sacia el hambre-.

Erisicton, un rey de Tesalia, fue maldecido por Deméter al intentar talar un bosquecillo sagrado. La diosa le castigó con un hambre insaciable, que solo pudo aplacar devorándose a si mismo. La diosa lo maldijo por medio de una de sus sacerdotisas, Nicipes, la cual transmitió la numina a través de las generaciones.

GRADO 4

UNIÓN CON LA SIEMBRA

DON HIE FID 4

Característica: carisma

Parámetros: décadas, uno mismo, uno mismo

Este don te permite establecer y mantener un vínculo místico con un lugar, por norma un campo sembrado o algo similar, como una villa campestre. Por norma los satoris escogen un lugar apartado y seguro. La unión es tan fuerte que parte de tu vida depende del bienestar del lugar, lo cual te reporta beneficios. La unión hace que automáticamente sepas si están dañando tu terreno. La unión se realiza durante cuatro días en las Tesmoforias -en octubre. La ceremonia debe oficiarla -no necesariamente debe ser una satora- una mujer casada, con niños o al menos de buena familia. El primer día se realiza una procesión alrededor del terreno hasta un pequeño altar en el mismo. Si no existe altar, debe construirse y consagrarse. El segundo y tercer día se realizan juegos, danzas eróticas y alguna

competición atlética en la que pueden participar mujeres, pero en los que nadie puede comer. El último día se realiza un sacrificio y al final un banquete. Lo último que debes hacer es mezclar tu sangre con tierra y semillas y ofrecerla en el altar. Este don hace que tanto tu cuerpo como tu psique estén unidos a la tierra y el genius del lugar. Por ello sabrías la historia del lugar a un mismo grado que los éxitos al obtener el don, así como un positivo en agrario igual. Además de aumentar tu defensa teúrgica contra los poderes de Hierofanía, Natura y Vital cuando estás en él.

También por cada éxito tienes un positivo que puedes distribuir entre las siguientes posibilidades cuando te encuentras en el terreno:

- +1 herida total.
- +1 en las tiradas de rendimiento
- +1 en las tiradas de envejecimiento.

Son multitud los campos vinculados a satoris. Aunque este don de por sí te otorga poder, lo importante del mismo es que varias numinae de grado alto requieren que estés vinculado a un terreno, ya que te permiten controlar el genius, ordenar a los fantasmas de los fieles enterrados que te obedezcan y otros beneficios. Los satoris en su terreno son duros adversarios.

LA VITALIDAD DE TELLUS

DON HIE VIR 4

Características: constitución

Parámetros: semanas, uno mismo, uno mismo

Esta numina te permite recuperarte de las heridas a gran velocidad, recuperando una al día –al amanecer-. Por cada herida debes invertir dos casillas de rendimiento. Para que el don actúe debes estar en tierra firme, tampoco actúa si estas en terreno urbano, debes estar en zona campestre. Además por cada punto de éxito tienes un +1 a las tiradas para la recuperación normal de heridas. El don debes realizarlo durante la Cerialia, del 12 al 19 de abril, en un templo a Ceres, donde estarás recluso tres días. Debes sacrificar una vaca, además de ofrendar una estatua que te represente, purificada con agua y adornada con ramas de de olivo, pino y laurel.

En algunos terrenos consagrados a Ceres, Ops y Tellus puedes recuperar más de una herida diaria si duermes y descansas en ellos. Si posees tierra de Eleusis, Sicilia, Creta, Samotracia o el Peloponeso puedes tener de un +1 hasta un +5 al realizar la numina. Esta tierra debes mezclarla con gavillas de trigo y otros cereales, y guardarlas en una pequeña vasija de barro con tu nombre dentro escrito en una hoja de laurel.

GRADO 5

DEMETERISTAS

DON HIE FID 5

Características: carisma

Parámetros: décadas, uno mismo, uno mismo

Con este don creas un vínculo entre tú y un grupo de cuatro satoris. Este don solo puede ser realizado entre teúrgos satoris, invirtiendo cada uno un punto permanente de fides. Este rito, símbolo de amistad y unión, permite que los *demeteristas* compartan su fides. Cuando realizáis la misma numina juntos ésta se reduce en un grado a todos los efectos. Además cada uno sabría el estado de salud y más o menos donde se encuentra el resto. Si alguno se encuentra en peligro puede enviar una señal. Este don solo puede realizarse en el *alsos* –bosque sagrado– de Eleusis. Para obtener el don deben purificarse los *demeteristas* durante cuatro días, practicando ayuno y absteniéndose de practicar sexo, además de confesarse al sacerdote del lugar y esperar su absolución. Al finalizar el don los *demeteristas* pueden reducir un punto de sombra.

Cada uno de los demeteristas puede escoger un efecto secundario que le otorga un positivo igual a los éxitos al realizar la numina:

- +1 a las tiradas contra el hambre y la sed.
- +1 en las tiradas de agrario y campestre.
- +1 en las tiradas de envejecimiento.
- +1 en defensa teúrgica contra maldiciones.
- +1 en tiradas de amistad y que impliquen fertilidad.

MAIESTAS

“MI PODER ES EL PROPIO PODER. ES ALGO QUE YO SÉ Y MIS HOMBRES TAMBIÉN. SOY SENADOR POR DERECHO PROPIO Y EL DE MI LINAJE. CUANDO ME MIRO AL ESPEJO Y ME OBSERVO, QUEDO ENSIMISMADO CON MI PRESENCIA. MI MIRADA ES LA DE UN HOMBRE SIN DUDAS. SI DEBO ENVIAR A UN JOVEN MUCHACHO A UNA MUERTE SEGURA EN EL CAMPO DE BATALLA: LO HARÉ. AUNQUE ESE MUCHACHO FUESE MI ÚNICO HIJO. MI AUTORICTAS NUTRE LO QUE LLAMAMOS MAJESTAD. UNA AUREOLA QUE SOLO ALGUNOS POSEEMOS. PODER, PODER SOBRE LA VOLUNTAD DE LOS HOMBRES... ESTO ES ALGO QUE APRENDÍ DE MI PADRE, UN INICIADO EN LOS MISTERIOSOS SECRETOS DEL CULTO A JÚPITER. NO ES ALGO QUE ESTÉ AL ALCANCE DE CUALQUIERA. ES UNA GRAN RESPONSABILIDAD, PUES ES UN GRAN PODER. HEMOS NACIDO PARA SER LOS LÍDERES DE ESTE MUNDO QUE ES ROMA.”

–MARCO CORNELIO VETUS DE BRITANIA, PENSANDO SOBRE SU GRAN RESPONSABILIDAD COMO DIALIS, SENADOR Y PATER FAMILIA DE LOS CORNELIO.

Las leyes que gobiernan el universo, que atan el mundo. Todo lo que existe es gracias a la ley, sin ésta no existiría el mundo. El mundo visible y el invisible tienen leyes que las constituyen, varían en cada mundo pero son inmutables en cada uno de ellos. Pero siempre hay excepciones y formas de cambiar esto, las leyes no se pueden cambiar pero sí engañar.

Este Misterio te permite conocer los secretos sobre el control y dominación de la especie humana y de numerosos daemones, pudiendo incluso afectar al propio tiempo. Maiestas es poder, y poder sobre el poder. Peligroso, tentador pero efectivo. Este Misterio es la causa principal de la corrupción dialé, pues tanto poder puede volverlos orgullosos.

La Maiestas permite al teúrgo imponer su voluntad sobre la dinamis del mundo, por ello puede dominar con su sola presencia aquello que le rodea, incluso afecta la naturaleza, el tiempo y entes que le rodean. Afecta la dinamis y de esta forma este modifica las leyes establecidas de una forma sutil, aunque a grandes niveles el poder puede hacer que ocurran cosas realmente imposibles.

Se fundamenta en la base de la *autorictas*, la autoridad del teúrgo sobre la dinamis, la mente sobre la materia, el alma sobre la dinamis.

DOMINATUS DE MAIESTAS

EL PODER DE LA VOLUNTAD

La teúrgia se nutre de la dinamis y de la fortaleza vital del teúrgo, gracias a estos dos factores el teúrgo podrá controlar y ejercer su poder. Los diales gracias a este dominatus pueden potenciar ese canal y afectar con más fuerza el mundo con su teúrgia. Este poder se manifiesta gracias a la voluntad del teúrgo. Puedes sumar a tu ataque teúrgico en Maiestas lo que poseas en fides.

LA VIRTUD DE LA AUTORIDAD

El poder del mando es algo inherente en los diales, basado en el poder de la *auctoritas*, un concepto importantísimo para los

AUTORICTAS MÁXIMA

Según algunos rumores durante la Guerra de Troya parte del conocimiento sobre Maiestas se perdió, por ello se cree que nadie la conoce a altos niveles. Otros aseguran que los líderes diale de la familia albina lo atesoran aunque por algún motivo no lo utilizan.

diale y también para los saliare. Este poder es automático, siempre está activo, ya que forma parte de ti. Tu dignidad y honor refuerzan la autorictas ya que ésta se nutre de aquellas. Gracias a este dominatus puedes sumar a tus tiradas de autoridad lo que poseas en virtus.

REVERENCIA

Los diale saben como inspirar respeto y un temor reverencial hacia sus personas, es uno de los pilares de los patricios y nobles. Este dominatus hace que irradies respeto y temor hacia ti, el poder es automático, sin coste alguno. Muy útil en combate, ya que proporciona un negativo en maniobra igual a tu virtus a aquellos que quieran agredirte, incluso afecta a los animales.

SENADOR

Este dominatus encarna el poder de la presencia personal, la carisma en estado puro, pero con el requisito del uso de la palabra. Este poder es automático, estando siempre activo. A tus tiradas de oratoria puedes sumar lo que poseas en gravitas.

VINCULO ENTRE IGUALES

Los diale como hijos de Iopater son diferentes en esencia al resto de los mortales y teúrgos, hijos del dios supremo del *imperium romanum*. Con este poder sientes la presencia de tus iguales, incluso puedes llegar a saber más o menos donde están. Sientes a una distancia igual a tu dignitas + percepción en pasos la presencia de tus iguales. Este poder es automático, siempre está activo.

NUMINAE DE MAIESTAS

GRADO 1

LA MIRADA DE NUMA

DON MAI GRA 1

Característica: percepción

Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Este don te permite ver el poder en el interior de los objetos y lugares. Si el poder está activo es más sencillo. Cuando observas poder tus ojos resplandecen ligeramente, como si una fuerte luz le diese de frente. La tirada es variable para descubrir los objetos, pero por cada éxito al obtener el don tienes un +1. Para obtener el don debes recluirte una noche en un templo a Júpiter y encerrarte en una pequeña habitación en la cual dispondrás de un brasero en el que quemarás adormidera e incienso. El opio te dejará dormido. Sobre los ojos debes poner una tira de papiro con esta numina inscrita por dentro.

Numa Pompilio, segundo rey de Roma, tras Rómulo, fue un gran teúrgo, y algunos dicen, taumaturgo e incluso filósofo. Siendo rey y sumo pontífice de los cultos romanos, Numa tuvo acceso a gran cantidad de secretos, y por ello muchos creen que cierta cantidad de numinae de Maiestas y Caelum son su herencia. También se habla de unos manuscritos proféticos encontrados en su tumba, de la cual su cuerpo había desaparecido y de varias numinae de gran poder. Nadie sabe donde se encuentra el cuerpo, ni que fue de estas numinae.

PODER DESATADO

EVO MAI FID 1

Característica: fuerza

Parámetros: especial, corto, individuo

Con esta numina liberas el poder encerrado en un elementi sacro o télesma. Por cada éxito liberas una vez el poder. Cada vez que lo liberes debes hacer una tirada con dos dados. Si obtienes menos de 6, el poder, aunque lo descargas, se activa, actuando o afectando al azar. En algunos lugares –templos, omphalos- los objetos pueden ganar o perder poder, esto tiene que tenerse en cuenta, ya que al “liberarse” pueden activarse con mayor o menor facilidad. Curiosamente no existen objetos capaces de emular esta numina.

Esta numina fue muy útil durante las guerras pritanicas en la Hélade, Asia y Oriente. Los pritanis, teúrgos de Apolo, poseían gran cantidad de objetos, tanto sacri como télesmas, con los cuales aventajaban a los diale, acabando con multitud de ellos. Por ello, entre otras numinae, se les enseñó esta incluso a jóvenes procus, aspirantes a diales. Ya que no podían destruir los objetos, al parecer protegidos por un poderoso pritanis oculto en el Peloponeso, al menos podían dejarlos inútiles. De igual forma los diale la enseñaron durante la conquista de Hispania y la Galia. La numina fue en origen posesión de la familia Flaminia, que la cedió al culto a Júpiter.

SOBRECARGA DE PODER

EVO MAI FID 1

Característica: inteligencia

Parámetros: especial, medio, individuo

Esta numina hace que tu oponente tenga que utilizar más puntos de dinamis cuando realiza un poder sobrenatural. Para poder utilizarlo debes vencer o igualar su maniobra. Por cada éxito al realizar la numina tiene que invertir un punto extra.

Para que esta numina afecte a seres sobrenaturales, como daemoni o fantasmas, requieres portar algún tipo de objeto vinculado o relacionado con el ser. Por ejemplo, si se trata de fantasmas necesitas tener algo que le pertenezca, como un objeto personal o parte de su cuerpo, incluso sangre de un familiar inmediato, o saber su nombre en vida. Según el daemonium necesitarás algo concreto, por ejemplo, si se trata de un ser relacionado con el fuego, debes llevar ceniza o una antorcha. Si es un efialte, demonio de las pesadillas, necesitaras saber su nombre o llevar una estatuilla con la forma habitual en que se presente en los sueños -si el efialte te ataca en sueños, puedes utilizar esta numina-. Es el Iniciate el que decide al final si puedes utilizar la numina contra seres sobrenaturales o no.

JANITOR

DON MAI FID 1

Característica: percepción

Parámetros: décadas, uno mismo, uno mismo

Con este don te vinculas a un lugar sagrado, aunque lo habitual es que lo utilices para vincularlo con tu *focus* –centro teúrgico de tu casa-. Con este don sabrías si tu casa está siendo atacada, ya sea físicamente o con poderes sobrenaturales. Puedes realizar numinae a través del janitor, utilizando su propia dinamis –recupera un punto cada día-. Este tiene una reserva igual a los éxitos al realizar el don. Cada año esta reserva aumenta en un punto. El janitor puedes especializarlo en maniobra, ataque, o defensa teúrgicos (+1 por cada éxito al realizar la numina). Para ello al realizar el don debes hacer conjuntamente un rito especial. Lo habitual es realizar un sacrificio y ofrecer un banquete a la familia que debe durar desde el amanecer hasta el anochecer. El *focus* también está invitado, por lo que también tendrá su asiento, parte de comida y bebida.

Esta numina es muy antigua. Cada pater familias -de las familias patricias y equivalentes-, tanto en Italia como en el resto del Mediterráneo y otros lugares, es el sacerdote de su propia familia, la cual incluye sirvientes esclavos y otras gentes. El pater familias es el encargado de varios ritos cuyo cometido es proteger y obtener el favor de los dioses para su familia. Uno de estos ritos es el del janitor.

TEMPESTAS

EVO MAI FID 1

Característica: carisma

Parámetros: especial, corto, grupo

Esta evocación te permite aumentar la dificultad para realizar teúrgia y taumaturgia a tu alrededor, aunque también te afecta a ti. Por cada éxito aumenta en un +5.

Puedes portar objetos relacionados con Misterios, Arcanos o Maestrías taumáticas para potenciar los efectos de la numina. Considera que pueden darte hasta un +5 a la tirada. Aquí tienes unos ejemplos:

- **Misterios:** lo habitual es portar una estatua que represente a la deidad o deidades, así como nombres de las mismas escritas en papiro rodeadas de la numina.
- **Arcanos:** tiras de papiro con los nombres taumáticos de los dioses, planetas, constelaciones, lugares y un largo etcétera, relacionados con el Arcano. Estas tiras se cosen a la ropa.
- **Maestrías:** una pequeña tablilla de plomo con el nombre de la maestría en latín, griego, egipcio y hebreo, rodeada de la numina. La tablilla se enrolla y se perfora con un clavo de hierro manchado de vino.

Tanto para los Arcanos como para las maestrías, no es necesario saber taumaturgia para realizar estas tablillas y papiros. En el Imperio abundan los libros sobre estos temas, no es difícil conseguir estos datos.

GRADO 2

RECOBRANDO LA MAJESTAD

LUS MAI GRA 2

Característica: carisma

Parámetros: estaciones, físico, individuo

Anulas o reviertes los efectos del Misterio de Maiestas o poderes similares. Para poder afectarlo debes ganar en tu ataque teúrgico, pudiendo sumar los éxitos al realizar la lustración. Debes purificar el objeto, lugar o persona objetivo de la numina. Si estas en un templo a Júpiter puedes obtener hasta un +5. El efecto del poder debe estar dentro de un número de estaciones igual a tu dignitas, además su poder no es permanente. Cuando finaliza la lustración, el efecto negativo vuelve.

Esta numina no tiene gran poder sobre los efectos del envejecimiento producidos por Maiestas. Por ello, cuando quieras rejuvenecer debes invertir un punto permanente de gravitas, independientemente del número de años recuperado. Existe una numina similar aunque su efecto es permanente y no importa cuando haya sido afectada la víctima, pero está custodiada por los teúrgos del templo a Júpiter en Praeneste.

ÉGIDA DEMONÍACA

LUS MAI FID 2

Característica: inteligencia

Parámetros: estaciones, físico, individuo

Esta lustración te permite protegerte contra los poderes de los daemoni, siempre y cuando su poder procede de su psique. No es útil contra poderes físicos. Por cada éxito tienes un +1 en defensa teúrgica. La lustración debes realizarla en un templo a Júpiter. Debes purificarte con agua, hacer libaciones y un sacri-

ficio final. Debes donar un exvoto con tu nombre, pidiendo protección y prometiendo que al finalizar la lustración realizaras un sacrificio por el mismo valor.

Curiosamente cuando realizas la numina se nombre al dios de los hebreos, el cual "está atado y amordazado por Eón, Mercurio y Júpiter". Al parecer la numina fue robada a unos sabios hebreos durante la destrucción del templo de Jerusalén por teúrgos de Mercurio y Júpiter. Estos sabios cabalistas tenían cerrados a dos daemoni antiguos de la época de Salomón, los cuales escaparon con la forma de esfinges, ocultándose ahora en los montes del Líbano. El dios Eón, el tiempo infinito, es una deidad compleja utilizada por los gnósticos, sabios de difícil clasificación por el Pacto, ya que para ellos son tanto taumaturgos como filósofos.

LORICA ADVERSO PRODIGII

LUS MAI FID 2

Característica: inteligencia

Parámetros: estaciones, físico, individuo

Esta numina te protege contra la mayoría de los prodigios, salvo los siguientes: *carmentis*, *glossolia* y *maledictum*, tres prodigios basados en la palabra. Por cada éxito al realizarla tienes un +1 en defensa teúrgica. La lustración básicamente requiere que te purifiques con agua durante la noche, inscribiendo en una tablilla de bronce diez nombres de daemoni supuestamente relacionados con los prodigios, así como el nombre de diez dioses y cuerpos celestes, desde planetas hasta estrellas. Además debes inscribir varios símbolos propios de los teúrgos herméticos y letras hebreas. Al final la tablilla debes quemarla y enterrarla en un lugar apartado sin consagrar. Al enterrarla debes beber un poco de vino mezclado con agua de mar, y verterlo sobre el agujero.

Puedes portar amuletos por cada prodigio, de esta forma puedes obtener un de un +1 hasta un +3 en defensa en cada uno. Aquí tienes algunos ejemplos de amuletos:

- **Chrematismos:** debes llevar una pequeña lámpara apagada o un anillo de plata, con los siguientes nombres inscritos: daemonia Na-Keb, Orpheus, Luna.
- **Fascinium:** un objeto obscuro o máscara grotesca, con los siguientes nombres: daemoni Mesalii, Saturno dos veces y planeta-.
- **Médium:** unas cadenas o una serpiente; con los nombres: Sumuel el hebreo, Proserpina y Estigia, ningún nombre de planeta, en su lugar una S en alfabeto hebreo.

Es muy difícil tener conocimientos sobre los prodigios, por ello lo habitual es que sepas realizar un par de estos amuletos y nada más.

ÉGIDA DE JÚPITER

LUS MAI FID 2

Característica: carisma

Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Esta lustración te protege contra Maiestas y poderes similares. Por cada éxito tienes un +1 en defensa teúrgica. Debes elaborar una máscara de tu rostro en cera, espolvorearla con polvo de bronce, inscribirle tu nombre, formando un círculo y depositarla en tu *focus*. Si la máscara se rompe o quema, la lustración finaliza.

Costumbre de los antiguos patricios es elaborar máscaras de los difuntos. Estas se llevan en los funerales por los familiares, como si el muerto estuviese presente. Después se depositan en las casas, en lugares sagrados o acondicionados para ellas. Algunas de estas máscaras elaboradas para grandes hombres y mujeres se saben poseen extraordinarios poderes, especialmente poseen poderes similares al de esta numina.

GRADO 3

COMUNIÓN DEL CREYENTE

DON MAI FID 3

Característica: carisma

Parámetros: décadas, uno mismo, uno mismo

Este don te une con uno de tus fieles, lo cual debe ser por libre voluntad, aunque lo puedes convencer. Si el don es efectivo puedes utilizar su dignitas como si fuese la tuya, incluso puntos permanentes. El fiel se convierte en tu *devotio*, es consagrado por ti. Eso quiere decir que te pertenece completamente. Su vida es tuya ahora. Incluso en términos jurídicos, el fiel puede decirse que "ya está muerto". Este don solo puedes realizarlo con plebeyos que además sean paganos, no sirve con cristianos o hebreos. Durante tres días compartiréis techo en un templo a Júpiter. El primer día debéis purificaros. El segundo realizareis plegarias. El tercero se honrará a Júpiter con un sacrificio. El *devotio* debe derramar sangre por ti durante los tres días en un brasero. Al final inscribís vuestros nombres en una ofrenda a Júpiter, en la que el fiel jura ser ahora tu *devotio*. Si el ahora *devotio* rompe su juramento de fidelidad hacia ti, una terrible maldición caerá sobre él y su familia inmediata.

Además de los efectos anteriores, puedes escoger entre las siguientes posibilidades:

- **Numinae:** por cada punto de éxito puedes realizar como si fueses tu mismo una numina a través del *devotio*. La numina debes especificarla al realizar el don.
- **Combate teúrgico:** por cada éxito puedes otorgar uno de tus parámetros de combate teúrgico -maniobra, ataque o defensa- al *devotio*.
- **Sentidos:** por cada éxito puedes escoger uno de los sentidos del *devotio* que podrás utilizar como tuyo. Puedes utilizarlo durante un combate o escena al día. Si escoges el mismo sentido varias veces, puedes utilizarlo varios combates o escenas al día.

PARONOMASIA

EVO MAI GRA 3

Característica: destreza

Parámetros: especial, corto, individuo

Esta evocación te permite desviar el efecto de una numina hacia otro objetivo. Para ello debes vencer o igualar la maniobra teúrgica del oponente. Puedes controlar numinae de grado 3 o menos, más los éxitos al realizar la numina. Además por cada éxito puedes "retener" la numina atrapada un asalto. Cuando logras desviar el poder, este utiliza el ataque teúrgico del que lo lanzó primero.

La congregación de los corintios utiliza esta numina de forma masiva en su lucha contra sus diversos enemigos: pritanis, sirios, fenicios y algunos egipcios. Su táctica consiste en utilizar sus propias fuerzas contra ellos, ya que se trata a menudo de poderes extraños e incompresibles. Y tras debilitarlos, acabar con ellos. La congregación, formada por diale y saliare, se considera salvaguarda de la Hélade, Asia y Oriente, aunque debido a sus métodos brutales y poco discretos, el Pacto cuestiona su utilidad, pues crean más problemas de los que solucionan. Dos de sus miembros han sido asesinados y se sospecha de la Kriptia, organización secreta de la que se duda incluso su existencia.

EL DON DE SABACIO

DON MAI GRA 3

Característica: carisma

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Con este don puedes controlar tu propio envejecimiento. Por cada éxito tienes un +1, aunque con un máximo de +3. Para obtener el don debes realizar primero un sacrificio a Júpiter Sabacio -el Júpiter de la Salud-, o bien haces una ofrenda de

riquezas y regalos diversos, también debes hacer un suntuoso regalo a Hebe. Después debes permanecer durante tres días purificándote con agua e incienso en un templo a Júpiter, del que no podrás salir, estando además aislado. Durante los tres días debes coger con las manos una serpiente consagrada a Sabacio y dejar que recorra tu cuerpo. Es posible que te muerda, lo cual te puede dar hasta un +5 a la tirada.

Sabacio es un *deus expugnari*, un dios caído asimilado a Júpiter, muy famoso y adorado en el Imperio. Su origen es frigio, a veces relacionado o confundido con Dionisio y Sebaot -el Yahvé de los ejércitos celestiales-. Esta numina fue regalo de la tiasa de Basareo en Tracia durante las guerras pritanicas. De forma voluntaria permitieron la tutela de los cultos a Júpiter y Marte. Por ser aliados desde ya hace tanto tiempo, a los teúrgos de Sabacio se les permite mantener ocultos sus secretos, pudiendo realizar sus prácticas y ritos sin problemas. Tienen un gran poder e influencia en las provincias de Tracia, las dos Mesias y Asia.

GRADO 4

DEVOTIO A LOS DIOSSES INFERNALES

EVO MAI FID 4

Característica: inteligencia

Parámetros: especial, físico, grupo

Esta evocación, que puede realizarse por un grupo de máximo cuatro diale, es una de las más respetadas. Te permite realizar un juramento por Orco, Sanco, Proserpina y el Estigia, todos dioses infernales, para que te ayuden en un cometido, convirtiéndote en *devotio* hasta lograr el éxito. La *devotio* solo puede realizarse en un santuario especial dedicado a estos cuatro dioses, durante una noche sin luna. Se debe realizar por cada participante el sacrificio de un animal macho y de otro hembra, ambos de pelaje negro. Todos realizan el juramento, susurrándolo en el interior del santuario, con la cabeza hacia el suelo, donde se haya derramada la sangre de los animales. La evocación solo dura una noche, debiéndose especificar la fecha dentro del mismo año en que se realice. El año teúrgico comienza en marzo. Si se fracasa en el cometido se deben realizar nuevos sacrificios dentro del mismo año. Si alguno de los *devotio* fallece durante el cometido los dioses estarán satisfechos, incluso si se fracasa. Si se falla por que alguno de los *devotio* a actuado cobardemente o a traicionado a sus compañeros la maldición será terrible. Si el cometido se realiza con éxito no serán necesarios nuevos sacrificios, incluso es posible que la próxima *devotio* sea más poderosa. Los puntos de éxito son un positivo en una habilidad, además de aumentar tu defensa teúrgica.

Debes escoger uno de los cuatro dioses como el principal de tu juramento, aportándote un poder especial cada uno de ellos:

- **Orco -el Hades romano-:** inspiras un gran temor. Todos los que te ataquen tienen un -1 en maniobra y ataque igual a los éxitos al realizar la numina.
- **Sanco -el Júpiter protector del juramento-:** mayor defensa teúrgica. Por cada éxito, un +1.
- **Proserpina -esposa de Hades-:** por cada éxito, haces un +1 al daño físico.
- **Estigia -río del infierno-:** por cada éxito, un +1 en ocultación y latrocinio.

EL PASO DE CRONO

EVO MAI GRA 4

Característica: inteligencia

Parámetros: especial, corto, individuo

Con esta evocación desatas el poder de Crono, dios del tiempo dominado por Júpiter, sobre un objeto o persona, haciendo que envejezca a gran velocidad. Por cada éxito al reali-

zar la numina un objeto inerte envejece un dado de diez años multiplicado por cinco, un ser vivo envejece un dado de diez años. Este envejecimiento puede recuperarse –aunque con un alto coste– con la numina Recobrando la Majestad.

El texto de esta numina fue encontrado en el templo a Júpiter Óptimo Máximo situado a las afueras de Siracusa por un teúrgo de pura casualidad, durante la ampliación de un sótano contiguo al templo, justo tras la segunda guerra púnica. El texto, corrompido y envejecido, estaba escrito en un griego muy arcaico. Su traducción llevó más de diez años. Varios fueron los sabios y teúrgos que lo estudiaron, hasta lograr transcribirlo. El texto oculta varios secretos y numinae que están al alcance de solo unos pocos. Poderes relacionados con el tiempo y dioses antiguos ya casi olvidados. Algunos hablan de profecías y que el texto estaba en la tumba de un titán.

GRADO 5

CRONO ENCADENADO

EVO MAI GRA 5

Característica: inteligencia

Parámetros: especial, físico, grupo

Puedes paralizar el *continuum* temporal en una zona delimitada, como una habitación, y todos lo que se hallen dentro. La evocación solo dura unos asaltos de tiempo “normal”. Para poder utilizarlo debes situarte dentro del lugar, lo que hará que te afecte con seguridad, o bien justo en su linde, por lo que puedes llegar a librarte de su efecto. Debes levantar las manos y mostrar las palmas de la mano dirigiéndolas hacia el habitáculo que quieras paralizar. Por cada éxito paralizas el lugar un asalto. Todo lo que entre queda afectado. Por ejemplo, si alguien dispara una flecha, esta al entrar quedará paralizada, pero al fluir el tiempo nuevamente, la flecha seguirá su curso normal. El poder y alcance de esta numina estas regidos por fuerzas extrañas y difíciles de comprender. A veces afecta mayor tiempo y espacio del que deben. No existen reglas al respecto.

Crono es un dios complejo y extraño con múltiples áreas de influencia y poder. Uno de ellos es el tiempo, en unión con el dios Eón. Es habitual que los teúrgos que poseen esta numina levanten un pequeño santuario en su hogar a estos dioses para honrarlos, haciéndoles pequeños regalos y libaciones durante las Saturnalias, aunque no desprecian sacrificios cruentos. Se busca que ambos les ayuden a la hora de realizar esta numina y otras que afecten el tiempo.

NATURA

“EL ANIMAL SE REVOLVIÓ CON VIOLENCIA. LOS DOS CAZADORES PRÁCTICAMENTE SALIERON VOLANDO. NO SE EXPLICABAN COMO EL LOBO HABÍA PODIDO LIBERARSE CON TANTA FUERZA DE LOS LAZOS QUE LE HABÍAN LANZADO. AL FIN Y AL CABO ELLOS SE GANABAN LA VIDA CAZANDO A LOS MALDITOS LOBOS DEL LUGAR, ERAN EXPERTOS. AUNQUE ERA DE NOCHE LOS CAZADORES PUDIERON DISTINGUIR INTELIGENCIA EN LOS OJOS DEL ANIMAL, INCLUSO PARECÍA SONREÍR MALIGNAMENTE. CON RAPIDEZ, EL LOBO SE ABALANZÓ SOBRE UNO DE LOS CAZADORES, DERRIBÁNDOLO. AL CAER LE MORDIÓ EN EL BRAZO, ZARANDEÁNDOLO CON FUERZA. EL DOLOR ERA ATROZ. SIN AVISO, EL LOBO SALTÓ Y ATACÓ AL OTRO CAZADOR. EL CAZADOR PUDO ESQUIVARLO Y COGER UNA ANTORCHA QUE TENÍA CERCA. EL ANIMAL, SIN MIEDO, SE LE ACERCÓ. NO LE TENÍA MIEDO AL FUEGO. TRAS UNA ESQUIVA Y UN MAL MOVIMIENTO DEL CAZADOR EL LOBO LE SALTÓ ENCIMA, Y UNA VEZ EL CAZADOR ESTABA EN EL SUELO LE PROPINÓ VARIOS MORDISCOS EN LA CARA Y EL CUELLO. EL CAZADOR SE DEFENDIÓ COMO PUDO, CUANDO EL LOBO LO DEJÓ EN PAZ SIN MOTIVO APARENTE. EL CAZADOR SE LEVANTÓ TAMBALEANTE, COGIÓ LA ANTORCHA Y LA LEVANTÓ PARA OBSERVAR MEJOR EL CLARO DEL BOSQUE EN EL QUE SE ENCONTRABA. SE

ARREPINTIÓ PUES LO QUE VIO LO DEJÓ PARALIZADO. SU COMPAÑERO CAZADOR ESTABA TOTALMENTE DESTROZADO. LO RODEABAN UNA VEINTENA DE LOBOS. EL TAMAÑO DE LOS MISMOS ERA IMPRESIONANTE. PERO LO QUE MÁS LE IMPRESIONÓ ERA QUE UNO DE LOS LOBOS ESTABA A DOS PATAS. AUNQUE NO TENÍA NADA DE HUMANO, LE SONRIÓ –EN REALIDAD UNA HORRIBLE MUECA – Y LE HABLÓ CON VOZ TOSCA Y RONCA- ESCUCHA CON ATENCIÓN HUMANO. DE IGUAL FORMA QUE TU GENTE NOS CAZA, NOSOTROS HACEMOS. TÚ ENCUENTRAS PLACER EN LA MANTANZA. NOSOTROS TAMBIÉN. AHORA CORRE LO QUE PUEDES. TE DAREMOS VENTAJA. LA NOCHE ES LARGA Y NOS PLACE DEVORARTE... VERÁS, ME VES COMO LOBO EN LA NOCHE, PERO SOY LA NATURALEZA DEL LOBO. ESO ES LO QUE VES, AL LOBO EN TODA SU PLENITUD.- Y TRAS DECIR ESTO RIÓ A CARCAJADAS, ENTRE AULLIDOS.-”

–AULO CAERTIVA, ANTES DE SER CAZADO Y DEVORADO POR UNA MANADA DE LOBOS.

El conocimiento de este Misterio pone en contacto al teúrgo con la esencia de la naturaleza, la *naturalitas*, los *genii* de la naturaleza en su conjunto. Muchos teúrgos sostienen que este fue el primer Misterio conocido por los hombres, incluso antes de la construcción del Templo de Oro del Paraíso. La cuestión es que une al hombre con el mundo natural.

El mundo natural existe gracias a la *naturalitas*, un concepto abstracto pero que indica algo real, la dinamis que ánima al mundo a existir. Los animales y plantas, las montañas, los ríos y parajes agrestes comparten la misma *naturalitas*, con sus leyes y propio carácter.

Natura divide el mundo en varios reinos, como bosques, montañas, o desiertos, determinando diferentes parajes que entrelazados muestran el mundo en su totalidad, pero sin el dominio ni la mancha del hombre. Muchos teúrgos se especializan en un tipo de reino, comprendiendo profundamente su naturaleza.

De alguna forma la *naturalitas* transforma la mente y el cuerpo de aquellos que hacen uso de ella, pues al tratarla el teúrgo forma parte de la naturaleza, ya que para comprenderla y dominarla hay que dejarse “vencer”. Mientras más salvaje y apartada sea la *naturalitas* mayor es su poder; el raciocinio y la ciencia son sus contrarios, pues Natura se basa en el instinto y la tradición.

DOMINATUS DE NATURA

EL CAZADOR

Tu parte animal fluye con fuerza gracias a este dominatus, más salvaje, más libre del mundo civilizado. Te vuelves un poco agresivo y arisco, pero no es algo que te importe demasiado. Adquieres un punto en la cualidad agresivo. El poder es automático, cuando entras en combate surge la bestia de tu interior. No es útil para armas de proyectil. Tienes un positivo en lucha igual a tu virtud.

EL LATIDO DE LA VIDA

Con este poder la naturaleza, especialmente la vida, se te muestra con fuerza, por ello sientes la proximidad de la vida natural –no

LOS SERES DE LA NATURALIS

Hay gran cantidad de seres mitológicos que viven y nutren sus poderes de la *naturalitas*, como los faunos y sátiros, así como los grifos; además hay gran cantidad de animales e incluso árboles que adquieren capacidades asombrosas por el mero hecho de vivir rodeado de la *naturalitas*. Las cualidades habituales suelen ser el adquirir un gran tamaño y poderes semejantes al de Natura, algunos se vuelven inteligentes.

sientes a seres humanos-. Sientes y detectas cualquier forma de vida animal o vegetal cerca de ti, da igual si hay un muro en medio de vosotros, simplemente la sientes. Mientras más evolucionada más la sientes, por ejemplo, es más difícil sentir la presencia de un insecto que a un perro o un caballo, igualmente sucede con las plantas. La distancia y la dirección puedes determinarlas, pero es difícil y a menudo confuso. La distancia máxima a la que sientes la vida es igual a tu percepción en pasos.

EL SUBTERFUGIO DEL LOBO

Sabes intuitivamente cuales son los puntos débiles de tu adversario, para ti este no es más que una presa que debe ser cazada. El problema de este poder es que te vuelves un poco violento, por lo que adquieres un punto en la cualidad agresivo. No funciona con armas de proyectil. Tienes un positivo en mañobra igual a tu virtud.

LA PROTECCIÓN DE DIANA

Con este dominatus tu cuerpo es capaz de protegerse de todo tipo de daño ocasionado por animales. Tu cuerpo está preparado para protegerte de las garras y colmillos de las bestias, de los venenos y de cualquier tipo de daño. Este poder es automático, sin coste alguno. La protección es igual a lo que tengas en virtud. Este dominatus tiene un efecto secundario sobre el teúrgo, ya que los animales intuyen esta protección, extrañamente no la consideran ofensiva, sino que les inspira cierto respeto. Esto no hace que dejen de atacarte si van ha hacerlo.

LA VOZ DEL MUNDO

Gracias a este dominatus el teúrgo es capaz de comunicarse con cualquier animal salvaje o con el reino vegetal. Esta comunicación es rudimentaria y básica, ciertamente una planta es muy probable que no exprese grandes conceptos filosóficos, solo comunicará aquello que le interesa y le sea familiar, como el tiempo que hace, los animales que la habitan y que hace poco (unos años) rompieron varias de sus ramas. La comprensión con los animales es algo más sencilla y práctica. Que puedas hablar con un animal o planta no quiere decir que hable contigo obligatoriamente, es libre de hacer lo que quiera. Este poder es automático, puede utilizarlo siempre que quieras, pero necesitas toda tu atención para ello, ya que entras en un pequeño trance para captar el lenguaje de la naturaleza.

NUMINAE DE NATURA

GRADO I

GNOSIS NATURAL

DON NAT GRA 1

Característica: percepción

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don te permite comprender de forma intuitiva la naturaleza, estando más cerca de ella. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 en campestre. Para obtener el don debes permanecer el día y la noche del 13 de agosto, fiesta de Diana, en un santuario a esta diosa y a Ceres en un paraje salvaje, ofreciéndole al final del día un animal para sacrificar. Durante todo el día debes cuidar de que cuatro antorchas ardan en el lugar, apagándolas cuando finalice el don.

Según el animal sacrificado puedes obtener algún tipo de pequeña ventaja extra, ya que adquieres una cualidad propia del animal, igual a los éxitos al obtener el don. Estos positivos solo puedes aplicarlos cuando te encuentres en el mismo tipo de paraje que al obtener el don. Aquí tienes unos ejemplos:

- **Conejo o liebre:** +1 en atletismo.

- **Jabalí:** +1 en lucha.
- **Lobo:** +1 en latrocinio.
- **Serpiente:** +1 ocultación.

LABRYS DE NATURALIS

LUS NAT FID 1

Característica: constitución

Parámetros: estaciones, físico, individuo

Esta lustración te protege contra el Misterio de Natura y el Arcano de Aretalogía. Por cada éxito tienes un +1 en la defensa teúrgica. Para obtener la lustración, que debes realizar un 13 de agosto, debes sacrificar varios animales de pequeño tamaño, ofreciendo también vino, leche, agua, miel y adormidera a las diosas Ceres y Diana. Al final debes ofrecerle un poco de vino mezclado con doce gotas de tu sangre, dibujando un sencillo laberinto con tu nombre dentro y otro nombre antiguo, *Pótnia theron*.

Según la leyenda esta numina la obtuvieron tres teúrgas, ya en tiempos remotos en la isla de Creta, en el legendario palacio del rey Minos. Al parecer, las tres eran sacerdotisas de tres antiguas diosas de la isla. Todas ellas eran enemigas, odiándose e intrigando cada una contra las otras dos. Siendo sacerdotisas de diosas de la naturaleza, se atacaban con sus numinae de Natura -en verdad con el equivalente de la época-. Tras sufrir tormentos y maldiciones, las tres pidieron a sus diosas protección contra las otras. Las diosas accedieron, aunque de mala gana, y les revelaron esta lustración. Con el tiempo, y al ver que no podían hacerse más daño entre ellas, hablaron entre sí, y se percataron de que las tres poseían el secreto de la misma numina, ya que sus tres diosas no eran sino la misma, pero con tres aspectos diferentes, siendo la diosa Diana, llamada *Pótnia theron*, la señora de las bestias.

VÍNCULO CON LOS ELEMENTI

DON NAT FID 1

Característica: constitución

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Con este don puedes unirte con uno o varios *elementi primae* -aquellos que son de origen natural-. El máximo de *elementi* a los que te unes es igual a los éxitos al realizar el don, además los éxitos los puedes distribuir entre los *elementi*, aumentando sus positivos, distribuyéndolos entre ellos, pero como máximo hasta el doble. Estos *elementi* no tienes porque llevarlos encima para obtener sus positivos y ventajas. No importa la distancia, por lo que puedes esconderlos donde quieras. La única barrera son los lugares sagrados, ya que a menudo el *genius* del lugar no te permite estar unidos con ellos. El positivo de los *elementi* representa su poder de naturalitas. Estos puedes intercambiarlos por puntos de dinamis, heridas y casillas de rendimiento que puedes recuperar. Cuando los utilizas de esta forma, el objeto pierde poder. Punto por punto, que se pierde a no ser que inviertas un punto permanente de dignitas apropiado. Para obtener el don debes coger cada uno de los *elementi*, separar una pequeña parte y quemarla. Debes consumir estas cenizas con un poco de vino. Debes manchar los *elementi* con unas gotas de tu sangre. Todo ello debes realizarlo en un santuario a Ceres o Diana. Debes donar uno de los *elementi* al santuario y realizar un sacrificio.

Algunos *elementi* pueden ser más potenciados que otros al utilizar esta numina. Debes tener en cuenta si existe algún tipo de afinidad contigo. Al ser un teúrgo y pertenecer a un culto algunos *elementi* están relacionados con la divinidad que adores, por lo que descubrirás mayores secretos en estos *elementi*. Aquí tienes algunos ejemplos con Ceres y Diana. Las antorchas, centros, diademas y arcos, aunque son *elementi* de artificio, pueden ser vinculados por este don. Considera que estos pueden au-

mentar hasta un máximo extra de +5, aunque debe recordarse que el máximo siempre es +10.

- **Ceres:** cereales, espiga, narciso, adormidera, grulla, serpiente, antorcha, cetro, diadema.
- **Diana:** animales salvajes, antorcha, arco, piedras y árboles relacionados con la Luna.

NATURALITAS POSESIONIS

EVO NAT VIR 1

Característica: constitución

Parámetros: especial, físico, individuo

Tocando a un animal haces que la naturalitas lo poseione, haciendo que sea un animal magnífico. Por cada éxito en la evocación puedes aumentar en un punto la designación de corpus -como máximo el doble- durante todo un día. Si haces que el animal beba unas pocas gotas de tu sangre, puedes aumentar también la designación de ánima en un punto. Esta numina está vinculada totalmente al culto de Diana, por lo tanto para poder realizarla debes estar en un paraje agreste. No puedes utilizarla en el interior de un pueblo grande o una ciudad. Aunque esto no impide que el animal pueda entrar en lugares urbanos.

Hay varios animales que se ven afectados con mayor fuerza por esta numina, siendo el oso, el león y el ciervo. Para ello debes rociarles con unas gotas de sangre animal, lo que aumentará en un punto las designaciones de corpus y ánima automáticamente. Esta evocación hace que estos animales se vuelvan aún más salvajes, sanguinarios y agresivos, atacando y devorando todo lo que se encuentren en su paso, incluido tú mismo. Al parecer esta numina se utilizaba como método de ajusticiamiento en tiempos muy antiguos contra los sacerdotes al culto a Diana.

VÍNCULO CON LA BESTIA

DON NAT FID 1

Característica: constitución

Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Con este don te vinculas a un animal salvaje, no puede ser un animal doméstico o domesticado. El vínculo no tiene porque ser voluntario por parte del animal. Tras obtener el don sabrás en cada momento donde se encuen-



tra -a no ser que se encuentre en un lugar sagrado-, y su estado de salud. Puedes utilizar sus sentidos como si fuesen los tuyos, por lo que verías lo que él ve. Por cada éxito al obtener el don puedes escoger una de las opciones especiales de la numina. El don debes realizarlo un 13 de agosto, debiendo realizarse en un santuario a Diana. Debes encerrarte con el animal. Si este es agresivo puede estar encerrado en una jaula o similar. Ambos deben beber un poco de la sangre del otro. En la cámara en que os encontréis debes encender cuatro antorchas que en ningún momento pueden apagarse.

La numina tiene opciones especiales, siendo estas:

- **Característica animal:** durante una escena o combate al día puedes suplantar una de tus características por la del animal.
- **Dignitas:** puedes utilizar una de sus dignidades como si fuese tuya.
- **Habilidad animal:** durante una escena o combate al día puedes utilizar una de las habilidades del animal.
- **Heridas y rendimiento:** puedes transferir tus heridas o pérdida de casillas de rendimiento al animal.

GRADO 2

MORBUS

EVO NAT GRA 2

Característica: constitución

Parámetros: especial, corto, grupo

Con esta numina puedes infligir un gran daño a los animales. Se manifiesta como una enfermedad mortal y visualmente desagradable, como si fuese una peste, de hecho, puede ser contagiosa. No afecta a animales jóvenes, solo ejemplares adultos. Por cada éxito la víctima debe hacer una tirada de constitución contra dificultad 20+. Por cada fracaso pierde una herida total y una casilla de rendimiento. Los animales muertos por esta enfermedad -*morbus*- pueden infectar a otros animales. Si arrojas el cadáver o sangre a un lugar donde coman o beban, pueden enfermar.

Esta numina solo es utilizada por las teúrgas de Diana o los satoris como un recurso extremo, ya que tienen cuidado de no provocar plagas entre los animales. Al parecer la numina fue otorgada por Hécate -la Diana más siniestra y terrible- a una de sus sacerdotisas, llamada Brauronia, en Grecia, durante una antigua guerra ya olvidada, contra unos hombres venidos del norte acompañados de multitud de animales salvajes, lobos y osos. Muchas sacerdotisas lo utiliza-

ron contra ellos, muriendo a cientos. Pero al morir, estos animales se transformaron en hombres. Los supervivientes mataron a casi todas las sacerdotisas, pero al final fueron expulsados. Brauronia se quedó en Atenas, donde fundó un pequeño santuario, a la espera de estos hombres, pues estaba segura de que volverían.

EL GUARDIÁN DE LA NATURALEZA

EVO NAT VIR 2

Característica: constitución

Parámetros: especial, corto, individuo

Haces brotar del suelo un animal especialmente poderoso. Para ello tienes que poseer un colmillo o garra del mismo, el cual tienes que “sembrarlo”, además el animal tiene que ser acorde con el lugar en el que lo creas, así un oso o un lobo, en un bosque, una hiena en un desierto, etc. Debes decir el nombre del animal en griego y en alto. Esta numina solo puedes utilizarla en lugares agrestes, no es útil en ciudad o grandes aldeas. Las designaciones del animal son las habituales, aumentando la designación de poder en un punto por cada éxito obtenido al realizar la evocación, aunque nunca más del doble. La bestia obedecerá tus órdenes, desapareciendo tras un combate o escena, convertida en tierra, piedra o polvo. Lo mismo sucede si la matan. Si posees sangre de una persona y se la haces probar al animal, este es capaz dentro de sus posibilidades de buscarla y atacarla, aunque este animal no puede entrar en ciudades.

Los que poseen esta evocación procuran conseguir colmillos o garras de animales que sean especialmente grandes, fieros o rápidos, ya que según sean estos, ya de por sí serán más poderosos al sembrarlos. Sin llegar a ser sobrenaturales, esta numina es útil para animales que tengan proporciones casi gigantes. En tierras alejadas, como Sarmatia, Persia y África, se sabe que hay multitud de animales de gran tamaño. Algunos cazadores de estos lugares venden partes de estos animales y sus pieles en algunos mercados del *limes* romano.

PROTECTOR NEMORENSIS

LUS NAT FID 2

Característica: constitución

Parámetros: estaciones, físico, comarca

Para realizar este don requieres la numina *Vínculo con el paraíso sagrado*. Con esta lustración puedes proteger el lugar al que estas vinculado, y a los animales que lo habitan, de daño físicos, como el fuego o la mano del hombre. El lugar se recupera además con mayor rapidez de estos daños. Por cada éxito tiene un +1 en protección y en recuperación de “heridas”. Para realizar la lustración debes sacrificar cuatro animales –uno de ellos debes quemarlo-, en cada una de las esquinas del lugar. Debes hacer una libación de la sangre de estos animales, junto con leche y agua, a Diana, Vulcano y Terminus. También es habitual poner pequeñas ofrendas con la forma de tales dioses en el *omphalo*.

La lustración puedes realizarla en tres fechas diferentes, lo que hace que tenga efectos diferentes tal y como viene explicado a continuación:

- **Terminalia:** 23 de febrero, fiestas en honor de Terminus, dios de los hitos y límites. Si logras sangre o un objeto muy personal de una persona y la entierras en el *omphalo*, inscribiendo su nombre y una señal de prohibición, si intenta entrar en tu santuario, debe hacer una tirada de defensa teúrgica contra tu ataque. Si pierde no puede entrar por ningún medio durante una hora por cada punto de éxito que logres.
- **Fiesta de Diana:** celebrada el 13 de agosto. Hace que los animales y plantas sean más sanos y que se recuperen de

heridas aún con mayor celeridad, con otro +1 adicional por éxito.

- **Volcanalia:** celebrado en honor a Vulcano el 23 de agosto. Protege mejor el lugar contra el fuego, proporcionadote un +1 adicional por éxito.

REGNUM NEMORENSIS

DON NAT GRA 2

Característica: carisma

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Para realizar este don requieres la numina *Vínculo con el paraíso sagrado*. Solo con tu voluntad eres capaz de influir el lugar que tengas vinculado, cambiándolo según sea tu carácter, sombra o por capricho. Por cada éxito puedes cambiar algo el lugar, tal y como viene explicado más adelante. El don debes realizarlo entre el 14 y el 15 de marzo, fiestas de la despedida del invierno, y bienvenida de la primavera, Mamuralia y fiesta de Anna Perenna, respectivamente. Debes realizar un sacrificio a Mamurio Veturio, espíritu del invierno, para que saciado se vaya, y libaciones de vino a Anna Perenna, diosa de la primavera. Durante estos dos días no puedes salir del lugar. Debes poner dos pequeñas estatuas de ambas divinidades en el *omphalo* del lugar.

Por cada éxito obtenido puedes escoger una de las siguientes opciones. Si algunas de las opciones no quieres que afecten a tus allegados, debes inscribirlos en una tablilla y depositarla en el *omphalo* cuando obtienes el don.

- **Carácter:** tu rasgo de carácter se duplica cuando estas en el lugar –como máximo puedes tener 10-. Afectas con tu personalidad al genius del lugar, pues adquiriría tu mismo carácter, sin suplantarlo su propia forma de ser. Por ejemplo, si el genius tiene un rasgo de carácter salvaje y el tuyo es oscuro, el genius se volverá muy peligroso para los intrusos. Si tenéis el mismo, ten en cuenta que el genius puede llegar a tener más de carácter 10.
- **Sombra:** considera que el genius tiene la misma sombra, y por lo tanto estigmas sombríos, que tú, pero acorde con su propia naturaleza. Según tus estigmas, esto puede interesarte o no, pero posiblemente le confiará mayor poder.
- **Laberinto:** el lugar parece cambiar, es fácil perderse y difícil encontrar. Realmente el genius tiene la capacidad de “mover” parte del lugar de sitio. Considera que por cada éxito al obtener el don los intrusos tienen un -1 en habilidades apropiadas, como vigilar, caza y pesca, campestre, ocultación y latrocinio.
- **Estación:** el lugar siempre parece tener la misma estación, ya que las otras tres son muy leves y parecen pasar con mayor rapidez. La estación que escojas es más rigurosa e intensa. Por ejemplo, si escoges invierno, este siempre será muy duro; si es verano, el calor será siempre sofocante.
- **Jornada:** el día o la noche llegan al lugar un par de horas antes de lo que debería. O bien parece que casi siempre es de día dentro del lugar o bien de noche, lo cual es muy inquietante.

GRADO 3

FORMA ANIMAL

DON NAT VIR 3

Característica: constitución

Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Puedes transformarte en un animal a voluntad. Para ello debes cazar el animal en que deseas transformarte, ofrecerlo en un santuario a Diana, y consumir su carne y sangre, de esta forma su *naturalitas* entrará en ti. Después debes permanecer

tres días en el lugar, cubriéndote con su piel durante la noche. La última noche debe caer en luna llena, ya que la misma está consagrada a Diana. Por cada éxito puedes distribuir puntos extras en las características físicas cuando te transformes, además según el animal que caces cuando te transformes tendrás más o menos en la designación de corpus, por lo que te conviene cazar un buen ejemplar. Esta numina solo te permite transformarte en mamíferos. Cuando te transformas eres un animal, tu mente desaparece, aunque no dejas de ser tu mismo. Por ejemplo, seguirías sintiendo cierta afinidad hacia tus allegados y amigos, el instinto haría que confiaras en ellos. Puedes comprender en gran medida en lenguaje humano y seguir tus intereses. Si te transformas pensando en algún tipo de objetivo, lo harías, aunque este debe ser más o menos sencillo. Para transformarte debes desnudarte y ponerte encima la piel del animal.

Hay tres animales en los que te puedes transformar que parecen estar favorecidos por esta numina, ya que están consagrados a Diana, siendo el lobo, el oso y el león, aunque si escoges uno de ellos, solo puedes escoger ese animal, ninguno más. Pero tiene su ventaja, tal y como viene explicado. Ésta la puedes aplicar sin estar transformado. Aumentas un punto la característica por cada éxito al realizar el don:

- **León:** fuerza.
- **Lobo:** destreza
- **Oso:** constitución.

EL DESPERTAR DEL SEÑOR DEL BOSQUE EVO NAT GRA 3

Característica: carisma

Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta numina despiertas a un señor del bosque, un árbol, durante un combate o escena. Para ello debes tocarlo al realizar la numina, obedeciendo tus ordenes, a no ser que esté habitado por algún ser sobrenatural, como algunos tipos de ninfas. El árbol puede arrancar incluso sus raíces, siendo un adversario temible, desplazándose lentamente. Por cada éxito puedes aumentar en un punto la designación de corpus.

Las características del árbol son las siguientes, aunque pueden variar un poco según el tamaño y tipo de árbol:

DESIGNACIONES

Poder 14

Corpus 14 (Fuerza 18, Constitución 30, Destreza 4, Percepción 4)

Ánima 0

Influencia 0

Heridas totales: 35

Habilidades: combate 3

Protección: 15, siendo el doble para ataques convencionales y la mitad contra el fuego.

Combate: El árbol puede realizar dos ataques por asalto, siendo estos un golpe con una rama o bien inmovilizar a su víctima, enredándola con sus raíces o ramas pequeñas.

Ataque	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Golpear	12	10	10	20
Enredar	14	12	-	-

Según las malas lenguas esta numina fue un regalo de los infames druidas a las teúrgas del culto a Diana, algo que ni desmienten ni admiten. Se habla de bosques sagrados controlados por estos grupos en los que los árboles parecen tener movimiento, en los que son muchos los que entran pero no salen, como la selva Herciniana, que desde el Rin hasta los Cárpatos cubre gran parte del norte de Europa, habitado por multitud de seres extraños, salvajes germanos y sacerdotes de cultos incivilizados que todavía sacrifican a seres humanos a sus dioses-árboles.

FUSIÓN CON LA NATURALEZA

EVO NAT GRA 3

Característica: constitución

Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta numina eres capaz de fundirte con un elemento de la naturaleza, como un árbol o una roca de cierto tamaño. Al fundirte, estarías en su interior, por lo que necesitas que sea un elemento estático, aunque podrías ocultarte en el lecho de un río, si excavas lo suficiente como para que no te afecte el agua. Si atacasen tu escondite, también recibirías daño. Por cada éxito puedes permanecer una hora. Por cada una debes invertir una casilla de rendimiento. Para entrar o salir requieres de tres asaltos. Si quieres salir con mayor rapidez debes invertir una casilla de rendimiento.

Cuentan que esta numina fue el regalo desesperado de una hamadriade, ninfa de los árboles, a su amado, el cual era un joven perseguido por hombres enviados por un rico señor de la región griega de Arcadia. Al parecer, este ambicionaba a la ninfa, fuese como fuese, primero prometiéndole riquezas, y al negarse ésta, amenazando con destruir el árbol en que habitaba lo que la mataría. Ignorando cual era, empezó a destruir el bosque. El único del lugar que se opuso fue el joven, y por ello fue condenado a muerte. La hamadriade, como regalo le dio la capacidad de ocultarse en los árboles como ella -entre otros poderes-, de esa forma burló a sus perseguidores. El joven, al defender a la ninfa, se ganó la estima de Diana, la cual le permitió ser teúrgo de su culto, algo raro, ya que se trataba de un hombre. De esta forma volvió y acabó primero con la riqueza del tirano, y después con su vida. El bosquecillo ahora es la sede de la tiasa de la ninfa Calisto, los cuales son custodios del cuerpo del teúrgo y de sus numinae.

GRADO 4

VÍNCULO CON EL PARAJE SAGRADO

DON NAT FID 4

Característica: carisma

Parámetros: décadas, uno mismo, uno mismo

Con este don te vinculas a un paraje natural, como una montaña, bosque o río, que de alguna forma consideres sagrado para ti. El lugar debe poseer un genius protector u otro tipo de ente que no te sea hostil, ya que necesitas su consentimiento para realizar esta numina. Si el paraje ya está vinculado, no puedes realizar el don. Debes emplazarte en el centro teúrgico u *omphalo* del lugar, en el cual ofrendarás libaciones de diferentes líquidos, así como tu sangre, cada uno de los cuatro días que dura el don. Debes construir un pequeño santuario a Diana, ofreciéndole el sacrificio de cuatro animales, uno cada día. Los debes enterrar formando un cuadrado, cuyo centro es el santuario, marcando cada enterramiento con una antorcha. Esto indicará cuales son los límites del paraje sagrado. Dentro de cada animal debes depositar un objeto personal. Al final debes inscribir tu nombre en un lugar que escojas del santuario, pudiendo estar oculto. Rodeando tu nombre, formando un cuadrado, debes inscribir los siguientes nombres sagrados: Luna, Sarnatois, Horai, Selene. Por último, debes coger una pequeña piedra del santuario, que siempre debes llevar encima. Con este don te vinculas al lugar, por ello sientes en cada momento si alguien entra, o si está siendo dañado física o sobrenaturalmente. Conocerías la historia del lugar, sus caminos y perfectamente su forma. Si tiene habitantes humanos sabrías algunas cosas sobre ellos de forma intuitiva, como sus nombres y parentesco. Cuando estas en su interior tendrías un positivo igual a los éxitos al obtener el don en las siguientes habilidades: agrario, atletismo, campestre, caza y pesca, latrocinio, lucha, ocultación, veterinaria y vigilar.

Algunos parajes sagrados son más poderosos que otros o su naturaleza es más específica. Por lo tanto el don puede actuar con algunas variantes, incluso puede proporcionarte cualidades especiales cuando estas en su interior, lo cual decide el Iniciador. Pero estos lugares suelen estar custodiados o están bajo influencia sobrenatural de teúrgos, taumaturgos y algunos daemoni, por lo que si te interesa uno de estos lugares de poder, es muy posible que tengas que lidiar contra seres sobrenaturales, adoradores de daemoni o teúrgos del Pacto.

DE ANIMALES Y HOMBRES

EVO NAT GRA 4

Característica: constitución

Parámetros: especial, largo, individuo

Puedes transformar en un animal a un hombre –no mujeres– desde una gran distancia. Para ello requieres tener algo del animal en que quieras transformarlo, como una pezuña, unos colmillos o garras, aunque no puedes transformarlo en animales sobrenaturales, aves, reptiles o insectos, solo en mamíferos. Por cada éxito la inteligencia de la víctima se reduce en un punto. Si llega a cero, este actuará completamente como un animal. Si no llega a cero puede ser medianamente coherente aunque olvida gran parte de su humanidad.

Esta numina se cree está relacionada con Circe, la bruja que transformó en cerdos a los compañeros de Ulises durante su largo periplo. Los transformaba tocándolos con su vara, la cual tenía un gran poder. La propia Circe enseñó a varias brujas y teúrgas del culto a Diana como hacerlo, pero con el requisito de transformar solo a hombres. Existe una hierba mágica llamada *moly* que hace inmune de este poder, y otros muchos, al que consume. Esta hierba, de raíces negras y flor blanca, es difícil de localizar y preparar. Aquel que la arranque puede incluso morir o volverse loco. Solo puede ser arrancada de la tierra por seres sobrenaturales.

GRADO 5

VIAJE AL REINO

EVO NAT FID 5

Característica: destreza

Parámetros: especial, vínculo, individuo

Para realizar este don requieres la numina *Vínculo con el paraje sagrado*. Puedes viajar en un abrir y cerrar de ojos hasta el *omphalos* al que estés vinculado. Para ello debes tocar algo representativo del lugar. Por ejemplo, si tu paraje es un bosque, debes tocar un tipo de árbol que se encuentre en el mismo. Al viajar, entras en el árbol y apareces por un árbol concreto del paraje sagrado. Solo puedes llevar tus ropas y cualquier cosa que puedas coger con las manos. Por cada éxito dejas durante un asalto la “puerta” por lo que pueden pasar más personas. No puedes cerrar la puerta a voluntad, si obtienes cinco éxitos, durante ese tiempo la puerta está abierta. No hay límite de distancia pero cada vez que viajes ganas un punto de tributo. Además no puedes utilizarlo si te encuentras en el interior de lugares sagrados, como templos, tampoco es útil si te encuentras en el mar o fuera de los límites del Imperio.

SAPIENTIA

“LOS SIGNOS QUE TENÍA ANTE SÍ PARECÍAN FORMAR UN EXTRAÑO Y DESCONOCIDO ALFABETO. EL OBJETO QUE TENÍA ENTRE SUS MANOS ERA UN DISCO DE BRONCE, Y EN EL MISMO GRABADO A FUEGO, SIGNOS Y DIBUJOS. EL OBJETO ERA MUY ANTIGUO, Y LA VERDAD NO FUE FÁCIL ENCONTRARLO, OCULTO COMO ESTABA EN LAS RUINAS DE LA PERDIDA CIUDAD DE MINOS, CNOSOS. DECÍAN LOS VIEJOS ESCRITOS Y LEYENDAS QUE EN ESTA CIUDAD SE ENCONTRABA EL PALACIO Y EL LABE-

RINTO DE MINOS, REY DE CRETA. ESPERABA QUE EL MINOTAURO HUBIESE MUERTO A MANOS DE TESEO, TAL COMO CONTABA LA LEYENDA, NO DESEABA ENCONTRÁRSELO. DEBÍA COGER SUS ESCRITOS SOBRE ANTIGUOS ALFABETOS DE FENICIA Y EGIPTO PARA INTENTAR DESCIFRAR ESTE DISCO. SI ESTE ERA EL OBJETO DE LA LEYENDA PODÍA GUIARLE A TRAVÉS DEL LABERINTO HASTA UNA CÁMARA SECRETA EN LA QUE SE ENCONTRABA UNA GRAN BIBLIOTECA CON LOS CONOCIMIENTOS PERDIDOS DE DÉDALO, LICURGO, MINOS, RADAMANTIS Y OTROS SABIOS MUERTOS HACIA CIENTOS DE AÑOS. EL CONOCIMIENTO DEBÍA SER REDESCUBIERTO PARA LA HUMANIDAD. PARA AQUELLOS QUE VALORASEN EL CONOCIMIENTO POR EL CONOCIMIENTO.”

-FLAVIO ATENIENSE, BUSCADOR DE VIEJOS CONOCIMIENTOS, EN SU VIAJE A CRETA PARA DESVELAR EL SECRETO DEL LABERINTO DE MINOS.

La palabra escrita fue un regalo de tres deidades, Minerva, Mercurio y Prometeo, siendo el principio del saber del hombre, uno de los pasos más importantes para la Humanidad. Este Misterio es la Sabiduría, el Misterio de los Misterios, el conocimiento en estado puro, la comprensión del mundo que nos rodea.

En los primeros tiempos, cuando Roma no era todavía Roma, el vocablo *sapientia* no significaba literalmente sabiduría, sino que estaba enlazada con el sentido común, en seguir el buen camino, no del conocimiento, sino de la conducta, pero tras la llegada de los filósofos esto cambió. Es difícil comprender este Misterio pues son muchas las tendencias filosóficas que consideran que el hombre no puede comprender, o aquellas que consideran que el conocimiento se haya en el interior de cada uno, y un largo etcétera; en realidad la *Sapientia* nace y se nutre de la dinamis *sapientialis*, fuerza que ánima el intelecto, por ello un teúrgo puede manipular lo que puede saber o no, sabiendo como influenciar sobre la *sapientialis* el teúrgo obtiene grandes ventajas y conocimientos.

La *Sapientia* engloba gran cantidad de materias y posibilidades, desde la palabra escrita hasta las ciencias, sin olvidar los trabajos realizados con las manos, el hombre manipulando el mundo, así como el arte y los conocimientos de los taumaturgos, por ello es el Misterio de los artesanos y de los sabios.

Básicamente hay que entender que el conocimiento existe antes de ser aprendido, cuando aprendemos algo solamente comprendemos algo que ya existe, no inventamos nada ni creamos, solo lo aprendemos.

DOMINATUS DE SAPIENTIA

ANTES DE BABEL

El don de las lenguas es importante, ya que en el imperio se hablan multitud de ellas, no solo latín o griego. Este dominatus no hace que conozcas lenguas que no sabes, solo potencia tus

SAPIENTIA VERSUS CIENCIA

Hay una gran diferencia entre el conocimiento obtenido por medio de la *Sapientia* y la ciencia. La *Sapientia* mezcla tanto lo tradicional y sobrenatural con la innovación científica; la ciencia moderna intenta desvincularse completamente de la superstición y de lo irracional. La ciencia antigua no tiene nada que ver con el “método científico”, por ejemplo, una receta médica con su correspondiente fármaco viene acompañado de una oración mágica o de un amuleto, tanto el fármaco como la oración mágica son necesarios. Aunque médicos como Hipócrates y Galeno lucharon por desvincular la medicina de la superstición, con éxito relativo.

conocimientos si ya conoces el lenguaje. Si desconoces el idioma no sabrías nada sobre él, además solo engloba el idioma hablado. El dominatus es automático, pero debes estar cerca de la persona con la que vas a hablar para entender su idioma. Tienes un positivo en las tiradas de idiomas igual a lo que poseas en el Misterio de Sapiaentia.

DEVORADOR DE CONOCIMIENTOS

La sabiduría es saber y conocer, básico para un buen teúrgo. Este dominatus te permite aprender con más eficiencia de lo habitual. El poder es automático, siempre está activo. El único problema es que te hace un poco curioso... demasiado curioso. A tus tiradas de estudio puedes sumar lo que poseas en el Misterio de Sapiaentia.

EL DON DE LA LECHUZA

Este dominatus potencia el poder empírico del teúrgo, potenciando la vista y el oído. Incluso dormido tendrías activas las mejoras. Tienes un positivo en percepción en estos sentidos igual a lo que poseas en el Misterio de Sapiaentia.

EL OBSEQUIO DE MINERVA

Gracias a este dominatus eres capaz de tener momentáneamente capacidades sobre una habilidad que normalmente eres incapaz de hacer. Esto es debido a que la dinamis abre la puerta adecuada en tu mente. No sirve para conocimientos sobrenaturales. Solo se puede utilizar para una tirada específica, tras esto olvidas lo que acabas de "aprender". Considera que tienes ese conocimiento o habilidad a nivel uno durante una sola tirada. No lo puedes utilizar para obtener Misterios, Prodigios o cualquier clase de Taumaturgia.

Coste: un punto de fides.

OCULO SAPIENTALIS

Con este dominatus podrías saber más o menos que conocimientos tienen las personas que te rodean, ya que "sientes" la sapientalis. Para ello debes vencer en el ataque teúrgico. Por cada éxito sabrías uno de sus conocimientos. De mayor a menor, aunque solo se te refieren con información básica, por ejemplo, mucho, medio o poco. Este dominatus no es voluntario, simplemente lo sabrías. Lo habitual es que puedas hacer una tirada cada día.

NUMINAE DE SAPIENTIA

GRADO 1

REMEMORACIÓN

EVO SAP GRA 1

Característica: inteligencia

Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina te permite recordar eventos pasados de tu vida con gran claridad. De esta forma puedes recordar conversaciones o personas que casi tenías olvidadas. Considera que puedes recordar más o menos una escena. Para recordar debes buscar un sitio tranquilo para abstraerte del mundo que te rodea. Lo habitual es que te ayudes de algún fármaco, como adormidera, ya que requieres caer en trance durante unos momentos. Por cada éxito al realizar la numina puedes retraer tu memoria un año. Si quieres indagar más profundamente en tu mente y recordar lo que sucedió hace más años de los que habitualmente alcanzas debes elaborar una triaca de adormidera más potente y dormir, ya que debes relajar tanto la mente como el cuerpo para ello. Simplemente te lleva más tiempo recordar.

La congregación de Mnemósine, integrada por unos pocos vitalis y bellatores, tiene como máximo objetivo recordar viejas numinae ya olvidadas. Para ello utilizan esta numina con tria-



cas poderosísimas y peligrosas. Estos teúrgos han destrozado sus mentes y cuerpos con estos fármacos, cayendo algunos en la demencia y la enfermedad, aunque al parecer han recuperado algunas numinae de bajo grado de Sapientia. Aseguran que algunos de ellos son reencarnaciones de viejos teúrgos, y por lo tanto en su psique queda el vestigio del recuerdo de antiguos conocimientos. Varios teúrgos aún no han despertado tras un año de largo sueño. Los otros aseguran que cuando despierten consigo traerán grandes secretos.

LUX EX TENEBRIS

Característica: inteligencia

Parámetros: especial, físico, individuo

Por medio de la inteligencia y el raciocinio que representan la *sapientia* puedes dominar la cobardía o la ira, sean del origen que sean. Por cada éxito puedes disminuir un punto en el estigma sombrío ira, o bien aumentar un punto en una tirada de valentía. La evocación dura una escena o combate. Los éxitos debes repartirlos si son varias las opciones. Al realizar la evocación debes decir ¡Atenea Prómaco es más fuerte! Además debes llevar encima una moneda o parecido con su efigie. Esta numina dura una escena o combate. Si derramas sangre ajena o actúas de forma salvaje, la numina finaliza.

Varias congregaciones compuestas mayoritariamente por bellatoris exigen conocer esta numina a los pretendientes para ingresar en las mismas, ya que en sus ritos de aceptación existe una prueba en la que se valora la *sapientia* del procus respecto a su ira y valentía. Una prueba que debe valorar si el teúrgo se rige por las emociones y su furia, más que por su raciocinio y sabiduría, que es lo que se espera de él. Las pruebas pueden ser muy variadas. Desde cruzar un precipicio con los ojos vendados, luchar contra un oponente extraño, a veces sobrenatural, a dejarse golpear. Si fallan, o demuestran miedo o ira, no ingresan.

PSIQUE CONNEXIONIS

Característica: inteligencia

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don vincula tu mente con la de otra persona, aunque en realidad lo que vincula es la *sapientialis* de ambos, por lo que podéis hacer uso de algunos conocimientos del otro. El vínculo debe ser voluntario. Para obtener el don debéis situaros durante una noche con luna llena ante una estatua de Minerva en un templo o santuario, sin dormir y de pie, vestidos con una simple túnica blanca. Antes debéis sacrificar una vaca adornada con ramas de laurel. Después con una rama de laurel empapada en sangre, debéis rociaros a vosotros y a la estatua. No puedes limpiarte durante toda la noche. Por cada éxito podéis hacer uso de uno de los conocimientos del otro, aunque como máximo tres y nunca Misterios o poderes de Areté. Para utilizar los conocimientos del otro debes concentrarte un minuto por punto de habilidad. El conocimiento te dura más o menos una escena. La distancia máxima a la que puedes utilizar el don es igual en millas a lo que poseáis en fides entre los en millas. Además podéis una vez cada hora transmitir sensaciones –frío, peligro- al otro, aunque si obtienes cinco o más éxitos las sensaciones pueden ser más precisas, como frío pozo, peligro soldado.

Según algunos esta numina puede utilizarse incluso con la psique de los fantasmas. Se sabe de un pequeño grupo de teúrgos del culto a Plutón que logró adquirir esta numina tras asesinar a una bellatora y aprenderlo de su fantasma. Estos teúrgos, conocidos como el círculo de Aidoneus –los invisibles-, vinculan sus mentes a la de espectros. Algunos creen que pueden hacerlo con varios a la vez, dominando a

estos fantasmas. Nadie sabe donde se ubica su sede pero se sospecha que sea en el sur de Italia.

MENS SANA

LUS SAP FID 1

Característica: inteligencia

Parámetros: días, físico, individuo

Esta lustración suaviza los efectos de cualidades negativas, como locura o excentricidad, así como efectos sobrenaturales que la produzcan, sin incluir estigmas sombríos. Si la locura es producida por un ser sobrenatural, teúrgo o taumaturgo, debes vencer su defensa teúrgica. Por cada éxito al realizar la numina la reduces en un punto. La lustración debes realizarla en un templo a Minerva, donde depositarás una tablilla de madera escrita con tu petición contra el mal de la locura a la diosa, sea del origen que sea. Si consumes demasiado vino o adormidera, la lustración finaliza por si sólo ya que has alterado demasiado tu mente.

En el mundo antiguo la locura –*manía*– está vinculada casi siempre al mundo sobrenatural, ya sea por inspiración divina o demoniaca, estado de la mente necesario para la adivinación y prácticas sobrenaturales. Por ello cuando se utiliza esta numina se tiene un negativo igual a los éxitos obtenidos a tiradas de adivinación, interpretación de sueños y trance.

EL PARÁSITO DEL SABER

EVO SAP GRA 1

Característica: inteligencia

Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina te permite obtener conocimientos de otra persona durante un día o una noche. Para ello debes imponer tus manos sobre su cabeza. Si no es voluntario, por ejemplo, cuando está durmiendo. Por cada éxito obtienes un punto de habilidad. Además de este conocimiento, conocerías la memoria relacionada con ella: como lo aprendió, su utilización, su opinión sobre ese conocimiento,... No lo puedes utilizar para adquirir conocimientos sobre teúrgica, taumaturgia o prodigios.

Algunos espectros y daemones tienen capacidades sobrenaturales semejantes a esta numina, pudiendo robar recuerdos, conocimientos e incluso poderes. Pero curiosamente ninguno puede robar conocimiento robado con esta numina.

GRADO 2

ÉGIDA DE MINERVA

LUS SAP FID 2

Característica: inteligencia

Parámetros: estaciones, físico, individuo

Esta lustración te protege contra los efectos negativos de la *sapientialis*, aumentando tu defensa teúrgica por cada éxito en un punto. Para realizar la lustración debes escribirla en una tablilla de cera, depositándola en un templo Minerva, inscribiendo tu nombre y diversos epítetos de la diosa. Además debes hacer varias libaciones y donar algo de dinero. Finalmente debes depositar una estatuilla de Minerva o de una lechuza en tu casa o en algún lugar que consideres tu hogar. Si no dispones de nada semejante debes llevarla encima. La lustración debes realizarla durante cualquier día del Quinquatrus, fiesta a Minerva, del 19 al 23 de marzo.

Esta estatuilla puede tener diversas capacidades especiales a parte de servir como amuleto, ya que se transforma en un *télesma minor*, un pequeño talismán u objeto con poder. Puedes escoger una de las siguientes opciones:

- Dobra su capacidad defensiva durante el Quinquatrus.
- Pericias en conocimientos apropiados, un punto por éxito.
- Positivos a tiradas de vigilar cuando se trata de emboscadas o sorprenderte.
- Te permite ver un poco mejor de noche.

LOCUS SAPIENTALIS

EVO SAP FID 2

Característica: percepción

Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta evocación obtienes conocimiento sobre el lugar en que te encuentres. Por cada éxito adquieres un punto de conocimiento, tratándose de una habilidad. Por ejemplo, realizas la numina en una vieja casa abandonada y obtienes tres éxitos, pues tendrías una habilidad de conocimiento sobre la casa a 3. Para realizar la evocación debes dormir en el lugar con una tablilla de cera en blanco cerca de tu cabeza, debes ingerir un poco de adormidera y recitar la numina tres veces. Donde vayas a dormir, bajo tu cabeza, debes escribir varios nombres de Minerva, el tuyo y el nombre del lugar. Si no lo conoces debes dibujarlo o hacer una breve descripción del mismo. Tus sueños estarán relacionados con el lugar, ya que soñarás su historia. La evocación dura un día o una noche, tras la cual olvidarás. Esta numina no puedes utilizarla en la mayoría de los templos, santuarios y otros lugares sagrados.

Algunos *genii loci* –genios de lugares– parecen captar esta numina y por medio de ella comunicarse. Para ello “poseen” al teúrgo durante el sueño aunque no intente realizar esta numina. Otros, más agresivos, pueden dejar al teúrgo inconsciente para lograr sus objetivos. Esto suelen hacerlo solo si existe alguna necesidad imperiosa, o quieren amenazar a sus visitantes.

CAOS DE DEMENCIA

EVO SAP VIR 2

Característica: inteligencia

Parámetros: especial, corto, individuo

Puedes introducir en la mente de tu víctima terribles miedos y fobias. Para ello debes dirigirte a la víctima, decir su nombre o descripción aproximada y vociferar el tipo de miedo que desees para él. Por cada éxito adquiere durante un día o una noche un punto en la cualidad locura. Puedes utilizarla incluso con durmientes, pero en este caso puedes susurrárselo al oído. Por cada tres éxitos la víctima pierde una casilla de rendimiento y una herida total, debido al miedo extremo.

Si al realizar la evocación degüellas un animal de pelaje negro y gritas por los dioses infernales –Estigia, Plutón, y otros– esta evocación afecta a todos lo que se encuentren cerca de ti – un individuo por cada éxito al realizar la numina– y puedan oírte, incluido tú, por lo que es mejor que puedas tapártelos bien previamente.



CÓDICE TRANSCRITO

EVO SAP GRA 2

Característica: cultura

Parámetros: especial, físico, individuo

Puedes transcribir un código, con letras y dibujos, a otro código imponiendo las manos sobre ellos, aunque esto es temporal, ya que tras un día o noche, desaparece. El código original no sufre ningún tipo de daño o cambio. Por cada éxito al realizar la numina transcribes un punto de habilidad. Esta numina solo puedes utilizarla una vez por código, no puedes utilizarla varias veces hasta finalizar la transcripción. Algunos libros no pueden ser transcritos con esta numina, otros parece que “desean” serlo. Es difícil saber porqué ocurre esto.

Los códigos cristianos, hebreos y egipcios no se ven afectados por esta numina ya que están protegidos por deidades y seres habitualmente hostiles al Pacto, aunque se sabe de una numina más poderosa que es capaz de romper estas defensas. Según algunos la numina la poseen muy pocos teúrgos, o mejor dicho teúrgas, ya que se trata de tres mujeres, una bellatora, una domina y otra desconocida que se sospecha es del culto a Mercurio.

GRADO 3

RESTAURACIÓN DE CÓDICE

EVO SAP FID 3

Característica: cultura

Parámetros: especial, físico, individuo

Puedes recuperar información perdida en un código deteriorado, ya sea por el tiempo u otros factores, como la humedad, el fuego o que haya sido deliberadamente estropeado. Para poder utilizar la numina requieres que el código “exista”. Si se trata de un montón de ceniza o está totalmente borrado la evocación no funciona. Por cada éxito recuperas un punto de conocimiento o equivalente del libro. La evocación finaliza tras un día o noche. Solo funciona con los alfabetos latino y griego. Solo puedes utilizar esta evocación una vez al día sobre el mismo código.

Cuando un código ha sido parcialmente destruido por medios sobrenaturales, debes vencer la defensa teúrgica o equivalente del agresor. Puedes potenciar tu ataque especialmente para ello. La evocación debes realizarla de noche pidiendo ayuda a Minerva y Mercurio. Debes quemar adormidera, laurel e incienso alrededor del código. Debes hacer un sello con los nombres de ambas deidades, derritiendo cera en las esquinas si se trata de un código con páginas, y cada paso romano si se trata de un rollo de papiro. La cera la marcarás con el sello, a la vez que pones ceniza de las tres plantas anteriores. La única luz debe ser la de una llama de lámpara pequeña. Esta práctica te dará de un +1 hasta un +5 en ataque teúrgico a discreción del Iniciador.

CÓDICE SIN LETRAS

EVO SAP GRA 3

Característica: cultura

Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina borra el contenido de un código temporalmente –un día o una noche–. Por cada éxito al realizar la numina borras un punto de habilidad. Para ello necesitas tener en la mano izquierda un punzón y simular que borras el texto. Esto tiene la ventaja de que puedes “borrar”, si dispones de tiempo, de algunas partes que te interesen omitir especialmente.

Si quieres proteger un texto de esta numina debes hacer un pequeño ritual una vez finalizado. Debes hacer una copia que debes depositar en un templo a Minerva o Mercurio, junto con las estatuillas de estas deidades. Además debes poner tantas hojas de olivo como tenga el código; si se trata de un papiro, pon doce, así como una pluma de lechuza. Esto hace que la di-

ficultad de la numina aumente de uno o tres grados a todos los efectos a discreción del Iniciador.

SCHOLASTICUS

DON SAP GRA 3

Característica: inteligencia

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don te permite estudiar con mayor rapidez que la natural. Por cada éxito puedes reducir el mes en tres días, aunque como mínimo serán quince días de estudio. Para obtener el don debes recitar durante tres días la numina en un templo apropiado, habitualmente de Minerva, Mercurio o Apolo. Durante los tres días debes hacer libaciones y al final una ofrenda a estos tres dioses, además de escribir en una tablilla tu petición.

Puedes escoger además entre una de las siguientes opciones:

- El máximo de pericia en uno de tus conocimientos es de 7, no el habitual 5.
- Adquieres un punto de pericia en la habilidad de estudio o en un conocimiento.
- Adquieres tres puntos de desarrollo en un conocimiento.

GRADO 4

RECORDATIO DAMNAE

EVO SAP GRA 4

Característica: inteligencia

Parámetros: especial, medio, individuo

Esta poderosa numina hace que tu víctima olvide una habilidad y los conocimientos relacionados con ella: como la adquirió, con quien, etc. Si logras que la olvide por completo incluso no sabría que la tenía anteriormente. Por cada éxito olvida un punto de habilidad. No es útil para conocimientos de teúrgica o areté. La numina dura un día o una noche. Para realizar la evocación debes quemar un pequeño trozo de pergamino o papiro con el nombre de la víctima, la habilidad que deseas que olvide y una de las siguientes palabras teúrgicas rodeándola: Ergane, Aulathamas, Achamot y Aidoneis.

La primera es un título de Minerva, la segunda representa la cabeza, la tercera la sabiduría y la última está relacionada con la invisibilidad y el olvido. Cada una de ellas posee un efecto secundario, siendo este un negativo igual a los éxitos al realizar la numina.

- **Ergane:** la víctima pierde cierta destreza manual, por lo que tendría un negativo en artesanía.
- **Aulathamas:** negativos en estudio y trance, ya que le cuesta concentrarse.
- **Achamot:** negativos en cultura, pues pierde parte de su sabiduría.
- **Aidoneis:** negativo a tiradas para recordar cosas cotidianas, como si se despistase.

RECORDATIO FALSAE

EVO SAP GRA 4

Característica: inteligencia

Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina te permite introducir fragmentos de memoria falsa, como una corta conversación, en una víctima. A mayor número de éxitos más logrado estará el recuerdo. El recuerdo desaparece tras un día o una noche. Para realizar la evocación debes escribirla, junto al nombre de la víctima y ciertas formulas teúrgicas. Para que surta efecto debes hacer una de las siguientes opciones. O bien tocar su cabeza, aunque este durmiendo, hacer que ingiera aunque sea una parte de las cenizas –puedes mezclarla en comida o bebida–, tener algún objeto personal o un poco de su sangre, con la cual escribirías su nombre.

Si la memoria introducida es claramente imposible debes tener en cuenta que la inteligencia de la víctima actúa, viéndose confundido, incluso puede que no le de credibilidad a lo

que recuerda. Debes ser astuto utilizando esta numina. Si por ejemplo, introduces el recuerdo en un rico patricio de que debía darte todo su dinero lo más seguro es que aunque te crea no lo haga, seguramente se arrepentirá de lo que “dijo” en su momento y no te de un solo denario. Pero si el recuerdo está relacionado con una compra que hizo y la cantidad no es abusiva, no se lo planteará demasiado y te dará el cobro, aunque lo olvide mañana y su contable o administrador te mire con ojos desconfiados y anote tu nombre por que algo no le cuadra...

GRADO 5

LA SABIDURÍA ILÍCITA

EVO SAP GRA 5

Característica: inteligencia

Parámetros: especial, corto, individuo

Con esta numina puedes robar temporalmente conocimientos teúrgicos, salvo Misterios. La víctima no nota nada extraño, siempre y cuando no esté utilizando esa habilidad, ya que sentiría que durante unos segundos algo extraño le sucede, ya que olvida y recuerda, quedando confundido. Junto a la habilidad parte de los recuerdos de la víctima van a tu mente, así como parte de su carácter, lo cual puede ser peligroso o desagradable, pero como mínimo extraño. Por cada éxito puedes robar un punto de conocimiento. Para realizar la evocación debes poseer algún objeto personal o sangre de la víctima, ya que necesitas un vínculo. Si eres familiar del mismo funciona sin vínculo. La numina solo puede realizarse de noche, además el conocimiento desaparece al amanecer. Como la numina tiene un alcance limitado, lo mejor es situarte en una habitación contigua a la de la víctima. Durante la evocación llamas a Minerva, a Selene y a Mercurio para que roben por ti el conocimiento que necesitas. Enciendes un poco de incienso en un pequeño brasero, en un trozo de papiro escribes el nombre de la víctima y el conocimiento que deseas para ti, lo quemas. Lo apagas con unas gotas de tu sangre. Con un punzón, manchado con la mezcla del papiro, el incienso y tu sangre, escribes en una tablilla de plomo –*tabula defixionum*– la numina. Enrollas la tablilla, la atraviesas con el punzón y la sumerges en agua.

Existen diversas formas para obtener un éxito extra en esta numina. Son varias las posibilidades, siendo los éxitos acumulativos. Aquí tienes unos pocos ejemplos:

- Si logras colocar la tablilla bajo la cama o donde este sentado tu objetivo.
- Si el objetivo está drogado o alcoholizado.
- Si está gravemente enfermo o durmiendo.
- Si permite que utilices la numina con él.
- Si eres capaz de que ingiera un poco de la mezcla.

Legalmente la utilización de esta numina sobre uno de los teúrgos del Pacto está condenado por la Ley del Secreto y del Misterio, aunque no es raro que suceda. No son pocos los teúrgos que roban conocimientos a otros.

CONEXIÓN CON LOS ESCULAPIOS

Los que conocen el Misterio de Vitae suelen estar relacionados con los teúrgos del dios de la medicina y sus numerosas variantes. Los teúrgos esculapios practican tanto el poder de la medicina como de la vida, pero los que practican Vitae suelen utilizarla para dos cosas básicamente: proteger la vida, o conocerla para destruirla. Rara vez no caen en la radicalidad.

VITAE

"EL ANCIANO DISECCIONÓ EL BRAZO DEL CADÁVER SIN VISOS DE SENTIMIENTO ALGUNO. SEPARÓ LA PIEL Y MOSTRÓ LAS VENAS Y MÚSCULOS DEL DIFUNTO. SIN REPARO COMENZÓ A DESCRIBIR LOS DIFERENTES ELEMENTOS DEL BRAZO. A MEDIDA QUE HABLABA Y EXPLICABA LAS DIFERENTES FUNCIONES DE LO QUE NOMBRABA PODÍA NOTARSE EN SU VOZ UNA LEVE EMOCIÓN, UNA EXTRAÑA FASCINACIÓN... UN POCO DE LOCURA DIRÍAN ALGUNOS. SEGÚN LOS RUMORES MÁS ÁCIDOS AL ANCIANO MÉDICO HABÍA PERDIDO LA CABEZA HACIA TIEMPO. EN SU ANSIA POR CONOCER EL CUERPO HUMANO HABÍA DISECCIONADO A VARIOS INDIGENTES, ¡PERO VIVOS! POR SUPUESTO, MORIAN DURANTE SUS EXPERIMENTOS. ALGUNOS PIENSAN QUE FUE EXPULSADO DE ROMA POR SUS EXCENTRICIDADES. POR ESO ENSEÑA MEDICINA EN SU VILLA A LAS AFUERAS DE VEYES. SEGÚN LOS RUMORES MENOS INSIDIOSOS HABÍA LOGRADO EN SUS EXPERIMENTOS COMPRENDER

ALGUNOS SECRETOS DE LA VIDA, INCLUSO HABÍA MANTENIDO VIVAS ALGUNAS PARTES DEL CUERPO SIN NECESIDAD DE QUE ESTE ESTUVIESE ENTERO: BRAZOS, CORAZONES,... CEREBROS. A MI MANERA DE VER, ESTO ERA MAGNÍFICO."

-VICTOR DE HELVECIA, FASCINADO POR LA VIDA Y SUS SECRETOS, APRENDIENDO DEL FAMOSO Y DEMENTE MÉDICO MARCO APULEYO.

Todo lo que vive cae bajo el poder de la dinamis *vitalis*, pero Vitae solo afecta al género humano, al *genus hominum*.

Vitae significa vida, y esto es lo que afecta, el cuerpo y existencia de los hombres. La importancia de la humanidad es total en el Universo, pues esta solo conoce tres tipos de seres con espíritu vivo, siendo los dioses y algunos daemoni los otros.

El ser humano está dividido en tres partes básicas para los grecolatinos -ya que otras culturas diferencias más o menos partes- el cuerpo, la psique -mente- y el espíritu. Vitae afecta el cuerpo de la misma forma que la Sapiencia afecta la psique.

El cuerpo en todas sus facetas está controlado por la *vitalis*, la salud y la enfermedad, las diferentes edades y la fortaleza o falta de ésta del cuerpo. Por ello un teurgo puede lograr envejecer a un oponente o restablecer a un moribundo de una enfermedad, de igual forma puede modificar las cualidades del cuerpo confiriéndole otras, pudiendo incluso lograr restituir un miembro perdido.

Es habitual que aquellos que cultivan este Misterio sientan cierta atracción hacia el mundo sensual y físico, teniendo curiosidad hacia el mundo de la medicina y artes similares, ya que el cuerpo es otro misterio y son muchas las cosas que se desconocen del mismo.

DOMINATUS DE VITAE

EL NÉCTAR DE LOS DIOS

Gracias a este dominatus no envejeces a la misma velocidad que el resto de los mortales, gracias a ello tu esperanza de vida puede alargarse fácilmente más de una década. Este poder es automático. Sumas a tus tiradas de envejecimiento lo que tengas en virtud entre dos.

EL VIGOR DE LA SALUD

Gozas de una gran fortaleza para resistir enfermedades. Este poder es automático, innato en ti. Tal es tu poder que tu sangre es beneficiosa si es consumida por un enfermo. Por cada herida total y casilla de rendimiento que inviertas tu sangre proporciona un +1 en las tiradas contra enfermedades, muy útil para salvar *in extremis* a un moribundo. Puedes sumar a constitución lo que tengas en Vitae para resistir enfermedades.

LA AMBROSÍA DE LOS DIOS

Tu metabolismo cambia drásticamente gracias a este poder, no necesitas alimentarte con tanta necesidad como el resto de los mortales. Todavía necesitas nutrirte, pero no estás tan limitado como el resto, ya que puedes estar varios días sin comer ni beber sin ningún problema. Este poder es automático, es innato en ti. Puedes estar sin consumir ninguna clase de alimento un número de días igual a lo que poseas en gravitas entre dos, redondeando a tu favor.

RECUPERACIÓN EXTRAORDINARIA

Este poder te permite recuperarte de las heridas con mayor rapidez y facilidad que al resto de la gente. A las tiradas de recuperación de heridas añades lo que poseas en Vitae.

RENDIMIENTO

El poder de la fuerza vital te permite gracias a este dominatus parecer incansable. Te agotas algo menos que el resto de la gente, es algo innato en ti. Hay una furia en ti capaz de vencer el cansancio. Este poder es automático. Añades a tus tiradas de rendimiento lo que poseas en Vitae.

NUMINAE DE VITAE

GRADO 1

PURIFICAR

EVO VIT FID 1

Característica: constitución

Parámetros: especial, físico, individuo

Puedes purificar los alimentos y bebidas de contaminaciones naturales. No es útil contra venenos, pero puede ahorrarte el que enfermes si comes o bebes de lugares insalubres o de alimentos corruptos. Por cada éxito tienes un +1 en tiradas apropiadas. Cada vez que realices la numina, purificas alimento para una persona. No puedes purificar la misma comida más de una vez el mismo día o noche, ya que el efecto dura un día o una noche. Para realizar la numina solo debes imponer tus manos y ofrendar una parte de la misma a los dioses penates. Esta parte si es posible debes quemarla.

No es raro que lleves algún tipo de amuleto con la forma de dos penates. Estos tienen la forma de genios danzantes llevando un cuerno para beber. Puedes llevarlos colgados del cuello o un anillo con su dibujo, o quizás una sencilla estatuilla. Si ofrendas la comida a estos puedes tener de un +1 hasta un +1 al realizar la numina.

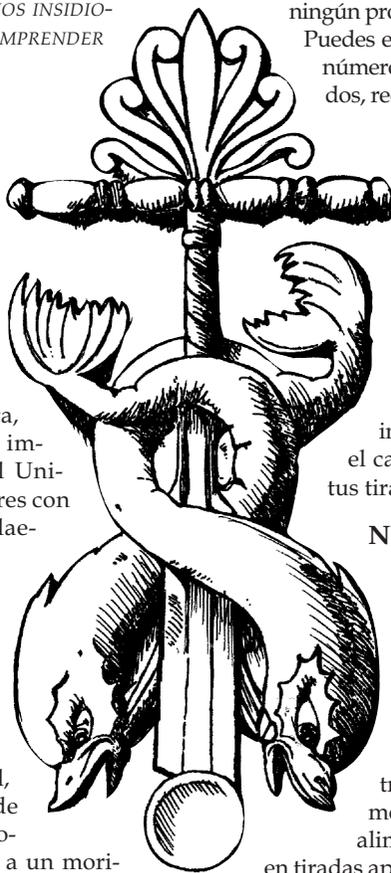
FISICOLOGÍA

EVO VIT FID 1

Característica: percepción

Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta numina puedes saber el estado de salud de una persona: si está enferma, envenenada o bajo los efectos de alguna



droga, el único requisito es que debes tener medicina 1. Podrías saber si se trata una persona propensa a estar enferma y si ha sufrido enfermedades especialmente virulentas o heridas importantes en el pasado. Incluso puedes intuir parte de su futuro, aunque esto último es muy intuitivo, como un diagnóstico a largo plazo.

Si construyes una efigie de una persona con algunos elementos de su propio cuerpo, como pelo y unas gotas de sangre, inscribiendo su nombre, podrías diagnosticar su estado de salud incluso a distancia. El único requisito es que debes primero debes haberle hecho esta numina anteriormente.

BÁLSAMO DE ESCULAPIO DON VIT GRA 1

Característica: constitución

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Con este don puedes durante años aliviar o eliminar una lesión. Por cada éxito reduces en un punto la lesión. Si tienes varias debes realizar una numina en cada una de ellas. El único límite es que no es útil contra lesiones de grado 5, ya que a menudo se trata de mutilaciones completas o demasiado severas para que este don pueda con ellas. Para obtener el don debes visitar un templo a Esculapio, purificarte, abstenerse de comida, bebida y cohabitar. Como exvoto debes llevar algún objeto que represente tu lesión, el cual lo depositarás en el templo. Tras ver al sacerdote y darle una tablilla con la lesión que deseas curar, dormirás en el templo o edificio cercano. Durante el sueño el dios te mostrará que tipo de ungüento o bálsamo necesitas para sanar. Lo habitual es que se trate de algún tipo de receta sencilla y no muy cara que los sacerdotes de Esculapio elaborarán en el templo y te aplicarán –es buena idea dejar buena propina–.

Esta numina te ayuda a soñar con Esculapio, dios de la medicina, y obtener la medicina apropiada para tu curación. No se sabe si fue descubrimiento de los vitalis, o un regalo de los esculapios. La mayoría de los templos importantes de Esculapio están en las provincias de Acaya y Asia, y en la ciudad de Roma.

ÉGIDA CONTRA VITAE NEFANDA LUS VIT FID 1

Característica: constitución

Parámetros: estaciones, físico, individuo

Esta lustración te protege contra poderes de Vitae y similares que sean negativos hacia ti. Por cada éxito tienes un +1 en defensa teúrgica. Para que la lustración tenga efecto debes escribir tu

nombre con jugo de *ixia*, esto es, de muérdago, sobre la corteza de un sauce. Debes quemarla y beberla mezclada con vino.

El muérdago es una planta parasitaria que crece en el roble, el álamo o al manzano. Según la procedencia del jugo de *ixia* que utilices para esta numina tiene diferentes efectos, siendo los siguientes:

- **Roble:** +1 en protección contra rayos.
- **Álamo:** te protege un poco contra el envejecimiento dándote un +1 pero también aumenta tus tiradas de defensa en un +1.
- **Manzano:** te da un +1 en todas las tiradas de habilidades intelectuales.

PROTECCIÓN NATURAL LUS VIT VIR 1

Característica: constitución

Parámetros: estaciones, físico, individuo

Esta lustración te hace más resistente contra los siguientes daños: madera, piedra y metal.

Por cada éxito tienes un +1 en protección, aunque como máximo puedes obtener un +3. Si renuncias a la protección de uno de los materiales, el máximo en los otros dos es de +4. Si renuncias a dos de los materiales, el máximo será de +5. Para realizar la lustración debes escribir en tres pequeños papiros la numina, quemarlos en un brasero junto con una muestra de los tres materiales y tres veces tres gotas de tu sangre. La ceniza debes depositarla en el interior de una estatuilla con tu forma aproximada. La estatuilla debe tener tu nombre grabado y la de diversos dioses a los cuales les pides que te protejan. Si la estatuilla se rompe, la lustración finaliza antes de tiempo.

Puedes hacer cierto número de estatuillas para otros, pero como máximo lo que tengas en corpus religio + Vitae. Puedes venderlas como amuletos en las calles, regalarlas a personas importantes o bien dárselas a personas que consideres tus allegadas. De cada estatuilla puedes quedarte la cabeza, lo que no hace que se rompa. De esta forma tienes cierto control sobre el efecto de la numina, pues si rompes la cabeza la lustración finaliza.

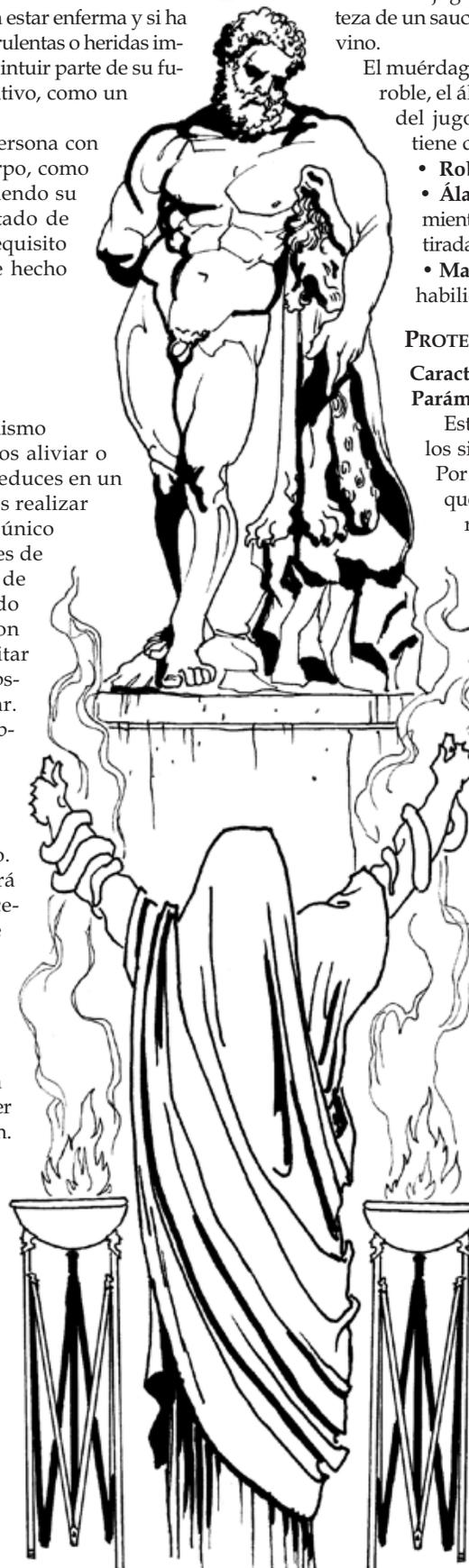
GRADO 2

HERACLIDA DON VIT GRA 2

Característica: fuerza

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don hace que aumentes tu fuerza en un punto, ya que la *vitalis* lo fortalece. Debes realizarlo en un templo a Hércules. Para obtener el don lo primero que debes hacer es ofrecer un sacrificio a Juno y otro a Hércules, consistentes en dos ser-



pientes, una hembra y otra macho. Después debe poner como exvotos una figura de Hércules. Finalmente debes hacer una hoguera en la que debes quemarte simbólicamente todo el cuerpo.

Esta numina está relacionada con los *heraclidas*, hijos de Hércules. El don te hace partícipe de la fuerza de estos descendientes, por ello te permite realizar una proeza de fuerza al día, la cual dura una escena o combate. Considera que a los efectos tienes heroicidad uno. El máximo grado de proeza que puedes realizar lo indican los éxitos al obtener el don, aunque como máximo siempre 5. Por ejemplo, si lograste tres éxitos puedes elegir una proeza de grado 3 o menos.

DARDÁNIDA

DON VIT GRA 2

Característica: constitución

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don hace que aumentes la constitución en un punto, ya que la *vitalis* lo fortalece. Debes realizarlo en un templo a Venus, donde permanecerás dos días. Lo habitual es realizar algún tipo de sacrificio importante, como una *suovetaurilia*, consistente en el sacrificio de un cerdo, una oveja y un buey, en el cual se hace partícipe a muchos devotos, ya que al final se reparte la carne. Debes beber y comer de estos animales sacrificados para permitir que la *vitalis* te vigorice.

Esta numina fue realizada por los *dardánidas*, troyanos descendientes del titán Atlas, donde abundaron los héroes. Por ello este don te permite realizar una vez al día proezas de constitución, la cual dura una escena o combate. Considera que a los efectos tienes heroicidad uno. El máximo grado de proeza que puedes realizar lo indican los éxitos al obtener el don, aunque como máximo siempre 5. Por ejemplo, si lograste tres éxitos puedes elegir una proeza de grado 3 o menos.

JASÓNIDA

DON VIT GRA 2

Característica: destreza

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don hace que aumentes la destreza en un punto, ya que la *vitalis* lo fortalece. Debe realizarse en un templo a Minerva donde permanecerás dos días. Debes realizar un sacrificio al principio y otro al final, habitualmente de pequeños animales y libaciones. Tienes que depositar una estatuilla de Minerva y otra de Jasón en el templo, ambas con una inscripción pidiéndoles que te sea favorable el don.

Esta numina está relacionada con el héroe Jasón, aunque no está muy claro porqué. Los teúrgos no se ponen de acuerdo en esta cuestión, por lo que la misma numina puede tener varios nombres, como Belerofontica y Teseniana, aunque Jasónida es la más común. Este don te permite hacer una vez al día una de las proezas de destreza. Esta dura una escena o combate. Considera que a los efectos tienes heroicidad uno. El máximo grado de proeza que puedes realizar lo indican los éxitos al obtener el don, aunque como máximo siempre 5. Por ejemplo, si lograste tres éxitos puedes elegir una proeza de grado 3 o menos.

LA PERFECCIÓN DEL HUESO

DON VIT GRA 2

Característica: constitución

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Con este don fortaleces tus huesos de forma sobrenatural, lo que es muy útil para protegerte de caídas y evitar que te cercenen un miembro, ya que el hueso lo impide. Por cada éxito tienes un +1 contra caídas, además necesitan hacerte una herida extra para cercenarte un miembro. Para obtener el don debes entregar un exvoto con la forma de tu cuerpo y realizar un sa-

crificio en un templo a Esculapio o Venus, pidiéndoles protección. Debes permanecer en el templo dos días, en los cuales ofrecerás libaciones e incienso –caro, por cierto-. Antes de finalizar el don debes grabar tu nombre en el exvoto, rodeándolos de los nombres Disofarnais y Rempsois, con los símbolos de Aries y Capricornio.

Cuando recibas daño por caída o intenten cercenarte un miembro, el exvoto lo recibirá por ti, pudiendo verse como se va rompiendo y fracturándose. Por ello si haces un exvoto de material duro, como hierro o piedra, es posible que tengas un positivo extra cuando realices la numina. Además en su interior puedes poner una gema. Aquí tienes las tres posibles gemas que puedes poner y pequeño beneficio extra:

- **Ónice:** te da un +1 contra enfermedad producida por fantasmas y muertos.
- **Perla:** te da un +1 en tiradas contra venenos producidos con farmacopea.
- **Rubí:** te da un +1 para controlar tus pasiones e ira.

GRADO 3

ALTERACIÓN CORPORAL

EVO VIT GRA 3

Característica: destreza

Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta numina puedes hacer que tus extremidades realicen acciones que normalmente son imposibles, ya que te permite alargarlos, doblarlos en direcciones inverosímiles, como si no tuvieses rodilla o codo,... Cuando lo utilizas de esta forma tu fuerza se considera la mitad, ya que gana en elasticidad pero pierde en fuerza. La evocación dura una escena o combate, aunque puedes finalizarla antes a voluntad. Solo puedes hacerlo en un miembro a la vez.

Algunos *vitalis* utilizan esta numina para sus propios divertimentos, siempre censurables, aunque unos pocos lo utilizan para realizar acrobacias de funambulistas y circenses, tan populares entre los patricios y la corte imperial, ávidos de emociones y entretenimientos.

FAZ ESPEJO

EVO VIT GRA 3

Característica: destreza

Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina te permite “copiar” el rostro de otra persona, para ello debes tocar su rostro con la palma de la mano izquierda. Al otro individuo no le sucede nada, pero conservas una marca en la palma de la mano, que al ponértela sobre tu propio rostro hace que adquiera el aspecto del otro individuo. La cara la puedes utilizar un número de veces igual a los éxitos al realizar la evocación durante toda una noche o día.

También puedes guardar algunas de las caras copiadas si lo deseas. Para ello debes hacer un molde de arcilla del rostro robado y con este hacer un busto. Puedes tener un número de caras igual a los que poseas en gravitas, igualmente estas duran un número de años igual a tu gravitas. Si inviertes un punto permanente de gravitas, siempre podrás conservar un rostro en un busto, incluso este envejecería con el tiempo, siendo una replica exacta. Si su dueño sufre una herida en la cara, el cambio se reflejaría en el busto.

ANTIDOTUS

DON VIT GRA 3

Característica: constitución

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Esta numina te proporciona protección contra todo tipo de veneno, ya sea este natural o sobrenatural. No te hace in-

mune pero te proporciona un beneficio que puede salvarte la vida ya que incluye todos los venenos. Por cada éxito tienes un +1 a las tiradas contra venenos. Uno de los beneficios extras de este don es que tu sangre puede ser utilizada como un antídoto contra todo tipo de veneno. Por cada herida total que inviertas otorgas una bebedizo que proporciona un +1 al que lo beba. El antídoto debe ser ingerido con rapidez, ya que si llega a coagularse, se vuelve inútil. Para obtener el don debes permanecer tres días en un templo a Esculapio o bien de Venus. Debes preparar un fármaco con los siguientes ingredientes: cola de escorpión de siete segmentos –considerados los más venenosos–, salamanquesa y araña falangio, muy venenosa. Debes quemarlos y mezclarlos con un poco de aceite. Debes preparar suficiente puedes cada día debes consumir un poco de esta ceniza mezclada con vino. Es posible que sufras de náuseas, mareos, alucinaciones e incluso convulsiones, pero la idea es purgar tu cuerpo y prepararlo para hacerle resistente al veneno. Finalmente es habitual que hagas un donativo al templo y que dejes un recipiente con tu nombre y en su interior unas pocas cenizas.

Este preparado de por si es efectivo contra venenos procedente de escorpiones y arañas. Considera que puede otorgar hasta un +5 a las tiradas.

GRADO 4

PROGENIE DE GIGANTE EVO VIT GRA 4

Característica: fuerza

Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta evocación incrementas de tamaño, aumentando tu fuerza y constitución. Creces medio pie –unos quince centímetros– por éxito, hasta un máximo de cuatro pies. Por cada éxito incrementas un punto la fuerza y la constitución, pero disminuyes en un punto la destreza y la inteligencia –con un mínimo de 1–. La numina dura un combate o escena. Para poder utilizarla debes tener los pies sobre la tierra, ya que es esta la que te transmite su fuerza.

Esta numina hace referencia a los gigantes nacidos de Gea y Urano, los cuales fueron derrotados en la Gigantomaquia. Terribles, bárbaros, personifican la fuerza brutal de la naturaleza, tanto el viento, como el fuego o la fuerza de las aguas. Por ello esta numina te permite participar de parte de su poder, pudiendo escoger uno de los siguientes efectos relacionados con los cuatro elementos. Estos efectos puedes utilizarlos a voluntad, pero solo uno a la vez:

- **Agua:** tienes un +1 a las tiradas relacionadas con el agua por cada éxito al realizar la numina.
- **Fuego:** el aire a tu alrededor se calienta, por ello los que te rodean pueden recibir daño por fuego. Por cada éxito al realizar la numina el fuego hace +1 al daño.
- **Tierra:** siempre y cuando tengas los pies desnudos tocando la tierra, tienes un +1 en protección por cada éxito al realizar la numina.
- **Viento:** a tu alrededor el aire se mueve con violencia, por lo que tienes un +1 en defensa por éxito al realizar la numina contra proyectiles.



SPIRITUS VITALIS

Característica: constitución

Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Con este don puedes transferir heridas y casillas de rendimiento con otro teúrgo –el cual acepta de forma voluntaria–. Los éxitos indican el máximo que puedes transferir al día. Transferir heridas a otro es siempre doloroso y angustioso, ya que notas como tu vida se escapa. Para transferir, tanto si recibes como si das, debes hacerte un pequeño corte en la mano derecha –aunque sea con los dientes si no dispones de un cuchillo o algo similar–. Las gotas de sangre que mana desaparecen tras unos pocos segundos, como si se evaporasen. Para obtener el don ambos debéis ir a un templo a Júpiter y jurar entre ambos que este don lo aceptáis por pura voluntad. Este es un solemne juramento en el cual aseguráis que solo utilizareis la numina en situaciones extremas. Se pone la mano derecha sobre la estatua de Júpiter

cuando se jura. Debéis elaborar con vuestras propias manos pequeñas efigies de barro mezclando agua con vuestra sangre. Debéis grabar en cada efie vuestros nombres y dibujar el símbolo de Géminis. Al final debéis sacrificar cada uno un animal macho de pelaje claro.

Cuando se realiza el juramento puedes además realizar un *sacramentum*, esto es un juramento que crea un vínculo religioso y muy personal con el otro teúrgo. Pero si lo incumples es posible que sufras algún tipo de maldición. El *sacramentum* hace que cuando realicéis teúrgia juntos ambos tengáis un +1 en todas las tiradas, incluidas las de combate teúrgico.

GRADO 5

REBROTE CORPORAL EVO VIT GRA 5

Característica: constitución

Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta evocación puedes recuperar temporalmente un miembro perdido, aunque esta numina tiene ciertas limitaciones –se sabe existe una numina más poderosa que es permanente–. Con un solo éxito lo recuperas, aunque maltrecho. Por cada éxito el miembro “recupera” dos puntos de características físicas, hasta lo que poseas. Esto quiere decir que si tienes fuerza 6 y destreza 6, necesitas de tres éxitos para que el miembro renazca de forma normal, ya que si no recuperas todos los puntos, la extremidad será más pequeña, débil y quizás incluso malformada. La numina dura un día o una noche, deshaciéndose la extremidad recuperada. Cuando realizas la numina, la extremidad se forma a partir del muñón. Primero el hueso, cubriéndose de venas y músculo. Finalmente aparecerá la piel. Es una visión desagradable y dolorosa.

Algunos teúrgos no dudan en utilizar otros métodos para recuperar extremidades perdidas u otras partes del cuerpo. Desde construir extremidades artificiales por medio de télesma, utilizar extremidades de cadáveres o pedirles a daemones recuperar lo perdido. Esto último suele ser peligroso, ya que muchas extremidades vienen con “sorpresa”.

SOCIEDADES DEL PACTO

EL TEÚRGO Y LA SOCIEDAD TEÚRGICA

El teúrgo se relaciona con el Pacto y el mundo teúrgico a tres niveles básicos, éstos vienen representados por tres tipos de estamentos o sociedades: el culto al que pertenece, la congregación en la que ingrese y el Pacto Secreto.

Ante todo el teúrgo es miembro de un culto específico: del mismo aprende los Misterios y sus rituales básicos, dependiendo en gran medida del mistagogo que le haya asistido para su ingreso, el cual siempre ejercerá cierta influencia sobre él, ya que sus enseñanzas marcan para siempre la mente del iniciado. Dependiendo del culto la intensidad de las obligaciones del teúrgo serán más exigentes o no.

Tras el culto, la congregación es el segundo hogar del teúrgo, en él conocerá a sus allegados e incluso amistades, será su círculo íntimo, donde podrá realizarse como teúrgo. Las congregaciones suelen tener miembros de diferentes cultos, por lo que la intensidad de las relaciones internas a menudo conlleva disputas y sorprendentes revelaciones de amistad. Los teúrgos suelen escoger una congregación cuyas ideas y forma de actuar le atraigan, por lo que la simpatía entre teúrgo y congregación suelen estar asegurada en principio, aunque no es seguro que esto suceda siempre. Los teúrgos de la congregación serán aquellos que mejor conozca, pues algunos ritos y fiestas religiosas pueden llevar semanas o meses. La política entre los teúrgos es importante y las congregaciones son un buen medio para conocer nuevas ideas y ritos, para fortalecerse y conocer.

El último eslabón viene representado por el Pacto Secreto. Para muchos teúrgos, el Pacto es algo abstracto, no parece existir, pues no obligaciones específicas, salvo cumplir las Leyes, las cuales se incumplen a menudo. Solo a medida que el individuo avanza como teúrgo va comprendiendo la verdad del Pacto: influencia, secretos, traiciones, conspiraciones,... pero también ayuda, aliados, beneficios y conocimientos.

TEURGOS VITAE PESSIMI ET TEURGOS VITAE HONESTIORES

La política interna del Pacto, manifestada en los cultos y las congregaciones se basa básicamente en la "guerra" entre dos tipos de teúrgos bien diferenciados pero difíciles de identificar en ocasiones: los pessimi y los honestiores.

Los vitae pessimi son aquellos cuya única cualidad es la de ser grandes conspiradores y confabuladores. Suelen ser mediocres teúrgos, militares e incluso políticos, pero sus dotes manipuladoras son excelentes. Son la sombra que corrompe a jóvenes teúrgos e influencia en los más ancianos y supuestamente más sabios.

Los vitae honestiores son aquellos teúrgos comprometidos con el Pacto. Grandes defensores y políticos honestos que luchan contra los pessimi, pero que son derrotados en numerosas ocasiones. Cuando un pessimi susurra en el oído de un líder, este suele quedar tan envenenado con sus mentiras que es difícil hacerle entrar en razón. No son pocos los teúrgos que se han visto envuelto en grandes problemas por ellos. Un conflicto tan antiguo como la vida misma.

Por lo tanto ninguno de estos tres estamentos es desdeñable para un teúrgo que se precie y desee escalar posiciones en el Pacto, o por lo menos que desee conocer a gran cantidad de teúrgos diferentes que siempre pueden prestarle sus servicios y asistencia.

LAS CONGREGACIONES

Las congregaciones están compuestas por teúrgos motivados por un interés común, ya sea la búsqueda de sabiduría, la guerra, motivos económicos o políticos. Las congregaciones suelen constar de un número de miembros limitado, siendo pequeñas sociedades secretas que se protegen. Todas las congregaciones tienen una razón de ser religioso, ya sea la adoración de un dios en particular, la custodia de un templo o la destrucción de un enemigo poderoso. Por ejemplo, la congregación de Rodas, dedicada a la adoración de Helios y la custodia del cuerpo de Helena de Troya, o la congregación nabatea de Capita Petrea Egea en Arabia, establecida para controlar la Tríada de Palmira y los adoradores de piedras árabes, o la Domus Heraklea de Gadir en Hispania, establecida hace más de mil años para custodiar los secretos del Templo de Hércules, algunos rumores aseguran además que siempre tres héroes protegen el lugar.

Las congregaciones tenían en el pasado un contexto diferente, pues solían estar compuestas por teúrgos de un mismo culto, salvo raras excepciones. El Pacto ha motivado que las congregaciones estén compuestas de teúrgos de diferentes cultos, unidos simplemente por afinidades comunes. Esto las ha fortalecido, enriqueciendo a los teúrgos con nuevas ideas, compartiendo numinae y Misterios con mayor facilidad, aunque esto último está prohibido y los teúrgos de más edad persiguen.

Un teúrgo puede pertenecer a varias congregaciones, por lo que la maraña de intereses y motivaciones de las congregaciones puede llegar a ser caótica.

Cada congregación posee su templo, santuario o altar principal, en el que establece su lugar de poder, su corazón y su alma. Estos lugares pueden poseer varias congregaciones, por ejemplo el Templo de la Gruta Oscura en Veyes, tuvo durante un tiempo tres congregaciones, una a Ceres, a Plutón y otra a Apolo.

Las congregaciones poseen secretos, ritos y numinae propios, por lo que ingresar en una congregación no es sencillo. Cuando un teúrgo desea ingresar en una debe demostrar que es digno de ella, que no será un enemigo o traidor a los intereses de los miembros del grupo, y que su motivación para ingresar no es solamente personal, es decir, que desea ingresar también pues comparte los intereses por los que la congregación existe, no deseando únicamente conocer los secretos de la congregación por intereses particulares. Por norma las congregaciones poseen métodos para salvaguardar sus secretos, ya sea por medio de leyes internas o ritos de juramento, los cuales conllevan una verdadera ceremonia y una maldición si el teúrgo traiciona a la congregación.

Las congregaciones están compuestas básicamente por dos tipos de miembros, los teúrgos y los fieles. Estos últimos no practican por norma sino una teúrgia muy limitada, teniendo

EJEMPLO DE CONGREGACIÓN: EL AGYRMOS DE LAS SATORI DE ENNA, EN SICILIA

"ESCUCHA HIJA DE ENNA PROSÉRPINA, SOMOS LAS GUARDIANAS DE LAS ENTRAÑAS DE ESTA TIERRA MARAVILLOSA Y TERRIBLE. BAJO NUESTROS PIES ESPERA EL HADES Y LAS TENEBROSAS AGUAS DEL ESTIGIA. ENCERRADOS MORAN SERES QUE ANTAÑO CASI HACEN PERECER AL MUNDO, COMO ENCÉLADO Y EL MÁS TERRIBLE DE LAS CRIATURAS, TIFÓN, LA GRAN SERPIENTE QUE ALGÚN DÍA DESTRUIRÁ EL MUNDO. ¡NO OYES ACASO SU SUSURRO, SU SISEO, EN LAS NOCHES DE BRUMA! TUS HERMANAS SABEN QUE SUS VIDAS PERTENECEN AL SANTUARIO, IGUAL QUE TU VIDA SOLO ESPERA SER ENTREGADA CUANDO LLEGUE EL MOMENTO. SABES, POCO IMPORTA TU PASADO, PARA MÍ Y LAS DIOSAS, NO EXISTE. NO CONOCERÁS HOMBRE ALGUNO, NI VIDA DE LUJO. TU FAMILIA AHORA NO SIGNIFICA NADA, ERAS UNA SATORA DEL CULTO A ENNA. ¡ME PERTENECES! ¡PUEDO INCLUSO MATARTE SI QUIERO Y ENTREGARTE A LOS ANIMALES! SI ME DESOBEDECES, TE CASTIGARÉ CON SEVERIDAD. SI OBEDECES, A CAMBIO LAS DIOSAS TE RECOMPENSARÁN. TE LO ASEGURO. AH, Y CUIDATE DE LOS TEÚRGOS DEL PACTO, SON ASTUTOS Y ANSIAN NUESTROS SECRETOS, PUES ESTOS HOMBRES NOS TEMEN Y ODIAN, NO TE CONFÍES Y TE IRÁ BIEN. AHORA, TE ENSEÑARÉ A HADES, NIÑA, Y RECUERDA QUE ERES SU CONCUBINA. TODAS LO SOIS."

-LA ENNA EUNA, EXPLICANDO A UNA JOVEN SATORA SU CONDICIÓN DE CANÉFORA.

Esta congregación adora a dos deidades, Deméter y Perséfone, madre e hija. Enna, identificada como Perséfone -Prosérpina en latín-, es una antigua deidad de los sículos, por lo que es anterior a la llegada de los griegos, por lo tanto se trata de una dea expugnari. Esta congregación realiza rituales relacionados con el mundo agrario y el mundo de los muertos, siendo junto con la Congregación de Aretusa y la Tiasa de Venus Ericina, una de las congregaciones más importantes de Sicilia y gran parte del Mediterráneo occidental.

ENNA PROSÉRPINA

Coré, hija de Ceres y Júpiter -o Deméter y Zeus-, significa Doncella o Virgen. Tras raptada por Plutón pasó a llamarse Prosérpina, siendo la reina del Hades, o mundo de los muertos. Aún siendo en origen una dea expugnari, Enna esta completamente asimilada al culto de Ceres y Prosérpina.

LOCALIZACIÓN

La meseta de Enna esta situada a cierta altitud en una región dominada por pequeñas montañas y colinas, por lo que do-

mina este lugar desde esta acrópolis natural. Numerosos y frondosos sotos rodean el lugar. Estos bosques, que pertenecen al santuario de Enna, son sagrados. Está situada casi en el centro de Sicilia, por lo que recibe visitantes de todas las ciudades y regiones de la isla, así como de Italia y Grecia, donde posee cierta fama.

Dicen que al norte de Enna se encuentran varias cuevas plutonias -entradas al reino de Plutón, el Infierno-.

SANTUARIO

El santuario de Enna tiene el aspecto de un pequeño pueblo encaramado en su acrópolis protegido por una sencilla muralla. El lugar esta dominado por el templo a Prosérpina y Deméter.

MIEMBROS E INGRESO

El agyrmos de Enna siempre está formado por nueve satoris, que representan los nueve días que Deméter tardó en saber lo que le había sucedido a su hija Coré, ahora llamada Prosérpina. Solo se permiten miembros mujeres entre estas nueve, pero tras la fundación del Pacto Secreto, los cultos lograron que Enna aceptase un miembro masculino de cada culto, más una teúrga del culto a Juno. Por lo tanto la congregación está formada, en teoría, por las nueve satoris y seis teúrgos de otros cultos, aunque siempre hay vacantes entre ambos grupos -de hecho únicamente tiene una representante del culto a Venus y otra del culto a Minerva-.

ORGANIZACIÓN Y JERARQUÍA

La líder de la congregación ostenta el título de Enna Eunas, siendo un cargo vitalicio. Su nombre anterior se borra, estando prohibido decirlo en el interior del santuario, ya que esta teúrga representa a Enna Prosérpina entre los mortales. Tiene derecho absoluto sobre las teúrgas del culto y los fieles. Cuando la Enna Eunas fallece la canéfora de mayor edad es elegida nueva líder.

Las otras ocho teúrgas reciben el nombre genérico de canéforas -portadoras de cestas-, en las cuales portan un cuchillo para sacrificios, alimento ritual -una torta o pan sagrado e incienso. Al norte de Enna existen nueve cuevas de las que se dicen son puertas al infierno. Cada canéfora se encarga de custodiarla y guiar a los que quieren asomarse al Hades, o incluso entrar en él.

acceso a muchos de los ritos de la congregación pero no a todos, aprovechándose de muchos de los dones e influencia de los teúrgos.

El líder habitual de la congregación es el denominado *aetate propectus* -anciano-, un teúrgo de más de 80 años, aunque este requisito no es obligatorio. Por norma el *aetate* es simplemente el más antiguo de la congregación. Aunque el orden y jerarquía de las congregaciones depende de cada una de ellas, algunas están muy jerarquizadas, pero la mayoría poseen unos pocos cargos para administrar su centro de poder y poco más, ya que las congregaciones en si no desean dominar a sus miembros, ya que esto haría poco atractivo que los teúrgos quisiesen ingresar en ellas. Solo las más poderosas congregaciones pueden permitirse esta actitud de control, ya que de todas formas los teúrgos desean ingresar en ellas para compartir sus poderosos rituales y secretos.

LUGARES DE PODER

El Pacto posee por todo el Imperio templos y santuarios secretos, estos son los núcleos centrales de los cultos, donde realizan sus *comitia* -reuniones sagradas- y sus rituales conjuntos: la antigüedad del mismo, su poder inherente y aislamiento son factores que contribuyen al prestigio de los lugares de poder.

El teúrgo siente el templo como un lugar de refugio, de seguridad y deber religioso, donde puede reunirse con sus iguales, aprender y relacionarse. La seguridad del mismo es fundamental pues las *congregatio* se reúnen en ellos para sus *comitia*, rituales y cualquier asunto de importancia.

Los templos pueden tener aspecto y cualidades individuales muy diferenciadas pues dependiendo del culto elegirá unas características apropiadas a sus intereses. Su

antigüedad, su historia, el lugar en el que estén emplazados, son muchos los factores que determinan como será un templo.

Todo lugar que encierre cierto poder contiene en sí algo divino, algo del poder de los dioses y por lo tanto tiene un valor especial para cualquier practicante de poderes sobrenaturales, sea teúrgo, taumaturgo o goético. Estos lugares son considerados sagrados, profanarlos es un crimen horrendo y su castigo terrible.

TIPOS DE LUGARES DE PODER

Existen diferentes tipos de centros de poder, aquí tienes una breve guía.

HOGAR (FOCUS)

Tanto altar familiar como horno, situado en el *atrium*, centro o corazón de la casa. El hogar simboliza la vida religiosa de la casa y personifica a Vesta, divinidad del fuego doméstico.

Los teúrgos del Pacto suelen tener un Hogar donde depositan parte de su poder, escondido y bien protegido, no necesariamente deben estar localizados en su casa. El *focus* puede retener puntos de dinamis que solo el teúrgo y algunos que el escoja pueden utilizar. La forma de este *focus* no es necesariamente un horno, pero siempre debe representarse con algún tipo de fuego o calor.

LARARIO

Hornacina o pequeña capilla de frontón triangular donde se coloca la imagen pintada o la estatuilla del *lar familiaris*. Representado como un joven con túnica, bailando sobre un solo pie, con una corona de laurel, un cuerno de la abundancia y una pátera -copa de sacrificios-. A menudo está localizado junto al hogar. Ante el larario se realiza parte de los ritos domésticos. Su misión es proteger al teúrgo y su familia.

Cada congregación posee un larario, símbolo de unión entre varios teúrgos.

ALTAR (ARA)

El altar es básicamente un centro de poder utilizado para todo tipo de sacrificios. Pueden ser túmulos de tierra, céspeo o un montón de piedras. Algunos son de piedra maciza, cilíndrica o rectangular. En su parte superior hay una cavidad para quemar a las víctimas de sacrificios, los cuales siempre deben hacerse sobre el mismo, o para quemar perfumes. A veces pueden localizarse en el interior de un templo, pero estos altares no pueden utilizarse para sacrificios. Por norma en los templos el altar se encuentra en su exterior, en el atrio o en los escalones de acceso. No siempre están unidos a los templos, pueden encontrarse sin necesidad de templo. El larario y el hogar son pequeños altares domésticos. Los altares funerarios contienen las urnas cinerarias, para el culto a los muertos, pudiendo ser estas estelas, mausoleos o túmulos. También se pueden erigir altares en las calzadas, los cruces de caminos, etcétera. La calidad del *ara* puede ayudar o desfavorecer al teúrgo.

SANTUARIOS

Lugares naturales -como bosques, fuentes, montañas, ríos, grutas, peñascos, etcétera- dedicados y consagrados a una divinidad o espíritu. El poder de la divinidad es manifiesto en el lugar, ya sea por su perfección o gran belleza, así como

RITO DEL FOCUS

Este sencillo ritual puede ser realizado por cualquier teúrgo con 1 en Corpus Religio. Convierte al focus en una pequeña fuente de dinamis que puede utilizar siempre que el teúrgo esté dentro del edificio en el que esté situado, ya sea una domus o villa.

El teúrgo realiza libaciones de leche y miel durante la noche, quema incienso y deposita pequeñas ofrendas trece veces al año, en cada luna nueva. Durante cada rito el teúrgo ora en voz alta, alimentando el fuego del hogar, pidiendo a Vesta su protección.

El focus tiene la misma fides que la del teúrgo. Cada noche de ritual el focus recupera cinco puntos de dinamis.

RITO DEL LARARIO

De igual forma que el rito del focus, este también es sencillo de realizar: solo necesita que el teúrgo tenga Corpus Religio 1. El larario posee un lar que protege al teúrgo, familia y allegados siempre que estén en el interior de la casa.

Para que el rito sea efectivo el teúrgo debe inscribir en una placa su nombre, el de su familia y de aquellos que desee incluir en el rito. Quema incienso, deposita ofrendas y hace libaciones con su sangre, la de su familia y allegados, durante trece lunas llenas. Musita, susurra una letanía: "Enos lases iuuate, Enos lases iuuate, Enos lases iuuate". Con la sangre quemada dibuja signos que debe borrar con agua.

El larario proporciona las siguientes ventajas:

- Aumenta la defensa teúrgica en un +5
- Las tiradas para realizar numinae ofensivas tienen un +5
- Da un +5 a las tiradas de maniobra teúrgica

por su majestuosidad. Dichos lugares son sagrados y por lo tanto están sujetos a unas reglas estrictas, custodiados por fieles, teúrgos, genios protectores o el poder de la propia divinidad. No pueden ser creados por el hombre, pero los altares o templos construidos en ellos son de gran poder y pureza.

Entre los teúrgos del Pacto los santuarios son lugares codiciados y las disputas por conseguirlos están al orden del día: conspiraciones, traiciones, movimientos políticos e incluso asesinatos.

Los santuarios suelen ser poderosos en asuntos específicos, pudiendo estar representado por un Misterio de cierto nivel.

TEMPLO

Edificio reservado al culto de una o varias divinidades, construido sobre un *templum* y después consagrado y dedicado a la divinidad. Para la construcción de los templos el augur debe delimitar el terreno donde vaya a edificarse, con su *lituus* (vara) en forma rectangular o circular, observando el augur signos divinos en su interior. Dicha ceremonia se llama *inauguratio* (in augurio). Después el augur debe consagrar y dedicar el lugar para que el edificio en cuestión pueda ser un templo.

El Pacto, debido a la guerra contra los Dioses Caídos, ha optado por inaugurar unos pocos templos ocultos en lugares recónditos o solitarios, pero que no carezcan de poder. Los templos son muy útiles para realizar ceremonias y ritos, así como para poder realizar los dones.

REALIZANDO NUMINAE

ALGO SOBRE LAS NUMINAE

La manifestación más clara del poder de los teúrgos son las *numinae*. Los Misterios permiten al teúrgo ser partícipe del poder de los dioses, las *numinae* producen efectos sobrenaturales diversos; convierten a los teúrgos en hombres poderosos, más cercanos a los dioses.

Cada *numina* posee su propia historia, ha sido arrancada a los dioses por los teúrgos a lo largo de los siglos. Muchas guerras se han iniciado por conseguir estos secretos, muchos han muerto por mantenerlos ocultos y seguros, y no pocos enemigos ansían que se olviden. A su vez, muchas *numinae* han sido robadas a cultos enemigos y extraños.

Los teúrgos al realizar una *numina*, sea cual sea, están interaccionando con el poder de los dioses. Una *numina* se manifiesta por medio de un *indigitamenta*, la voluntad divina manifestada en un ente sin conciencia – o por lo menos una conciencia desde el punto de vista humano-. Con la *numina* el teúrgo contacta con este *indigitamenta* que utiliza la dinamis adecuada para realizar un efecto extraordinario, canalizado a través del teúrgo.

LAS NUMINAE EN ACCIÓN

El poder de las *numinae* es práctico, versátil y a veces difícil de realizar. Un teúrgo utilizando una *numina* en combate no tiene a disposición una metralleta o un lanzamisiles. Una *numina* es conocimiento, poder sagrado, no un arma convencional. Es importante entender que cada vez que un teúrgo obra sus “poderes” realmente está utilizando sus conocimientos secretos y poderes sobrenaturales. Hay una gran diferencia entre utilizar un arma y una *numina*. Lo mejor es estar preparado para cuando empiece la “juerga”.

EFFECTUAR NUMINAE

TIRADA BÁSICA

Las *numinae* requieren una tirada de

Corpus Religio + Misterio + característica.

GRADO Y DIFICULTAD

Las *numinae* van de grado 1 –muy bajo- hasta 10. Para que un teúrgo tenga acceso a una *numina* debe poseer el Misterio al mismo grado. Multiplicando por cinco el grado sabremos la dificultad básica para realizarla. Así, una *numina* de grado 3 tiene una dificultad básica de 15+, una de grado 7 una dificultad de 35+.

COSTE

La *dignitas* tiene una importancia especial para el poder teúrgico, ya que representa el poder del alma, la esencia del hombre, y en especial, del teúrgo. Es su poder ante lo divino y lo sobrenatural, su capacidad para manipular y controlar los Misterios y sus *numinae*. Para realizar *numinae* deben utilizarse *dignidades*. El teúrgo gasta cierta energía al realizar una *numina*

pues el poder que está controlando requiere de esfuerzo, tanto físico como mental y espiritual. Por ello cualquiera de las tres *dignidades* puede necesitarse, indicado en cada *numina*. Ciertamente, dependiendo de la *numina* el teúrgo podrá utilizar una *dignitas* u otra. Esto viene especificado en las *numinae* abreviado: *virtus* –vir-, *gravitas* –gra-, *fides* –fid-.

El costo total de las *numinae* en puntos de dinamis es igual a su grado. Los dones requieren de puntos permanentes de *dignitas*, ya que su duración y naturaleza son diferentes. Los puntos se invierten antes de tirar. Por lo que se pierden tanto si sale como si no.

LAS MANIFESTACIONES

Hay tres tipos de manifestaciones conocidas por los cultos grecolatinos, y cada una tiene sus características, sus ventajas y peculiaridades propias. Su campo de acción es diferente, cada una tiene su utilidad, y se especializan en un cometido. Las manifestaciones resumen el modo en que los *indigitamenta* muestran el poder divino, engloba cómo lo manifiesta, ya sea un don o una evocación. Son diferentes tipos de poder, realizan funciones distintas y fundamentales para el teúrgo.

- Las **evocaciones** son efectos rápidos, de duración determinada, como máximo un día o noche.
- Los **dones** son efectos que solo afectan al individuo que los posee.
- Las **lustraciones** purifican y eliminan el poder sobrenatural de lugares, objetos o seres vivos, aunque también se utilizan para potenciar la defensa teúrgica.

Manifestación	Requisito
Evocación	No puede aplicarse ceremonia
Don	Sacrificio y ceremonia
Lustración	Sacrificio y ceremonia

EVOCACIONES

La evocación es la manifestación más rápida y “violenta” de poder que utilizan los teúrgos. Desde una visión teórica, es la parte de la teúrgia más cercana a la taumaturgia, ya que fuerza a actuar a la dinamis. La evocación es un recurso muy utilizado, ya que es la más rápida respecto al resto de las manifestaciones. Se utiliza tanto como defensa como para ataque, pero su versatilidad es la que la hace tan útil y preciada.

En la Edad de Oro, al principio de los tiempos, los primeros teúrgos podían realizar la teúrgia con más facilidad que ahora, realizando poderes como las evocaciones con suma destreza, siendo esta forma de teúrgia la que les hacía realmente poderosos.

COSTE

Un punto de dinamis apropiado por grado de la *numina*.

DONES

Un don es un verdadero regalo para el teúrgo, ya que concentra gran cantidad de poder sobre sí mismo. Un teúrgo con varios dones sobre sí es un adversario temible. Los dioses en la antigüedad solían otorgar dones a sus teúrgos para convertirlos en sus adalides, pero a medida que las divinidades se alejaron del mundo del hombre los dones otorgados empezaron a des-

aparecer, aunque los teúrgos han conservado la manera de conseguirlos. Los dones son sagrados y el rito para obtener uno es un evento solemne para el teúrgo.

El don solo puede adquirirse en un lugar consagrado, adecuado al Misterio y la divinidad relacionada. Por norma suelen ser sitios preestablecidos por los cultos y las congregaciones, lugares acondicionados en los santuarios y templos. Algunos teúrgos poseen lugares secretos acondicionados para tales ritos ya que prefieren que nadie conozca sus posibilidades. Al comienzo de la realización del don debe hacerse un sacrificio, el cual reclama al *indigitamenta*. El sacrificio es obligatorio y es un momento delicado, ya que debe hacerse correctamente. Según el don será de un tipo u otro.

Los dones se manifiestan poco a poco, siendo una tarea ardua y a menudo dolorosa para el teúrgo, ya que el *indigitamenta* posiona al teúrgo. La obtención del don conlleva sus riesgos. En más de una ocasión el don recibido es diferente del que en teoría proporciona la numina, parecido pero no idéntico, ya que las divinidades pueden tener sus propios planes para el teúrgo (pero este don nunca es "peor" que el solicitado).

COSTE

El coste es igual a su grado de puntos permanentes de dignitas, no de dinamis. Además, tras obtener el don, el teúrgo pierde un número de casillas de rendimiento igual al grado del don. Estas casillas se recuperan de forma normal.

Si el don es para otro, el coste es igual, pero distribuyéndose la mitad para cada uno, debiendo estar presentes ambos du-

rante los diferentes ritos que necesita el don. Ambos pierden casillas de rendimiento, repartiéndose entre ambos.

LUSTRACIONES

Las purificaciones se utilizan básicamente para defenderse de efectos sobrenaturales y físicos, aunque son muchas las variantes y utilidades de esta manifestación. Un teúrgo no puede sobrevivir si no conoce los métodos para defenderse de sus enemigos.

Para realizar una purificación el teúrgo debe estar purificado, sin mácula. Por lo tanto, tiene que estar limpio físicamente. La mayoría de las lustraciones solo pueden realizarse en fechas precisas, lo que viene indicado en la propia numina.

EL REQUISITO DE DIGNITAS MÍNIMO PARA LUSTRACIONES

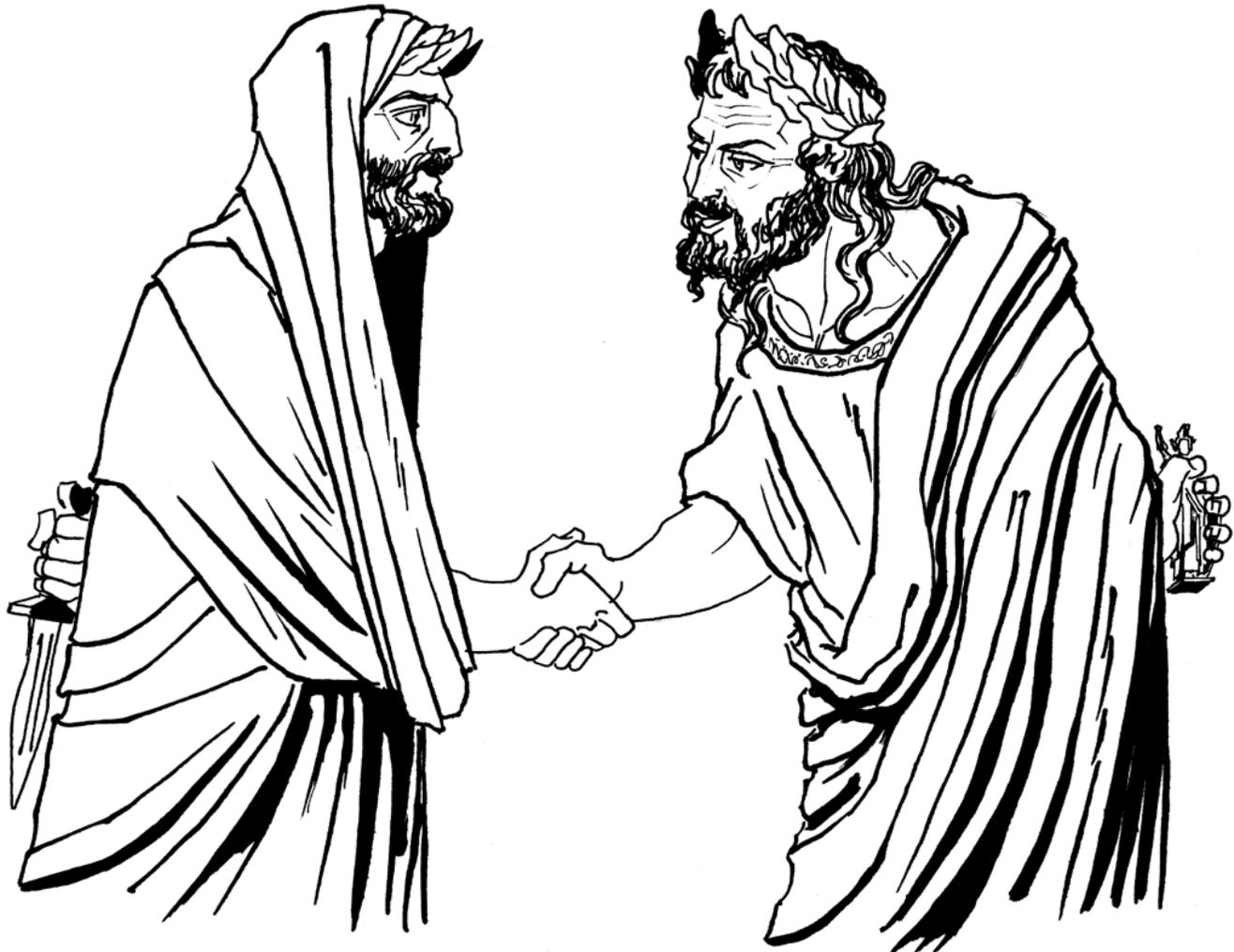
Para realizar numinae de lustración el teúrgo debe poseer la dignidad al mismo o superior nivel que el grado de la numina. Existen objetos para disminuir o eliminar este requisito.

COSTE

Un punto de dinamis apropiado por grado de la numina.

CONJURACIONES

Las conjuraciones son tres métodos diferentes que ayudan al teúrgo a realizar numinae. Sus tres tipos son: preces, sacrificios y ceremonias. Cada uno tiene ciertas reglas de cómo actúan y de que forma deben utilizarse, cada una de ellas tiene una función específica, pudiéndose en ocasiones utilizar varias a la vez sobre una misma numina.



PRECES

Los rezos, súplicas y plegarias pueden utilizarse en cualquier tipo de manifestación. La habilidad de preces se suma a la tirada para realizar las numinae. La preces se realiza en un latín antiguo y sagrado casi incomprensible para la mayoría de los teúrgos; el conocimiento de preces no incluye el conocer el *Latín Ritual*. Por norma, un teúrgo al recitar la preces no comprende exactamente qué está recitando.

Para poder utilizar la preces el teúrgo requiere tiempo. Debe doblar el tiempo de preparación.

SACRIFICIUM

El sacrificio se utiliza en los dones y lustraciones obligatoriamente, además de ser muy útil para disminuir el tributo. El rito del sacrificio consta de dos partes, siendo imprescindible cada una de ellas. Lo primero es determinar qué tipo de sacrificio debe realizarse, qué tipo de ofrenda, ya sea este un animal u otro elemento, así como la fecha y el lugar, ya que también son determinantes. Tras ello debe realizarse el sacrificio, lo cual no es tan sencillo, ya que este debe ser perfecto para canalizar correctamente la fuerza de la ofrenda.

Para todo ello se requiere una única tirada, contra una dificultad igual al grado de la numina a realizar. La tirada es de **corpus religio + sacrificio + cultura**. Por cada punto de éxito, el teúrgo elimina un punto de tributo. Por cada punto de fracaso aumenta en uno el tributo.

El teúrgo que realiza el sacrificio puede buscar información precisa sobre el sacrificio a realizar, ya sea en códices o consultando a otros teúrgos. Cada día investigando se puede realizar una tirada de corpus religio + sacrificio + inteligencia contra la dificultad de la numina. Por cada éxito se obtiene un +1 a la tirada. Como máximo puede obtenerse lo que se posea en sacrificio. Una vez obtenida la información este positivo es permanente, y debe anotarse. Esto podría requerir algo de tiempo, pero vale la pena.

Algunos elementos naturales, ya sean plantas o animales, tienen un gran poder en su interior. Estos pueden dar grandes positivos a la tirada de sacrificio -una media de +1 hasta +5, pero no existe máximo-. Muchos de estos objetos han sido tocados por la divinidad o seres de gran poder y pureza. También los objetos rituales, como la *secespita* -cuchillo de sacrificios-, pueden otorgar positivos. Como media de un +1 a un +5 entre todos.

CAERIMONIA

La ceremonia es la forma más poderosa de las conjuraciones, pues canaliza grandes cantidades de dinamis para obligar a los *indigitamenta* a actuar.

Las manifestaciones requieren obligatoriamente ritos ceremoniales debido a las fuerzas implicadas, salvo la evocación, ya que esta libera con furia la dinamis, por ello la ceremonia no puede realizarse durante una evocación. Las otras dos conjuraciones -preces y sacrificio- pueden utilizarse conjuntamente con la ceremonia.

La ceremonia requiere gran cantidad de elementos litúrgicos en el lugar de su celebración, estos elementos a menudo son caros y difíciles de obtener. Los teúrgos tienen entre sus fieles a mercaderes y marineros que traen desde lejanos lugares los elementos más exóticos y raros para las ceremonias. Algunos de los pocos viatoris que todavía sobreviven a la Cacería de Thera son magníficos mercaderes que traen apreciadas mercaderías del confín del mundo, por ello son muy estimados, y no es raro que sean protegidos de otros teúrgos.

La ceremonia consta de tres pasos, el primero es saber qué tipo de rito se requiere y cuáles los materiales a utilizar. El segundo paso consiste en la consecución física de la ceremonia, esto es, la colocación de los elementos, puede parecer fácil a ojos de un profano pero son innumerables los detalles. Debe entenderse que incluso la conjunción de ciertos elementos astrales y ciertos materiales deben coincidir en una especie de trance místico. El tercer paso y definitivo es la realización de la ceremonia en sí.

La tirada de ceremonia es de corpus religio + caerimonia + inteligencia siendo la dificultad la del grado de la numina. Por cada éxito en la ceremonia se tiene un +1 para realizar la numina, además de reducir el coste un punto.

Por cada punto de fracaso se obtienen cinco puntos de tributo que pueden ser eliminados por medio de sacrificios.

Para buscar información sobre la ceremonia adecuada para la numina, se puede realizar una tirada de corpus religio + caerimonia + inteligencia cada día. Por cada éxito se obtiene un +1. El positivo no puede ser mayor que la habilidad de caerimonia. Este positivo debe anotarse, ya que es permanente, pero puede incrementarse. Por ejemplo, un teúrgo busca información sobre la ceremonia a realizar sobre una lustración. Durante tres días busca y obtiene un positivo de +4. El teúrgo tiene caerimonia 6, por lo tanto en otra ocasión indaga nuevamente, obteniendo un +2, haciendo un total de +6.

Algunos objetos ceremoniales pueden dar positivos a la tirada. Como máximo los objetos pueden dar un +5 en total.

TIEMPO DE PREPARACIÓN

Los dones y lustraciones necesitan de cierto tiempo para poder ser realizadas, multiplicándose el tiempo por el grado de la numina. También intervienen otros factores, como el número de oficiantes.

Evocación: un asalto o número de oficiantes

Don: grado x días

Lustración: grado x horas

Los dones necesitan de días para ser efectivos, ya que la dignitas que se utiliza en ellos es permanente y se requiere tiempo para dirigirla adecuadamente. Las lustraciones necesitan horas para ser realizadas.

Cada oficiante extra en los dones y lustraciones actúa como si la numina tuviese un grado más. Por ejemplo, una lustración de grado 6 en la que participasen tres oficiantes además del maestro de ceremonias, actuaría con un grado de 9, por lo que tardaría 9 horas en realizarse.

Si una evocación se realiza con oficiantes debe considerarse que cada uno de ellos aumenta el tiempo en un asalto, sin importar el grado. Por ejemplo, si una evocación la realizan conjuntamente 3 personas, el mínimo de asaltos es de 3.

REDUCIENDO EL TIEMPO DE PREPARACIÓN

Se puede reducir el tiempo de preparación a la mitad aumentando la dificultad en un grado a todos los efectos.

INCREMENTANDO EL TIEMPO DE PREPARACIÓN

Preparar con mayor cuidado y tiempo una numina tiene sus beneficios, el único problema es disponer de tiempo, tan escaso a veces. Si la numina se incrementa hasta el doble de su tiempo total de preparación, el grado de la misma se reduce en un grado a todos los efectos.

SUPPLICATIONES

Cuando son varios los que van a realizar la numina se debe escoger a uno para que actúe como el oficiante principal, o maestro de ceremonias -*caerimoniarius*-. Por norma, este será el que

mayor conocimiento posea en corpus religio. El máximo de personas en una *supplicatio* la limita el corpus religio + carisma del maestro de ceremonias. En *supplicatio* el único que realiza la numina es el maestro de ceremonias.

En una *supplicatio* pueden participar como oficiantes todos aquellos que posean un mínimo de corpus religio, preces, el Misterio utilizado y otras habilidades teúrgicas a 1, ya que se requiere que los participantes conozcan lo básico para realizarla. Todos aquellos que no conozcan la numina a realizar, deberán tener una copia escrita de la numina al realizarla, por lo que todos deben conocer la escritura básicamente -gramática 3 mínimo-.

El maestro de ceremonias actúa normalmente, el resto podrá aportar dinamis para aumentar su poder, un punto por oficiante, lo que le da un +1.

En una *supplicatio* todos deben actuar correctamente. Cada oficiante debe realizar una tirada de corpus religio + inteligencia igual a la dificultad de la numina entre tres. Cada oficiante que fracase aumenta la dificultad en un +5 en la tirada de la realización de la numina.

DONES Y SUPPLICATIONES

La *supplicatio* es muy útil para obtener dones, ya que cualquiera de los participantes puede "donar" dignitas permanente. Cada uno de los participantes puede otorgar un punto de dignitas. No obstante, tanto el maestro de ceremonias como el que reciba el don deben gastar un mínimo de un punto. Por lo tanto, si la numina es de grado dos o menos, los demás participantes no llegan a donar puntos. Por el contrario, un don de grado 9 que requiera 9 puntos permanentes de dignitas puede costarle al beneficiario y al maestro de ceremonias un solo punto a cada uno, ya que el coste puede repartirse con los demás oficiantes. No sucede así con las casillas de rendimiento y las heridas, ya que estas las recibe siempre el beneficiario.

PARÁMETROS

Los parámetros determinan tres factores necesarios: saber cuanto dura una numina, su alcance y su área de efecto. Dependiendo de la manifestación estos parámetros variaran un poco, por ejemplo, un don suele durar años con facilidad, pero una evocación siempre tiene una duración efímera, breve.

La duración de las numinae se multiplica por la dignitas utilizada del teúrgo, o del maestro de ceremonia si es una *suppli-*

OFICIANTES DEL PACTO

Las congregaciones y cultos se ayudan de esta forma de los fieles y de los procius, teúrgos inexpertos y jóvenes iniciados. Todos son buenos oficiantes. Los fieles son devotos dispuestos a ayudar a cambio del favor de los cultos. Algunos fieles son expertos oficiantes, con el cargo preciso de oficiante dentro del Pacto. Los procius e iniciados tienen aquí una oportunidad de adquirir experiencia dentro del Pacto. La cuestión es que no es difícil encontrar oficiantes dispuestos.

CAERIMONIARIUS

Los grandes maestros de ceremonias pueden llegar a reunir a docenas de oficiantes, pero para ello es necesario poseer la habilidad caerimoniarius. Su uso está limitado a teúrgos de renombre y gran prestigio. Esta habilidad permite el tener un número de oficiantes igual a caerimoniarius + carisma multiplicado por 3.

catio; por ejemplo, una numina cuya duración sea de estaciones realizada por un teúrgo cuya dignitas sea de 6 tendrá una duración de 6 estaciones, un año y medio. Pero realizada por otro que tenga 24, duraría 6 años.

Los parámetros pueden reducirse si el teúrgo lo desea cuando realiza la numina, tras realizarla no puede variarlo. Esto no incrementa la dificultad ni incrementa el tiempo de preparación.

DURACIÓN

Asaltos: la numina dura unos asaltos.

Escena: la numina dura una escena o un combate.

Días: la numina dura uno o varios días. Estos se cuentan desde el alba hasta el poniente si es de día. Y desde la puesta del sol hasta el amanecer si es de noche. En realidad cada unidad de "día" representa medio día, aunque varía a lo largo del año, ya que representa el día natural.

Semanas: la semana romana dura nueve días, en vez de siete.

Estaciones: cada una de las cuatro estaciones. Comprendiendo las estaciones desde estas fechas: la primavera se inicia en el equinoccio de 21 de marzo, el verano desde el solsticio del 22 de junio, el otoño desde el equinoccio del 23 de septiembre y el invierno desde el 22 de diciembre.

Años: 365 días aproximadamente. El año teúrgico empieza el 21 de Marzo, así una numina que dure un año finalizará en esa fecha, independientemente de cuando fue realizada.

Décadas: diez años, teniendo como referencia el 21 de Marzo.

ALCANCE

Físico: al alcance de la mano del teúrgo, o en contacto con un objeto que porte el teúrgo, como un bastón o arma.

Corto: hasta unos cinco pasos romanos -unos 7 metros y medio-.

Medio: de cinco a cincuenta pasos -de 7 y medio a unos 75 metros-.

Largo: de cincuenta pasos hasta una milla (un kilómetro y medio aproximadamente).

Extremo: desde una milla hasta donde alcanza la vista, sin perder la forma del objetivo. Puede requerir tiradas de Percepción ya que es necesario distinguir el objetivo de otros posibles elementos cercanos a este. El teúrgo debe estar completamente seguro de cual es su objetivo.

Vínculo: unión mística con el objetivo. No se requiere el tenerlo visualizado, ni saber donde se encuentra.

ÁREA DE EFECTO

Individuo: un solo objetivo como un animal o una persona, un objeto pequeño o una estructura pequeña, como una puerta.

Grupo: media decuria (unos 5 individuos), un objeto grande y complejo (un carronato), una pequeña casa, un animal especialmente grande, como un elefante, unos cinco animales del tamaño de un lobo, o un gigante.

Población: una aldea, una insula, villa o un pequeño ejército, como una centuria (unos 80 hombres).

Comarca: territorio, ciudad o un ejército (una cohorte de 600 hombres).

Provincia: un gran territorio o un gran ejército (una legión).

Término: una región inmensa.

Nota: cuando se trata de afectar a gran cantidad de objetivos estos deben de estar más o menos juntos, por lo que el número de estos puede ser menor o mayor, todo depende de cómo estén dispuestos, además es importante el factor de la distancia y la posible visualización de los mismos si esto es necesario.

SACRA TEÚRGIA

COMBATE TEÚRGICO

Los teúrgos, al realizar sus numinae, a menudo desean afectar a objetivos capaces de resistir los efectos teúrgicos. Prácticamente todo el género humano es capaz de resistir un efecto sobrenatural, así como animales, seres fantásticos, daemóni y fantasmas.

El combate teúrgico se asemeja en parte al ataque normal, ya que posee valores de maniobra, ataque, defensa, daño y protección. De esta forma se simula el combate sobrenatural, que es igual para los teúrgos, los taumatúrgos, los goéticos y los obradores de prodigios.

MANIOBRA TEÚRGICA

Determina lo rápido que puedes realizar una numina. De esta forma puedes llegar a atacar sobrenaturalmente antes que otro adversario que tenga un arma convencional. La maniobra es igual a:

$$\text{Dignitas} + \text{sombra}$$

De igual forma que en la maniobra normal, cada diez puntos se consigue un +1 que puede guardarse o bien utilizarse para incrementar la defensa o el ataque.

ATAQUE TEÚRGICO

Cuando el ataque es directo, debes determinar si el objetivo posee algún tipo de defensa sobrenatural. Tu ataque teúrgico es igual a:

$$\text{Dignitas} + \text{sombra} + \text{el grado de la numina realizada}$$

DEFENSA TEÚRGICA

Todo el mundo tiene la capacidad para defenderse de los poderes sobrenaturales, no solo los teúrgos o taumatúrgos. Es una capacidad innata en el género humano, ya sean héroes, teúrgos, fieles u hombres comunes –los animales asimismo poseen la suya-. Las numinae utilizan la dinamis divina como fuente de su poder, por eso la dignitas actúa como defensa contra ellos, ya que representa la fortaleza del alma. Los teúrgos se preocupan principalmente de defenderse de otros teúrgos, taumatúrgos y daemóni, así como de todo aquello que pueda dañarlo. La defensa es igual a:

$$\text{Dignitas} + \text{sombra}$$

Algunos efectos no atacan directamente al objetivo, por lo que no siempre la defensa teúrgica puede ser aplicada. Esta defensa protege al teúrgo y aquello que toca, como sus ropas y objetos que porte, siempre y cuando los objetos no sean de gran tamaño. Puedes defenderte de todos los ataques que recibas a la vez, esto quiere decir que no importa el número de ataques que recibas simultáneamente.

La defensa teúrgica funciona de forma automática con los poderes de detección, pero no dispone de ningún tipo de alarma o algo que se le parezca. Si quieres saber si te están espiando o indagando debes tener asociados poderes de detección.

DAÑO

Si la numina realiza algún tipo de daño, este viene especificado en la misma.

POTENCIANDO LA MANIOBRA Y EL ATAQUE

Se puede potenciar la maniobra y el ataque invirtiendo puntos extras de dinamis. Cada punto proporciona un +1. Se deben invertir antes de la tirada, además de ser los apropiados para la numina a realizar. Por ejemplo, si realizas la numina de grado de Aphrodisias Pasión Báquica, tu ataque teúrgico es de 10 y crees que tu objetivo dispone de una defensa teúrgica superior, quizás debas potenciarla invirtiendo unos puntos de dinamis de virtud, que es la dignitas que requiere la numina.

FORTALECIENDO LA DEFENSA

Varias son las formas de lograr una mayor defensa teúrgica, ya sea por medio de lustraciones, de algunos objetos litúrgicos, de amuletos, o bien utilizando puntos de dinamis.

Las lustraciones ayudan al teúrgo a protegerse de efectos sobrenaturales, pero suelen ser específicas, por lo que no defienden de todos los efectos negativos. Los objetos que también protegen al teúrgo reciben el nombre de amuletos y suele ser elaborados casi siempre por los goéticos. Añaden desde un +1 hasta un +10 a la defensa teúrgica. Si posees varios amuletos debes tener en cuenta que solo el mayor te protegerá y que no se suman, salvo si se trata de amuletos de ámbar.

También pueden utilizarse puntos de dinamis. Cada punto proporciona un +1. Debe declararse su uso antes de realizar la

ADORMIDERA Y OTROS FÁRMACOS

En el mundo antiguo es habitual la utilización de adormidera –opio- como medicina y anestésico. Todo el mundo tiene un poco en su casa. El emperador Cómodo tiene un enorme almacén con cientos de kilos de adormidera para su consumo y el del palacio en general. Solo en Roma hay más de 500 establecimientos que viven exclusivamente del opio y otras sustancias análogas. Los teúrgos la utilizan para alcanzar trances más intensos. Todo médico sabe preparar una triaca –compuesto farmacológico-. Preparar una triaca requiere de una tirada de farmacopea + inteligencia de 10+. Cada éxito proporciona un +1 a la tirada de trance. Lógicamente el teúrgo queda aturrido durante un buen rato tras la ingesta.

Otros fármacos que se pueden utilizar son el cáñamo, las daturas, la belladona, la hierba mora, el beleño y la célebre mandrágora, así como el vino resinato –decocción de vino con cáñamo y mirra-. Otra planta utilizada –sorprendentemente- son las hojas de lechuga secas. Además, con el cocimiento de troncos secos de lechuga se elabora un hipnótico de potencia variable según la cantidad. Muy popular en partes de la Galia e Hispania –incluso hoy día-.

MORS TEMPESTIVA

Los romanos y griegos practican con gran naturalidad la eutanasia en ocasiones en las que la enfermedad, la vejez o la desesperación vencen a la vida. La mayoría de los que escogen esta opción practican la mors tempestiva –muerte oportuna, muerte a tiempo- utilizando el opio, lo que provoca una muerte suave sin dolor ni sufrimiento.

COMBATE TEÚRGICO DE DAEMONI Y OTROS ENTES

Los daemoni y gran cantidad de seres como los fantasmas, tienen sus propias características, llamadas designaciones, tal y como están detalladas en Codex Adversarii. La designación de poder determina tanto su maniobra como su ataque y defensa teúrgicos. Algunos seres pueden modificar algunos parámetros, pero eso vendrá especificado en el mismo. Por ejemplo, los agathodaemon –ángeles cristianos, entre otros- pueden doblar su defensa teúrgica. Hay situaciones más específicas, como el caso de las harpías, que doblan su defensa solo si intentan controlarlas o atacarlas con poderes de Caelum.

tirada. Los puntos de dinamis deben ser iguales a la dignitas relacionada con el poder hostil. Por ejemplo, si se es atacado por un poder que requiere virtus la dinamis debe ser de virtus. Esto puede ser inútil si se desconoce la dignitas que requiere la numina atacante.

TRANCE

En algunas ocasiones el teúrgo requiere dominar su mente de una manera excepcional, este tipo de concentración es el trance. Muchas numinae y unos pocos dominatus requieren que el teúrgo se sumerja en el trance, especialmente en el Misterio de Divinatio. En los poderes viene indicado como trance. Siempre que el poder requiera del trance debes realizar una tirada de inteligencia + gravitas contra una dificultad variable, aunque lo habitual es que sea 15+. Con un solo éxito es suficiente, a no ser que se especifique lo contrario en el poder. Si fallas no podrás intentar un nuevo trance hasta pasado un tiempo, o bien tras la inversión de un punto de dinamis de gravitas.

RESERVAS DE DADOS Y PUNTOS EXTRAS

Algunas numinae dan la posibilidad de crear reservas de puntos o dados, algo habitual en el Misterio de Fortuna y en algunos poderes taumaturgicos.

PUNTOS EXTRAS

Modifican el resultado total de los dos dados pero no son útiles para obtener una tirada capicúa, ya que no modifican cada dado, sino el resultado final. Estos puntos se utilizan antes de realizar la tirada a no ser que la numina o poder indiquen lo contrario.

RESERVA DE DADOS

Puede utilizarse durante la tirada o tras la tirada, todo depende de lo que prefieras. Si lo utilizas en la misma tirada, puedes escoger entre los diferentes dados los dos que más te interesen. Si los utilizas tras la tirada, debes escoger qué dado de la tirada eliminas realizando una nueva tirada con el dado de la reserva. Puedes utilizar varios dados de reserva –si dispones de ellos, claro-, de esta forma puedes realizar una tirada con varios dados.

EL TRIBUTO DEL PODER

Cada numina realizada representa el poder de un dios sobre la tierra, ya sea en mayor o menor medida. Por ello, para que la Pax Deorum no se desequilibre, se necesita una ofrenda. Los puntos de tributo afectan al teúrgo y se convierten en puntos de sombra que se manifiestan en efectos llamados estigmas sombríos.

Cada vez que el teúrgo fracase a la hora de realizar una numina debe hacer la siguiente tirada para determinar el tributo a pagar: grado de la numina + condiciones adversas + puntos de fracaso + tirada, siendo la dificultad de 5+.

Los puntos de éxito se transforman en puntos de tributo que el teúrgo debe aprender a canalizar. Los puntos de tributo que no hayan sido eliminados se transforman en puntos que pueden aumentar la sombra.

Las condiciones adversas vienen representadas a menudo por aquellos imprevistos que el teúrgo a pasado por alto. Muchos son los factores que interfieren entre un teúrgo, una numina y el *indigitamenta* que realiza el efecto sobrenatural. El sacrificio es la mejor forma de reducir el tributo, aunque hay otros métodos que solo unos pocos conocen.

LA SOMBRA DE CRONO

La sombra de Crono representa el poder corrupto, el alma consumida por la dinamis y su efecto en los hombres. La sombra afecta de tal manera a los teúrgos que incluso su mente y su cuerpo cambian. Los efectos a menudo son grotescos: a veces malignos, a veces beneficiosos, pero siempre extraños. De alguna manera la dinamis queda encerrada en el alma del teúrgo, dotándolo de raras y extraordinarias habilidades por las que tiene que pagar un precio muy alto, ya que separa poco a poco al teúrgo del resto de la humanidad.

La sombra incrementa el poder del teúrgo, aunque tiene un efecto negativo. En contrapartida, posee un efecto útil, un efecto que el teúrgo puede utilizar para satisfacer sus fuertes deseos.

La sombra se divide en tres partes, cada una de ellas “independiente” de la otra. Entre las tres forman la sombra, y cada una posee un valor del 1 al 10, similar el de las dignidades. Sin embargo, la *malignitas*, *dementia* e *impietas* son la antítesis de estas dignidades, su lado oscuro y siniestro.

ADQUIRIENDO SOMBRA

El teúrgo recibe un punto de sombra por los puntos de tributo que no haya logrado eliminar. Debe tenerse en cuenta que la sombra se incrementa en un punto por cada diez de tributo. Una vez que se adquiere el punto de sombra, este no puede reducirse por medio de sacrificios.

Cada vez que el personaje adquiere un punto de sombra debe escoger un punto de estigma sombrío, los cuales van de grado 1 a 10. El punto a escoger debe estar acorde con la naturaleza del teúrgo y la causa de la adquisición del punto som-

MALIGNITAS

La virtud es una noción de responsabilidad y valentía ante la vida y los obstáculos que aparecen en ella; la malignitas es una actitud vil, egoísta y terrible respecto a la vida.

DEMENTIA

La voluntad en sí es el poder del control del hombre sobre su propia mente, su cordura y sentido común; la dementia es el desequilibrio mental y emocional, dejarse arrastrar por los instintos.

IMPIETAS

La fe es la devoción y respeto hacia el mundo divino; la impietas implica una actitud negativa contra el mundo invisible, deseando dominarlo de un modo destructivo y poco escrupuloso.

brío. Puedes escoger libremente el estigma sombrío para tu personaje, aunque debes intentar que tenga su por qué.

ESTIGMAS SOMBRÍOS

Autorictas: eres autoritario, intolerante y un déspota, pero de un modo insano y demente. Suma tu autorictas a tus tiradas de autoridad, así como a tu defensa teúrgica para defenderte de efectos que controlen tu mente. Muy común entre los diale.

Corruptio: tu cuerpo sufre de una terrible degradación física que se manifiesta como una enfermedad parecida a la lepra o similar, y tu toque es capaz de infestar a otros a voluntad. El nivel indica la potencia de la enfermedad. Debes escoger qué tipo de mal específico propagas.

Demente: tu mente es una anarquía, en ella florecen la paranoia, las manías y las obsesiones más extrañas, incluso oyes voces y tienes visiones extrañas. Actúa como la cualidad locura. La cuestión es que eres como un vampiro psíquico, ya que aquellos cercanos a ti adquieren temporalmente la cualidad locura. Por cada día que alguien pase cerca de ti adquiere un punto en locura hasta un máximo de lo que poseas en el estigma sombrío, eliminándose a razón de un punto cada semana desde el momento en que deje de tener contacto contigo. Tu ataque teúrgico debe ser mayor que su defensa teúrgica para verse afectado. No se realizan tiradas, simplemente debes superarlo. Por cada punto de locura que contagies ganas un punto de victoria.

Depravatio: eres amoral, especialmente en cuestiones sexuales y físicas, como la tortura, pero el magnetismo animal que desprendes es sobrecogedor. Tu nivel en depravatio la añade a cualquier tirada relacionada con seducción. Adquieres la cualidad adicción al sexo o similar al mismo nivel que lo que tengas en depravatio. Este estigma sombrío es muy común entre los vitalis.

Devorador: necesitas con urgencia algún tipo de "alimento especial", ya puede ser sangre humana u otra cosa. Saciarte te proporciona poder, así que por cada punto en devorador y tras consumir cierta cantidad de tu alimento, tendrás una cantidad de poder igual a una dignidad para utilizar. Este poder no es acumulativo, ya que el máximo es el de tu nivel en devorador. Cada cierto tiempo tú mismo vas consumiendo estos puntos, así que si te quedases sin ninguno te debilitarías, perderías rendimiento e incluso heridas. Pierdes un punto en devorador cada día, así que si te quedases sin ninguno perderías una casilla de rendimiento y una herida total cada día.

Genius oscuro: tu genius personal parece tener ideas propias que son a menudo desagradables y perniciosas para aquellos que te rodean, y a veces para ti mismo. En ocasiones tu genius actúa libremente en beneficio suyo. El nivel de este estigma sombrío indica el grado de libertad y poder de tu genius. Así, un genius oscuro de nivel 3 puede llegar a utilizar tus numinae hasta ese nivel. Lo positivo es que posee su "propia" dignitas, a cual es igual a lo que tengas en sombra, por lo que utiliza tus numinae sin agotarte.

Ira: la violencia y la destrucción se han adueñado de ti. Adquieres la cualidad agresivo al nivel de la ira. Tal es la violencia de tu alma que sumas al daño lo que tengas en ira, pero solo con armas cuerpo a cuerpo o efectos sobrenaturales físicos cerca de ti. Muy común entre los saliare.

Itineris: tienes un mayor contacto con los puentes adyacentes a la tierra, estos son el Puente Sublunar y el Puente de Estigia. Los puentes se te muestran de vez en cuando, incluso puedes adentrarte en ellos, a veces de forma psíquica, a veces de forma física. Puedes ver a sus moradores y sufrir su contacto.

El problema es que los seres de dichos puentes parecen sentirse más atraídos por tu persona que por otras. Para saber algo sobre los dos puentes es preciso que reúnas información "práctica" o que te informes con los eruditos apropiados. El Iniciador puede encontrar información sobre los Puentes en el *Codex Arcanorum*.

Lapsus: las leyes temporales te afectan de diferente forma que al resto y su velocidad no es igual para ti que para los demás. A veces el mundo va más lento, a veces más rápido. El lapsus es en realidad un efecto visual asombroso. Su poder se manifiesta gradualmente desde el interior del teúrgo hasta su entorno más inmediato, incluso puede llegar a afectar a aquellos cercanos al teúrgo, ya sean seres vivos u objetos. El lapsus tiene su propio ritmo, puede afectar cosas y a personas que no deseas incluir en tu campo temporal, es en verdad caótico y aleatorio.

Cuando vas a realizar alguna acción importante puedes utilizar lapsus para tener el tiempo a tu favor. Para activarlo debes invertir un punto de dinamis de gravitas, que estará activo durante toda la acción. A veces el Iniciador puede activar el lapsus a voluntad, invirtiendo un punto de dinamis del personaje. El lapsus te proporciona un positivo o un negativo en las tiradas relacionadas con la velocidad, como maniobra, igual al grado al que lo poseas. Te puede ayudar incluso en acciones en las que requieras un negativo. Puedes afectar a otra persona u objeto con el lapsus. Para ello debes invertir dos puntos de dinamis, que durará el "tiempo" habitual, una acción o escena. Tú decides si el tiempo va más lento o más rápido. Lo que poseas en lapsus lo puedes añadir a las tiradas para realizar numinae relacionadas con el tiempo.

Megalomanía: eres ambicioso en extremo, piensas a lo grande. Tus objetivos son el control y el poder puro. Tal es tu convicción que tu nivel en megalomanía lo sumas a cualquier tirada relacionada cuando intenten controlarte, dominarte o poseerte.

Mentis: la sombra toma conciencia propia y posee tu espíritu en la forma de varias "mentes". Realmente no estás poseídos por ellas, ya que forman parte de ti. Tú eres ellas y ellas son tú, posees varias personalidades y voces en tu cabeza, y un carácter realmente voluble. De todas formas, tu mente es la personalidad dominante gran parte del tiempo -o eso crees tú-. Posees un positivo para resistir cualquier tipo de ataque mental, incluso contra posesiones. Tu mente está tan quebrada que parte de ella puede abandonar tu cuerpo, lo que se denomina bilocación. Requieres el gasto de un punto de dinamis de gravitas por asalto -como máximo un número de asaltos igual a tu grado en mentis-, y puedes desplazarte un número de pasos cada asalto igual a lo que poseas en mentis. El viaje te fatiga, por lo que necesitas de una casilla de rendimiento cada cinco asaltos. Cada bilocación te hace una herida total, ya que tu cuerpo muere un poco cuando lo abandonas. Este tipo de bilocación mental es similar a un viaje astral. Debes tener en cuenta que algunos lugares, como los templos o las casas de los teúrgos y taumaturgos, pueden poseer defensa teúrgica.

Metamorfosis: tu cuerpo parece transformarse, tal vez una roca, un elemento, un animal o bien algo totalmente diferente. Todo depende del tipo de teúrgo y sus Misterios principales, así de cómo ha adquirido este estigma sombrío. La cuestión es que posees la ventaja de aquello en lo que te transformas. Por cada nivel en este estigma sombrío adquieres varios rasgos relacionados. Considera que cada punto representa un 10% de metamorfosis. Por ejemplo, si

tu personaje se transforma en una roca, su piel es tan dura que adquieres una protección extra, pero al ser tan duro posiblemente no seas muy flexible. Nunca debe olvidarse, porque tienes más protección. Para lograr revertir la transformación durante un día debes invertir un punto de dinamis de gravitas por punto de metamorfosis.

Debes tener presente que la metamorfosis muta tu cuerpo de forma permanente, no temporal, y modifica la esencia de tu ser en otra cosa completamente diferente. Si tu personaje se está transformado en un animal terminará siendo ese animal, confundiendo su mente con los instintos propios del animal. Dejas de ser humano para ser aquello en lo que te has transformado, aunque para completar la metamorfosis requieres tener el estigma sombrío a nivel 10.

Nosophorus (*portador de plaga*): tu presencia afecta los lugares que frecuentas durante cierto tiempo. Propagas enfermedades entre la gente y los animales, y no lo puedes controlar a no ser que inviertas un punto de dinamis de gravitas por grado del estigma, lo que refrena tu mal durante un día. Posees un positivo para resistir enfermedades igual al nivel en el estigma, aunque si llegas a nivel 10 eres inmune a todas las enfermedades.

El nivel de la cualidad + sombra indica la potencia de la enfermedad. Por supuesto, eres inmune a la enfermedad que propagas.

Numinae malignas: de alguna manera, las numinae de uno de tus Misterios actúan con cierta libertad, y esta cualidad incrementa su poder. El nivel que poseas en esta cualidad aumenta las tiradas que realices en las numinae de ese Misterio. El problema es que las numina actúan en ocasiones sin motivo aparente. No intentan perjudicarte directamente, pero siguen un patrón de autoprotección, como si algo se defendiese.

Praesidium: tus capacidades teúrgicas parecen replegarse y te cuesta realizar efectos muy lejos de ti, como si tu poder estuviese encerrado en tu interior. Esto fortalece tu defensa teúrgica, ya que añades a la defensa tu nivel en praesidium. Cualquier efecto teúrgico que realices a distancia te cuesta enormemente. Disminuye la distancia de las numinae en un nivel. Por ejemplo, una numina de alcance largo sería en realidad de alcance medio. Si inviertes igual puntos de dinamis de gravitas que el grado del estigma, lo anulas durante un día.

Temperies: el teúrgo se ve presa de un cambio de temperatura ambiental, ya sea un frío intenso o un calor asfixiante. Este estigma sombrío es



propio de aquellos que poseen el Misterio de Elementum o poderes similares.

Cada punto en temperies indica una variación de 5° aproximadamente, ya sea de calor o frío. La intensidad de la temperatura es fija, añadiéndose o restándose a la temperatura existente en un radio de pasos igual a la dignitas + sombra del teúrgo. Por ejemplo, un teúrgo con temperies 3 hace que la temperatura cerca de él varíe en 15°. Si la temperatura ambiente es de 20°, el estigma sombrío cerca de él hara que aumente hasta 35° o bien disminuya hasta llegar a los 5°. Esta variación de temperatura afecta al personaje a no ser que tenga alguna forma de soportarlo.

Uno de los teúrgos famosos por este poder es Sexto Mancino, que modifica la temperatura ambiente en 50°. Es capaz de enfriarlo todo a su paso, aunque él si tiene métodos para soportarlo. Se dice que vive en la ciudad de Aila, a orillas del Sinus Arabicus -Mar Rojo-, uno de los lugares más calurosos del Imperio, donde parece vivir rodeado de una temperatura agradable... ¡aunque bajo cero!

Visiones: el pasado, el presente y el futuro se mezclan ante ti, no sabes distinguirlos y la verdad es que demasiado a menudo estas visiones son horribles. Cuando te atacan las visiones no sabes si estás viviendo el futuro, el pasado o un extraño presente. Debes aprender a interpretarlas. El nivel del estigma indica la intensidad de las visiones y su importancia.

GENIUS, EL YO OCULTO

El genius es el lado inconsciente del teúrgo, la parte más sobrenatural y mística, el yo oculto que actúa sin que nos demos cuenta. Forma parte del carácter, del alma y de la fuerza vital de todos los seres humanos, y está regido por el destino, toda una paradoja. Conciente pero sin conciencia, un enigma, nuestro enemigo interior, nuestro aliado. No solo los teúrgos poseen genius, todo lo que existe posee su genius propio, incluso los objetos inanimados, ya sean naturales o creados por el hombre, así como los lugares.

Aunque el genius suele estar normalmente adormilado en el interior del teúrgo, entre su alma y su conciencia, algunos teúrgos saben despertarlo. Este rito es muy personal y solo puede ser realizado por el propio teúrgo, aunque en ocasiones su mistagogo puede ayudarlo en tal acción. El rito es peligroso, ya que el genius puede desaparecer, o incluso volcarse contra el teúrgo, haciendo que peligre la vida del mismo. Son

varios los Misterios que poseen su propia numina para despertar al genius. Los teúrgos más renombrados por sus genii despertados son los vitalis y las dominae, respectivos maestros de la fuerza vital y de la humanidad.

TIPOS DE GENII

No todos los genii son iguales, ya que dependen en gran medida la personalidad del teúrgo, de sus numinae y del modo en que le afecte la sombra. De igual modo, los genii tienen su propia personalidad y carácter. Para determinar qué tipo de genius posee un teúrgo debe observarse el rasgo de carácter, esto determina mucho su forma de ser y sus motivaciones.

EL GENIUS COMO ENTE

El poder del genius se clarifica, como el del resto de los entes, por medio de las designaciones. Para determinarlas se debe sumar la dignitas del teúrgo a su sombra, lo que indica la designación de poder del genius. La sombra debe añadirse porque es dinamis pura encerrada en el interior del genius y del teúrgo. Tras determinar su poder se le aplican las designaciones, que son Poder, Ánima, Corpus e Influencia, tal y como están detalladas en el *Codex adversarii*.

Tanto el jugador como el Iniciador deberán distribuir estos puntos por consenso. Por norma, cada uno puede distribuir la mitad de los puntos de las designaciones, ya que el genius es parte de nuestro yo oculto. Incluso, si el jugador así lo desea, el genius puede quedar oculto a sus ojos, siendo el Iniciador el que se encargue de él.

EL GENIUS EN ACCIÓN

El genius es parcialmente independiente, y en ocasiones actúa libremente, aunque sea de una forma limitada. Se comunica con el teúrgo en forma de intuiciones, sueños, y a veces, visiones. Posee sus poderes y cualidades, sus deseos y motivaciones, aunque estos son extraños y misteriosos.

Si el genius está despierto puede incluso manifestarse, aunque esto es sumamente raro y solo pasaría si el teúrgo y él estuviesen en peligro, o para comunicarle algo realmente importante. La forma de la manifestación puede variar inmensamente, todo depende del genius. Algunos aparecen como una sombra, otros como una llama frente al teúrgo o como una aureola sobre su cabeza, incluso como un doble del teúrgo. Los hay que pueden llegar a abandonar temporalmente el cuerpo del teúrgo, pero esto es sumamente raro y peligroso, ya que el genius existe gracias al teúrgo.

ADQUIRIR NUMINAE

Si el teúrgo no posee la numina, debe investigar sus secretos. Debe entenderse que no se trata de una investigación científica, sino de la revelación de los más profundos secretos de los dioses, de su poder, y por lo tanto de una revelación mística, ya sea enviada por los *indigitamenta* o aprendida de un códice.

Hay diversas formas y fuentes para adquirir el conocimiento de las numinae, y el teúrgo debe escoger una de ellas. Estas formas son el estudio directo de los códices sagrados, el aprendizaje de manos de un mistagogo o de otro teúrgo dispuesto a enseñarle, la indagación y las revelaciones, ya sean de un espíritu o desde una esfera sobrenatural.

REVELATIO IN MENTEM

Un teúrgo puede recibir una revelación a través de entes como manes de teúrgos o espíritus poderosos con conciencia. Una forma de lograr esto es por medio de una invocación favorable. Por

UTILIZANDO LA DINAMIS DE LA SOMBRA

Algunos estigmas sombríos afectan al genius y hacen que actúe de forma independiente en algunas raras ocasiones, utilizando incluso los dominatus, numinae y otros poderes que posea el teúrgo, aunque este problema también lo sufren los goéticos y taumaturgos, así como unos pocos filósosofos. Cuando el genius utiliza estos poderes sobrenaturales, los puntos que se invierten no son de dignitas, sino de la sombra. Estos se recuperan al invertir puntos de victoria en los puntos de dinamis de dignitas, por lo que, aunque el teúrgo no desee fortalecer la sombra, no tiene más remedio que hacerlo si quiere recuperar dignitas. No debe olvidarse que la sombra no es más que un reflejo de la dignitas. Son como hermanas gemelas...

MÁXIMO DE PUNTOS DE APRENDIZAJE

A la hora de adquirir numinae y dominatus debe tenerse en cuenta que el máximo de puntos de aprendizaje que puede adquirirse al mes es de tres. Por ejemplo, un personaje obtiene cinco éxitos estudiando un códice, pero solo obtiene en realidad tres puntos de aprendizaje. Los dos puntos "sobrantes" son un positivo a la próxima tirada de estudio.

norma, el ser introduce en la mente del teúrgo el poder que desea conocer, esto se conoce como "revelación en la mente". Habitualmente, el cuerpo del teúrgo sufre cierto desgaste tras la revelación que se manifiesta en pérdida de conciencia temporal, agotamiento, incluso heridas; y lo que es peor, puede generar puntos de tributo.

La revelación requiere de una tirada de inteligencia + dignitas + el poder del ente contra el grado de la numina o cinco que desea aprender. Los niveles de éxito deben ser iguales o mayores a la numina que desea aprender. Por cada punto de fracaso se adquiere un punto de tributo. Solo se puede realizar la tirada una sola vez para cada numina. Cada grado le hace una herida total, así como una casilla de rendimiento. El teúrgo debe, además de hacer una tirada contra inconciencia, tirar constitución contra el grado de la numina aprendida + una tirada, donde los puntos de fracaso son horas de inconciencia. Por cada éxito reduce en un punto el daño.

REVELATIO IN SPIRITU

Este tipo de revelación es más rara de ver, ya que su origen es una señal divina que procede directamente de un *indigitamenta*. Algunos teúrgos contactan con el poder divino para conseguir así conocimiento sobre otras numinae. La revelación en el espíritu es similar a la revelación en la mente, la diferencia está en que aquella es más pura y poderosa, aunque menos habitual. No hay problema de tributo ni de daño, ya que solo va acompañada de una promesa al *indigitamenta* y del gasto de un punto permanente de fides. La revelación en espíritu suele realizarse mediante *incubatio*, esto quiere decir que se revela durante el sueño en un lugar sagrado, como un templo, ya que lo más habitual es que el teúrgo realice el contacto con el *indigitamenta* en un templo y duerma esa noche. El ser le enseñará en sueños, y, aunque el teúrgo no recordará cómo le enseñó, sí recordará las enseñanzas. La revelación no requiere tiradas, el teúrgo simplemente aprende.

INDAGACIÓN

Muchos teúrgos se dedican a investigar la forma de conseguir realizar sus propias numinae. Ponen a su servicio sus conocimientos de corpus religio y de los Misterios para crear poderes nuevos, ya que tal vez necesiten de un efecto preciso que no

saben cómo realizar. El Misterio indica el máximo grado de numina que puede indagar el teúrgo.

El teúrgo debe investigar el efecto que desea realizar. Para esto realiza una tirada mensual de investigación, siendo la tirada de inteligencia + corpus religio contra el grado de la numina. Si el teúrgo se informa sobre numinae parecidas y efectos sobrenaturales e indaga sobre lo que desea realizar, puede llegar a tener un positivo de hasta +5 en la tirada de investigación. Puede estar asistido también por ayudantes, ya sean fieles o teúrgos, y cada uno de ellos otorga la mitad de su corpus religio. El máximo de ayudantes es la carisma del teúrgo. Los asistentes deben poseer conocimientos mínimos sobre el Misterio relacionado con la numina; por norma la mitad del grado de la numina es suficiente. Si la tirada se hace cada dos meses, se obtiene un +5 a la tirada.

Los puntos de éxito son puntos de creación que acumula el teúrgo, el cual necesita un número de estos igual al grado de la numina modificado por el múltiplo de la tabla adyacente.

Los puntos de fracaso pueden tener dos efectos: que se “camuflen” como puntos de éxito o que reduzcan los puntos de éxito. Para determinar si los puntos de fracaso son falsos puntos de éxito, el Iniciador realiza una tirada con un solo dado. Si es inferior al grado de la numina, el punto se transforma en un falso punto de éxito. Los puntos de éxito falsos no son perjudiciales de por sí, ya que actúan sobre la numina y la modifican, por lo que la numina no tendrá todo el efecto esperado. Además, tendrá algún efecto secundario que incluso puede llegar a ser beneficioso.

Puntos de creación

Evocación	x2
Don	x4
Lustración	x5

CÓDICICES

El teúrgo puede realizar una tirada mensual para aprender la numina, siendo la tirada de inteligencia + corpus religio + estudio contra el grado de la numina por cinco, y debiendo acumular un número de éxitos igual al grado de la numina.

MAGÍSTER

Un teúrgo puede enseñar al personaje, ya sea un magíster de renombre, un mistagogo o incluso un compañero de congregación. El inconveniente de este sistema es que los magíster son difíciles de encontrar y muy caros -no siempre cobran dinero, también pueden cobrarse en favores de cualquier tipo-.

El teúrgo debe realizar una tirada mensual de inteligencia + corpus religio + su estudio + estudio del tutor contra el grado de la numina por cinco, y debe acumular un número de éxitos igual al grado de la numina.

ADQUIRIR DOMINATUS

Cuando un teúrgo desea conocer más dominatus tiene a su alcance diversos métodos. Los dominatus se aprenden de varias formas, la más habitual es a través del estudio de los Misterios o de revelaciones.

BENEFICIOS DE APRENDER MISTERIOS

Además del aprendizaje de los Misterios, el teúrgo se ve recompensado con un beneficio adicional, ya que aprende un dominatus. Cada vez que el teúrgo adquiera un punto en un Misterio puede escoger cualquiera de las opciones de dominatus disponibles.

A medida que el teúrgo va adquiriendo conocimientos del Misterio va aprendiendo dominatus, por lo que un teúrgo con un alto grado de Misterio tendrá a su disposición un amplio repertorio de

dominatus. Por ejemplo, si un teúrgo posee cinco en el Misterio de Caelum tendrá cinco dominatus de ese Misterio.

REVELACIÓN IN MENTEM

Por medio de la revelación pueden adquirirse dominatus sin necesidad de aprender Misterios, ya que si el teúrgo invoca a los manes y espíritus apropiados puede conseguir dominatus. Para ello debe realizarse una invocación con éxito, de igual forma que en la revelación in mentem para aprender numinae.

La tirada para adquirirlo es de inteligencia + corpus religio + dignitas contra dificultad 20+ si posee el Misterio adecuado, y de 35+ si no lo conoce. Para obtener el dominatus el teúrgo necesita al menos un éxito. Por cada punto de fracaso recibe una herida total y debe reducir una casilla de rendimiento, así como un punto de tributo. Una tirada nefasta puede dejar a un teúrgo muy malherido.

REVELACIÓN IN SPIRITU

El teúrgo, por medio de la *incubatio*, solicita a una deidad un efecto específico, haciéndole para ello una promesa adecuada. La deidad, por medio de un *indigitamenta*, otorgará al teúrgo un dominatus adecuado a su petición. Este tipo de revelación es muy rara de ver. Existen numinae que solicitan este tipo de ayuda para obtener dominatus.

El dominatus que se adquiere no tiene la limitación del Misterio; el teúrgo lo adquiere y “milagrosamente” es capaz de realizarlo. Este tipo de revelación tiene un coste de un punto permanente de fides.

ELEMENTI DE PODER

Del mundo del poder divino, ya sea procedente de seres sobrenaturales o de lugares de poder, aparece la esencia del poder, la dinamis. Puede tener el aspecto más común y sencillo para los hombres, como una rama de árbol o una simple piedra, pero ante los ojos de los teúrgos y de todos aquellos que obran maravillas estos sencillos objetos naturales son en verdad tesoros. Estos objetos poseen cualidades especiales, que de algún modo canalizan con mayor firmeza la dinamis, por lo que el poder teúrgico se ve favorecido si es realizado por medio de ellos. Los objetos más comunes suelen ser plantas y animales, así como los cuatro elementos clásicos, piedra, aire, agua y fuego en estados diferentes. A todos ellos se les denomina *elementum* /-í.

Estos *elementi* son comunes a todas las culturas y no solo son propios de los grecolatinos. Los *elementi* son útiles para todos siempre y cuando sus capacidades teúrgicas o de areté abarquen ese tipo de poder. Por ejemplo, la casta de los druidas sabe utilizar la dinamis encerrada en gran cantidad de árboles, cosa que los grecolatinos no sospechan siquiera. Los adivinos del oriente, como los árabes y nabateos, utilizan el poder de los betilos, simples piedras -meteoritos en su mayoría- que en su interior encierran poderes extraordinarios, mientras que los grecolatinos apenas saben extraer el poder de ellas. Por ello es importante distinguir un poco la cultura teúrgica de cada teúrgo, ya que el objeto contenga poder no significa que se sepa cómo utilizarlo.

Los teúrgos han clasificado con el tiempo varias formas en las que la dinamis se presenta en estos objetos, todos ellos reciben el nombre de *elementi* de poder:

Elementum	Efecto
Primae	Positivos a tiradas y puntos de dinamis
Artificium	Positivos a tiradas
Sacro	Efectos sobrenaturales y positivos a tiradas

La mayoría de estos *elementi* se encuentran cerca de *omphalos*, santuarios, templos o lugares misteriosos donde la acción

del hombre no ha manchado nada. Algunos de estos elementi naturales pasan a ser especiales porque algo inusual les ocurre. Por ejemplo, una simple rama de roble por sí sola no es especial, pero si el árbol en que brotaba fue alcanzado por un rayo la "bendición" de Júpiter la impregnará de poder.

ELEMENTI PRIMAE

Los elementos más comunes y primarios. Proporcionan positivos a tiradas. Por ejemplo, una rama de roble es propicia para cualquier efecto relacionado con rayos y truenos. Estos *elementi* incluso pueden proporcionar positivos o negativos a las habilidades y características, así como a cualidades. Puede decirse que estos elementi son objetos naturales y comunes pero especiales. Son muy utilizados para los ritos teúrgicos y taumatúrgicos. Como máximo los elementi *primae* pueden llegar a tener un positivo de +10.

Elementi primae

Rama de roble	+5 rayos y truenos
Setas +2	cualidad locura, adivinación y veneno
Belladona	+2 venenos y belleza
Sangre de un lobo	5 puntos de dinamis de virtus y +1 a latrocinio y ocultación

ELEMENTI ARTIFICIUM

Algunos elementi no son naturales, ya que son creaciones humanas -o no tan humanas, pero el tiempo y la propia historia han hecho de ellos objetos especiales. Reciben el nombre de elementi de arteificio, pues su origen no es natural. Son poco comunes y por norma han estado en posesión de algún hombre especial como un héroe o precursor, un sabio o un gran artista, aunque esto no es una regla fija. Estos objetos proporcionan un positivo a un tipo de efecto de igual modo que los elementi litúrgicos.

Elementi de arteificio

Gladius de Gneo Flaminio	+5 efectos de luz y calor
Toga de un gran orador	+3 carisma
Un viejo áureo	+3 tahúr
Copa de un asesino	+3 potencia venenos

ELEMENTI SACRI

El más puro de los elementi es conocido como elementum sacro. En su interior la dinamis es muy fuerte y es capaz de realizar efectos sobrenaturales por sí solo. Por ejemplo, algunas ramas de roble son capaces de expulsar rayos. Estos objetos tienen un por qué en su existencia, y siempre hay algo que motive su poder.

Elementi sagrados

Rama de roble: la ira del Padre Cielo	
Piel de lobo: el dominatus Subterfugio del lobo y percepción +1	
Guante de metal: el dominatus Furia	
Toga púrpura: dos heridas totales extras y un +3 tiradas rendimiento	

¿CUÁNTAS VECES SE PUEDEN UTILIZAR?

Algunos elementi sagrados especifican cuántas veces pueden ser utilizados, ya sea de forma diaria, semanal e incluso ¡cada cuántas décadas! Si no viene especificado, considera que lo puedes activar un número de veces igual a una de tus dignidades apropiada cada día.

¿CÓMO ENCONTRAR ESTOS ELEMENTI?

A simple vista es difícil distinguir un objeto natural normal de un elementum de poder, sobre todo si es *primae*. Por norma, el teúrgo debe buscar en lugares apropiados, si no, poco puede hacer. Buscar una rama de roble en medio de una aldea es más

difícil que en medio de un roble. Además, la rama debe de existir, si no, es imposible que el teúrgo la encuentre.

Es recomendable que los elementi de poder sean más parte del beneficio de una aventura que un encuentro casual. El Iniciador puede, en vez de realizar una fría tirada, convertir su búsqueda en la excusa perfecta para una aventura. Además, si los personajes encuentran a menudo este tipo de recompensa, los jugadores pueden considerar estos objetos como algo banal. Se trata de objetos especiales, y los jugadores deben considerar un privilegio su posesión.

La tirada para encontrar elementi es semanal, siendo la dificultad habitual de 30. La tirada es de corpus religio + percepción + vigilar.

EFFECTOS NEFANDOS

A menudo los teúrgos fallan al realizar sus poderes, la dinamis se escapa sin control y los efectos que se producen no son los esperados. Dependiendo del poder de la dinamis liberada, los efectos serán más terribles o más sutiles. Cuando mayor sea la intensidad de la pifia también lo será el efecto indeseado.

La posibilidad de efectos nefandos es casi infinita, pero aquí tienes algunas ideas para martirio de los jugadores.

GENERALES

Agotamiento: el poder te agota. Por cada punto de fracaso elimina una casilla de rendimiento.

Estigma sombrío temporal: tras realizar el poder adquieres un estigma sombrío apropiado a un nivel igual a los puntos de fracaso. Cada día se disipa un punto de intensidad hasta desaparecer.

Efecto contrario: el poder actúa de una forma extraña, lo más alejado de lo esperado, pero dentro de sus posibilidades.

Objetivo equivocado: el poder afecta a un objetivo diferente al que tú escogiste. Haz una tirada para determinar al azar a quién o a qué afecta.

Puntos de tributo extras: el tributo es mayor de lo esperado. Por cada punto de fracaso aumenta en dos el tributo.

Pérdida de poder extra: por cada punto de fracaso debes invertir un punto extra de dinamis, o de dignitas en los dones.

APHRODISIAS

Pérdida de vis vitalis: pierdes parte de tus emociones, algo terrible para ti, ya que te resulta imposible sentir algo emotivo. Por cada punto de fracaso sufres esta maldición durante un día.

Pasión contraria: las emociones se invierten, del amor al odio, del miedo al valor. Los puntos de fracaso indican el número de días de este fenómeno.

Pasión intensa: las emociones se intensifican. Los puntos de fracaso indican el alcance de la intensidad, que disminuye en un punto cada día.

BELLUM

Efecto físico negativo: tienes un negativo en una característica física apropiada igual a los puntos de fracaso. Cada día disminuye en uno la intensidad.

Daño: por cada punto de fracaso eliminas una herida total. Este daño se recupera normalmente.

Efecto recíproco: el poder afecta tanto al objetivo como al que lo realiza. Los puntos de fracaso se utilizan como puntos de éxito para ambos.

CAELUM

Descontrol: el efecto actúa pero sin tu control, tal vez ataque a otro objetivo, o tenga otra dirección, quizás desaparezca antes de lo que esperas, etcétera. Los puntos de fracaso indican los puntos de éxito de este poder descontrolado.

Impuro: tienes un negativo en Caelum igual a los puntos de fracaso durante un número de días igual a los puntos de fracaso.
Ira divina: el poder actúa pero el poder es más intenso, demasiado para el que lo realiza. Cada punto de fracaso se utiliza como un punto de éxito, además, el que realizó el poder recibe un número de heridas totales iguales a los puntos de fracaso.

DIVINATIO

Trance intenso: el trance de la adivinación es tan intenso que durante un tiempo en horas igual a los puntos de fracaso quedas inconsciente, además de perder un número de casillas igual a los puntos de fracaso.

Visión errónea: tu visión no es correcta pero tú consideras que sí. Esto te lleva a equívocos.

Visión recurrente: sufres una horrible visión que aparece una y otra vez en sueños, despierto o cuando intentas tener otras visiones. Esta visión se mezcla con las otras visiones. Tienes un negativo igual en las tiradas de adivinación durante un número de días igual a los puntos de fracaso.

ELEMENTUM

Atracción elemental: atraes a un Elemental cuya actitud no es necesariamente hostil pero que actuará según su naturaleza. Los puntos de fracaso indican su poder.

Elemento hostil: el elemento implicado en tu poder te ataca. Por ejemplo, el fuego de una hoguera intenta atraparte o un cuerpo de agua intenta ahogarte. Los puntos de fracaso indican la hostilidad del elemento.

Elemento destruido: destruyes el elemento implicado en tu poder. Por ejemplo, si era piedra o metal, aquel que te rodee quedará convertido en polvo u oxidado. Los puntos de fracaso indican el poder de la destrucción.

FORNAX

Objeto dañado: dañas el objeto implicado en el poder, pudiendo quedar obsoleto. Los puntos de fracaso indican el daño producido.

Efecto extraño: tras realizar el poder, el objeto implicado adquiere un efecto extraño, parecido a lo que tú deseabas pero con fallos, aunque puede llegar a ser útil. Los puntos de fracaso indican el grado de poder extraño.

Tributo extra: el objeto o el poder requieren de una gran cantidad de tributo. Cada punto de fracaso aumenta el tributo.

FORTUNA

Mala suerte: adquieres cierta mala suerte durante un tiempo y no la puedes eliminar con Fortuna. La intensidad y los días los indican los puntos de fracaso.

Negativo a Fortuna: los Hados son esquivos. Los puntos de fracaso indican cuántos días y qué negativo tienes en Fortuna.

Gafado: una de tus características o habilidades está gafada. Escógela al azar. Los puntos de fracaso indican cuantos días y qué negativo tienes.

GENUS

Combate téurgico dañado: algunos de tus valores de combate téurgico están disminuidos. Tienes durante un día un negativo en uno de ellos igual a los puntos de fracaso.

Negativo a Genus: tienes un negativo en Genus igual a los puntos de fracaso durante un número de días igual grado de poder pifiado.

Ente dañado: tu poder afecta al ente más cercano -lares, penates-, dañándolo. Si no hay ninguno cerca daña a tu Genius.

El daño es igual a los puntos de fracaso. Es posible que el ente afectado reaccione de una forma hostil.

HIEROFANÍA

Tierra corrupta: destruyes la tierra cercana a ti y todo lo que habita en ella en un radio en pasos igual a tu dignitas + sombra. Los puntos de fracaso indican la intensidad del daño.

Ira natural: los animales y plantas del lugar te atacan. Los puntos de fracaso indican la furia del ataque.

Mancillado: tienes un negativo en Hierofanía igual a los puntos de fracaso hasta que te purifiques en un santuario durante un día.

MAIESTAS

Autorictas disminuida: tienes un negativo en tiradas relacionadas con tu autoridad igual a los puntos de fracaso durante un día.

Dinamis venenosa: recibes un número de heridas igual a los puntos de fracaso, como si un fuego te quemase desde el interior.

Naturaleza mutada: cerca de ti las leyes naturales cambian durante un número de asaltos igual a los puntos de fracaso. La intensidad del cambio lo indica el grado del poder utilizado, estando limitado más o menos un número de pasos igual a tu dignitas + sombra. El cambio puede ser que las piedras no pesen o que el aire sea irrespirable, etcétera.

NATURA

Animales dementes: los animales de un área natural determinada, como un bosque o una montaña, se comportan de una forma extraña, no necesariamente hostil. El poder dura una media de un día, mientras más pequeña sea el área afectada, más durará.

Mutación animal: en un área en pasos igual a tu dignitas + sombra, todos los seres humanos quedan afectados con instintos y formas animales. La intensidad del cambio lo indican los puntos de fracaso. Solo dura hasta el amanecer o el alba.

Devastación: produces en los animales y plantas cercanos a ti un daño igual a los puntos de fracaso. El poder nefasto parte de ti a una gran velocidad, hasta un número de pasos igual a tu dignitas + sombra. No afecta a animales domésticos, como perros, pero sí a los caballos.

SAPIENTIA

Olvido de una habilidad: olvidas habilidades relacionadas con el conocimiento. Los puntos de fracaso indican los grados de habilidad olvidados. Cada día recuerdas un punto.

Olvido téurgico: olvidas un dominatus o numina. Los puntos de fracaso indican el grado del poder olvidado. Tras un número de días igual a los puntos de fracaso lo recuerdas.

Intercambio: una de tus habilidades pasa a la persona más cercana a ti y ella te envía una de sus habilidades. Ambas deben ser escogidas al azar. Tras un número de días igual a los puntos de fracaso cada uno recupera su habilidad.

VITAE

Poder dañino: recibes un número de heridas o una lesión igual a los puntos de fracaso del poder, que actúa como si hubieses ingerido un veneno o contraído una enfermedad.

Envejecimiento antinatural: la vitae consume parte de tu ser. Envejeces un número de años igual a los puntos de fracaso pero tras unos días te recuperas. Debes realizar tiradas de envejecimiento si son necesarias, si se pierden características, estas se recuperan.

Característica afectada: tienes un negativo en una de tus características físicas -fuerza, constitución, destreza y percepción- igual a los puntos de fracaso.

DE CODICES SINGULARES

"DESDE MIS INICIOS COMO MIEMBRO DE LOS CULTOS SECRETOS TUVE LA IDEA DE REDACTAR UN LIBRO SOBRE LA VASTA COLECCIÓN DE CÓDICOS DIVERSOS ENCONTRADOS EN LAS BIBLIOTECAS DE MAYOR PRESTIGIO Y COLECCIONES PRIVADAS DE LOS TEÚRGOS MÁS EMINENTES. EL DON DE LA PALABRA ESCRITA FUE UN GRATO REGALO DE LOS DIOSES, LO QUE LE HA DADO AL GENERO HUMANO UNA DIMENSIÓN AÚN MÁS GRANDIOSA, PERO ESTO SON SOLO PALABRAS DE UN SOÑADOR, PERDONADME SI DIVAGO PUES LA VEJEZ NO ME PERMITE CONCENTRARME COMO ANTAÑO... MI IDEA ES CREAR UN LIBRO AL QUE QUIERO TITULAR SINGULARIS LIBRI (LIBROS EXCEPCIONALES), RECOPIANDO LOS MÁS INTERESANTES CÓDICOS SOBRE TEÚRGIA Y ASUNTOS DIVERSOS. AQUÍ OS EXPONGO ALGUNOS DE ELLOS"
-POR CNIDIO SUETONIO, EL LINCE, EN SU VILLA COSTERA CERCA DE TARRACO.

RES MILITARIA (CUESTIONES MILITARES)

Escrito a finales del S. II a. C. por el teúrgo Emilius el Táctico durante las guerras acaecidas en Asia Menor entre griegos y romanos de la mano del cónsul Flaminio. El código tiene 56 capítulos, dividido a su vez en tres partes que muestran una visión clara del papel de los teúrgos en estas guerras. La primera parte se encarga de la descripción de los acontecimientos diplomáticos y militares. La segunda explica la historia, organización, motivación y poder de los pritanis. La tercera dedica varios capítulos a la guerra sobrenatural, aconsejando como defenderse de los pritanis, explicando superficialmente sus tácticas.

Emilius desapareció tras las guerras en un viaje al Oriente, pudiendo entregar su Res Militar a un teúrgo del culto a Mercurio, el cual lo donó a los saliare.

Geografía de Asia 3, Sabiduría del culto a Apolo 3.

PRINCEPS APUD SACRI (EL PRIMERO ENTRE LOS SAGRADOS)

Este extenso papiro, medio quemado y deteriorado, fue redactado por un escritor desconocido. Comienza siendo un resumen del reinado del primer emperador Augusto y de su reforma religiosa, tras este resumen compara al Pacto con otras organizaciones secretas y con el Universo en sí. Desgraciadamente el libro está muy deteriorado y todos los intentos por restaurarlo han fracasado. Se cree que fue escrito por eruditos egipcios por la forma en que muestra a Augusto, siendo posteriormente traducido por manos desconocidas.

Ahora está en la colección privada de Cneo Vulso, hombre excéntrico y misterioso, que se niega a indicar como lo adquirió. Conocimiento del Pacto 4.

ACTA MISUMENI (LOS ODIADOS)

Libro escrito a solicitud del Pontifex Maximus por tres teúrgos: una domina, un saliaris y un dialis. En el libro están inscritos los enemigos y traidores del Pacto, su historia, delitos y recompensas, incluso sus secretos, debilidades y escondites.

El código nunca llegó a manos del Pontifex, ya que los tres teúrgos desaparecieron en la villa cercana a Roma en la cual estaban escribiéndolo. La villa ardió hasta los cimientos, pereciendo todos en su interior. Pero los rumores y mis propias investigaciones me han hecho dudar sobre este asunto, puede asegurarse que el código aún existe, pudiendo estimar que se encuentra en algún lugar de Hispania o la Galia.

Conocimiento sobre enemigos del Pacto 5.

GEOGRAPHIA BRITANNICA

Redactado por el historiador y teúrgo Marco Cesio durante sus viajes a Britania. A Cesio le gusta visitar los lugares sobre los que va a escribir, comprender su esencia para después plasmar sus impresiones personales, siendo un gran geógrafo. Tiene escritos tres libros, uno sobre la Galia y otro sobre Hispania, siendo el tercero sobre Britania. Dedicada especial atención a las leyendas celtas, druidas y seres que abundan en los bosques britanos. La *geographia* consta de veinte libros: historia y leyendas antiguas, tribus y ciudades, conquista romana, religión druídica y curiosidades, lugares sagrados, congregaciones y teúrgos famosos.

Geografía de Britania 5.

DE NATURA TERATICUM (SOBRE LA NATURALEZA DE LOS PRODIGIOS)

Aulo Polemio siempre ha estado interesado por aquellos cuya suerte es la de disponer de ciertas capacidades sobrenaturales de forma innata, lo que él llama los prodigios. De él se dice que está bendecido además con varios de ellos. Hay quien asegura que posee nada menos que siete prodigios. Polemio nació en Tesalia, región misteriosa y supersticiosa de Grecia, tierra de brujas. Hombre extraño y esquivo accedió a escribir varios papiros en forma de carta sobre el asunto de los prodigios a nuestro amigo común Lisania Cara Maldita, pero las dominae las interceptaron.

Conocimiento sobre los Prodigios 4.

EPISTULAE AD HEROON (CARTAS A LOS HÉROES)

Estas cartas fueron redactadas por un dominus durante el principado de Tiberio por medio de una serie de trances proféticos en una isla de las Cícladas, en la Hélade. De difícil interpretación y escritura apenas legible, parece que las profecías son en verdad diversas, pero ciertas si son bien interpretadas.

El teúrgo falleció tras el largo trance, otorgando en testamento las cartas a Cneo Vulso, el cual ha hecho un llamamiento a aquellos dispuestos a descifrar las Cartas Proféticas de las Cícladas. Hay una leyenda que dice que el dominus escribió el código con su propia sangre, y quien toca el libro se ve presa de imágenes proféticas.

HOI HENDEKA (LOS ONCE)

Once teúrgos, allegados del célebre y magnífico Alejandro Magno, acompañaron al conquistador en su largo periplo hasta la lejana Bactria -Afganistán- y el reino de Poros -Pakistán-. En dichos lugares estos teúrgos conocieron a gran cantidad de sabios y taumaturgos exóticos, así como a teúrgos adoradores de extrañas deidades. Pero lo más sorprendente fueron los tesoros que hallaron por las tierras al norte del río Indo. Objetos de incalculable valor en todos los aspectos, fueron hallados en un templo oculto, excavado en la misma roca. Desgraciadamente la guerra prosiguió y cuando las tropas de Alejandro abandonaron el lugar los teúrgos fueron cayendo en emboscadas nocturnas, siendo asesinados y torturados unos, cayendo enfermos otros. Solo uno pudo volver y contar las maravillas que había contemplado.

Después de tantos siglos este documento, supuestamente auténtico, está en manos de Cneo Vulso, él cual está dispuesto a financiar una expedición a las salvajes e inhóspitas montañas al norte del Indo, el Hindu Kush.

Geografía de la India 2, Conocimiento útil (tesoro del templo) 5.

MYSTERIA AD PROCUS (MISTERIOS PARA ASPIRANTES Y PRINCIPIANTES)

Este códice fue redactado por el magister Gayo Julio Sapientalis. El códice está destinado a todos aquellos que acaban de, o se disponen a ingresar como miembros en el Pacto Secreto, mostrándoles lo más importante y básico de las instituciones y formas de actuar de la organización, así como sus ritos y dogmas fundamentales.

La mayoría de los mistagogos lo utilizan para ahorrarse gran cantidad de tiempo y malas interpretaciones, ya que sapientalis ha sabido escribir sobre el Pacto sin introducir ningún tipo de idea partidista, generalizando sobre todos los cultos en su justa medida.

Corpus Religio 1, Sacrificio 1, Preces 1, Ceremonia 1.

INANIA REGNA (EL REINO DE LOS MUERTOS)

Este libro fue encontrado casualmente en el Templo de la Gruta Oscura, en la ciudad etrusca de Veyes. Antiguo asentamiento de los tenebrosos teúrgos del culto a Plutón -Hades-. Dentro de una gigantesca urna funeraria enterrada en las profundidades de la gruta, encontraron unas tablillas de madera escritas en un alfabeto griego muy antiguo entre las cenizas de cientos de cadáveres.

Las tablillas describen varias formas para adentrarse en las profundidades de los infiernos. Además hacen alusión a los distintos mundos de ultratumba, desde el infierno griego, íbero y etrusco, hasta el infierno mesopotámico y egipcio. Toda una descripción física y mística del más allá.

Nigromancia 4.

DE UMBRA STIGMATISQUE (SOBRE LA SOMBRA Y LOS ESTIGMAS)

Este extenso y detallado códice fue redactado por el teúrgo esculapio Demetrio Tiberino en su villa cerca de la isla del Tíber, en Roma. Investiga sobre la sombra y sus efectos, los estigmas

sombríos. Tiberino hizo un llamamiento a sus numerosos amigos y contactos y empezó a investigar y profundizar como médico los males de los teúrgos, una investigación mística y peligrosa, ya que incluso atentaron contra su vida, puesto que según parece hay quienes no desean ver el alma del teúrgo libre de tales males.

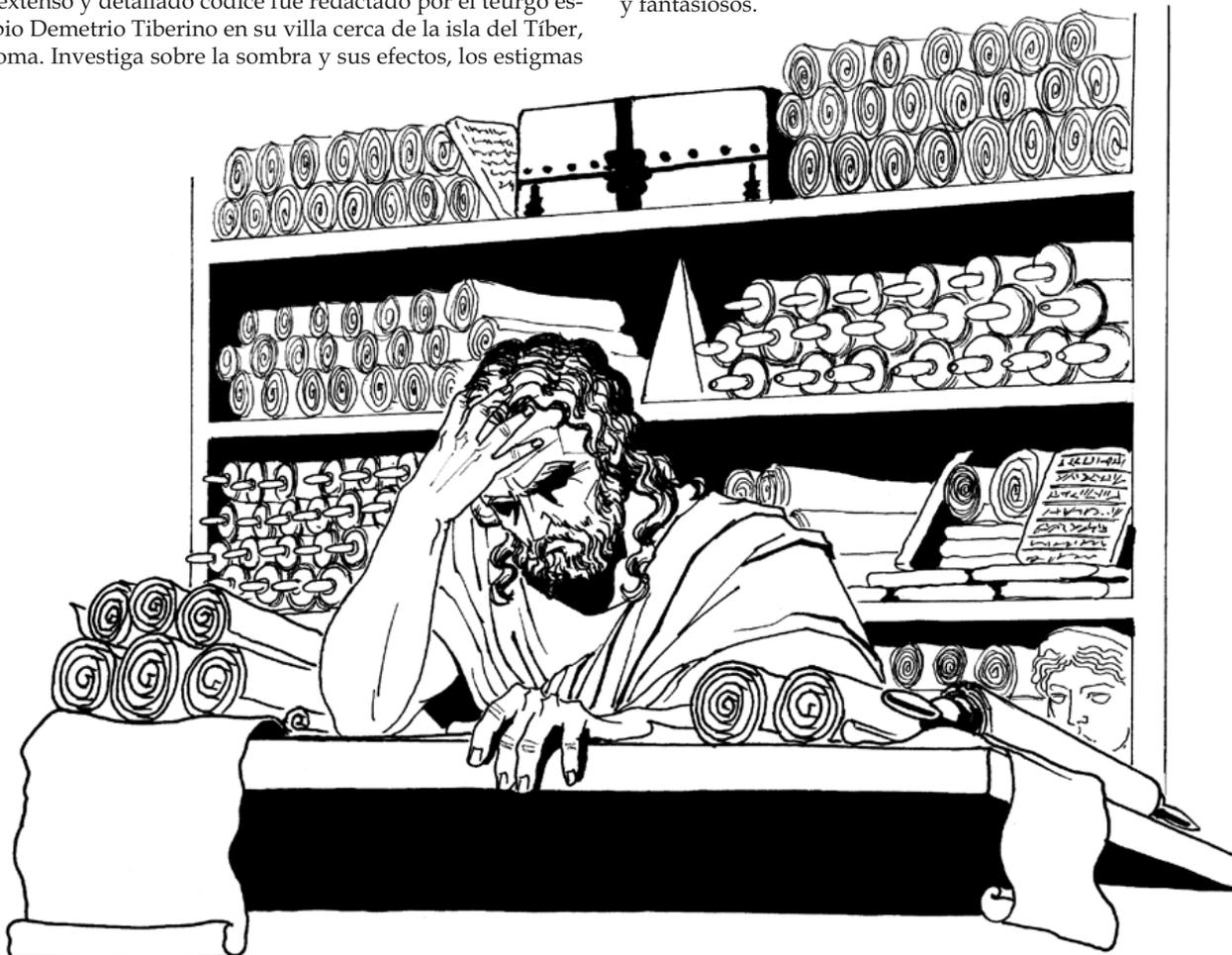
Tiberino no pudo terminar su trabajo tal y como le hubiese gustado, aunque finalmente logró publicar el códice, donándolo libremente a aquellos que desearan consultarlo. Tiberino sufrió gran cantidad de ataques en sus propiedades, incluso varios de sus allegados sufrieron las consecuencias. Ahora está en paradero desconocido, aunque algunos creen que se encuentra en tierras del Oriente, o en la Encrucijada de los Dioses -Mesopotamia- profundizando en sus investigaciones, mientras que otros piensan que ha muerto a manos de sus enemigos.

Conocimiento sobre la Sombra 3.

IN CARNULENTUS (ASUNTOS CARNALES)

Este códice es más un rumor que una realidad. Parece que fue escrito por un teúrgo, un taumaturgo, un sabio hebreo y un daemonium al que llaman Eutesmotetes -que significa Buen Legislador- en la ciudad de Jerusalén. Parece que estos idearon una numina capaz de resucitar a los muertos, volviendo a la vida la carne, trayendo a la psique desde el más allá. Tal vez sea posible, pero la cuestión es que tras seguir el rastro al códice solo he hallado muerte, asesinatos y destrozos. Quizás el libro este maldito o solo sea que son muchos los que lo ansían.

He oído que está elaborado como un pergamino de piel humana y escrito con sangre, pero esto es propio de supersticiosos y fantasiosos.



GLOSARIO DEL PACTO

Aetate proventus (*anciano*): téurgo de más de 80 años, considerado un sabio por el resto. Edad mínima para ser líder de una congregación, aunque durante la crisis del s. III muchos que no alcanzan tal edad alcanzan la dignidad de líderes de congregación, ya que las circunstancias y bajas que sufre el Pacto obligan a romper la sagrada tradición.

Afrodísias (*Misterio*): la pasión, la belleza y la fuerza vital.

Areté: cualquier poder sobrenatural, como la taumaturgia, o los prodigios, excluyendo la téurgia.

Bellator, -is (*combatiente, soldado*): téurgos del culto a Minerva.

Bellum (*Misterio*): la guerra y el guerrero.

Bellum Deorum (*la guerra de los dioses*): los dioses capitolinos, a través de los téurgos, mantienen una guerra contra divinidades adversarias, como el dios cristiano y las divinidades orientales.

Las guerras púnicas fueron una *Bellum Deorum*, pues Roma deseaba destruir y apropiarse de los restos del imperio cartaginés, así como la conquista de la Galia la fue contra el patriarcado establecido por los druidas, aunque este no pudo ser destruido. Todo esto ha convertido a los dioses capitolinos, representados por el Pacto y los Cultos Condenados, en Destruidores de Dioses, sometiéndoles, extrayendo sus conocimientos y fuerza.

Caelum (*Misterio*): el cielo, el día, el sol y los augurios.

Comitia (*reunión*): cualquier tipo de reunión que celebren téurgos del Pacto formalmente.

Congregatio (*congregación*): unión de varios téurgos en una sociedad, habitualmente secreta, con un régimen disciplinario y constitucional propios. Una congregación tiene un cometido especial y una cierta área de influencia. Un téurgo puede pertenecer a varias a la vez, por lo que se convierte en un verdadero laberinto de deberes, intereses y conflictos. Cada congregación tiene una sede central. Muchas congregaciones poseen además conocimientos téurgicos propios, como numinae, custodiadas como verdaderos tesoros, y elementos de poder -objetos con poder sobrenatural-.

Cultos Condenados: cultos grecolatinos no suscritos al Pacto Secreto. El apelativo condenado hace referencia a la creencia por parte de los téurgos del Pacto de que estos no podrán sobrevivir solos a la guerra divina que se avecina.

Dei expugnari (*dioses caídos, o conquistados*): durante las numerosas guerras de religión encabezadas por los cultos grecolatinos en la creación y expansión del Imperio mu-

chas divinidades hostiles fueron abatidas y reducidas. Son conocidos como los Dioses Caídos por el Pacto, utilizados por los vencedores como fuentes de poder y sabiduría.

Denicalus (*nigromante*): cualquier téurgo o taumaturgo cuyo poder este relacionado con los muertos, el espiritismo y la muerte; suele hacer referencia más o menos directa a los téurgos y fieles condenados del culto a Plutón.

Dialis / diale (*iluminados*): téurgos del culto a Júpiter.

Di Consentes: nombre con el que se conoce a las divinidades romanas principales.

Divinatio (*Misterio*): el destino, el futuro y el pasado.

Domina, -e (*señoras*): téurgas del culto a Juno.

Elementum (*Misterio*): la tierra, el aire, el agua y el fuego.

Fornax (*Misterio*): la forja, el mundo físico.

Fortuna (*Misterio*): el azar y la suerte.

Genus (*Misterio*): la humanidad y el genius.

Hierofanía (*Misterio*): la madre tierra y su simiente, el mundo de ultratumba.

Indigitamenta (*poder divino*): emanación de poder de las divinidades. Portan el poder necesario para que los téurgos realicen sus poderes sobrenaturales.

Maiestas (*Misterio*): la ley y la autoridad.

Mulciber, -i (*forjadores*): téurgos del culto a Vulcano.

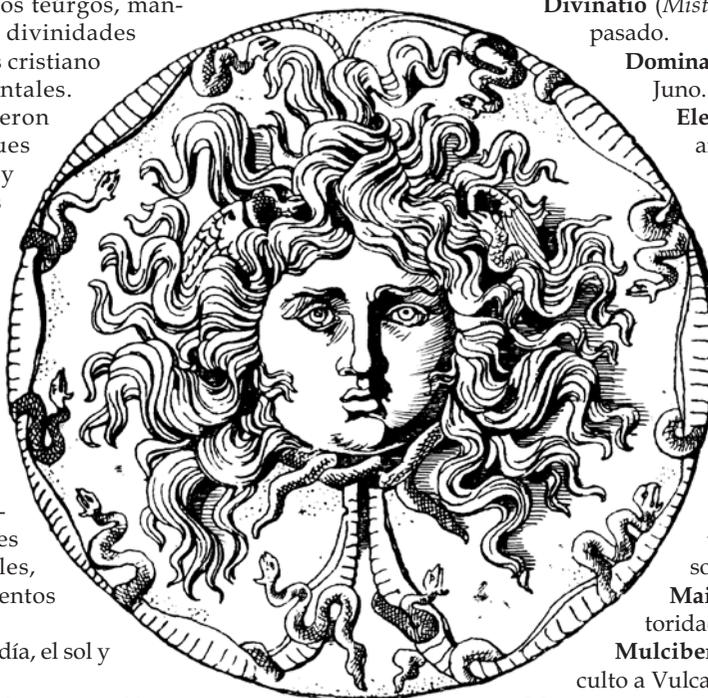
Misterio: poder y conocimiento de los téurgos.

Mistagogo (*Iniciador de Misterios*): téurgos encargados de "reclutar" nuevos miembros para los cultos. El mistagogo tiene el doble deber de elegir y enseñar al aspirante. Primero debe estudiar al candidato durante un tiempo, a veces años, y después comprobar que puede llegar a ser un téurgo. Si este ingresa debe enseñarle lo más básico de las costumbres del culto y el corpus religio, así como los Misterios.

Según el culto las técnicas y métodos del iniciador pueden variar enormemente, por ejemplo el culto a Júpiter elige a sus téurgos desde el mismo nacimiento entre sus linajes, pero el culto a Ceres suele raptar a niños y niñas de lugares considerados por ellos especiales, los vidualis suelen ser muy caprichosos en su búsqueda de candidatos, los saliare esperan a ver como su candidato triunfa en la guerra y las señales divinas le escojan.

El director de juego es llamado en *Arcana* el Iniciador de Misterios, o simplemente Iniciador.

Natura (*Misterio*): el reino animal y vegetal.



Numina, -e: este término latino es muy antiguo y su significado sumamente variado. Literalmente significa poder, ya sea este una conciencia pura y poderosa, como una deidad o un daemón superior, o la simple acción del poder divino. Los teúrgos lo utilizan preferentemente para designar los efectos de la teúrgia.

Olimpo: este famoso monte es la morada de los dioses grecorromanos. Los cultos grecorromanos consideran que ciertos montes son puentes hacia las divinidades, montes como el Olimpo o el monte Capitolino de Roma, así como varios montes sagrados a lo largo de todo el Imperio. Pero estos dos son los más importantes y representativos, y es por ello que los teúrgos llaman a los dioses liderados por Júpiter capitolinos u olímpicos indistintivamente. El epíteto capitolino se utiliza habitualmente entre los teúrgos el Pacto.

Orae bellum (tierra de guerra): este viejo concepto fue utilizado por el Culto de Marte por primera vez durante la guerra contra Pirro de Epiro para designar los territorios helenísticos hostiles a los romanos. Con el tiempo se ha extendido a aquellos territorios en los que el Pacto apenas tiene poder e influencia. Las razones y peligros de cada zona son variadas, según sea el término se actuará y se dictarán obligaciones y derechos respecto a ellos. Todas las fronteras y territorios más allá de la influencia del Imperio son orae belli, pero incluso dentro del Imperio existen, como en Britania, Hispania, Oriente y Egipto.

Pacto Secreto: organización formada por siete cultos grecorlatinos cuyo principal cometido es restaurar el poder teúrgico del Imperio, influenciándolo desde las sombras.

Philosophia: es el tipo de poder sobrenatural que utilizan los filósofos.

Precursor (iniciador): las leyendas y mitos grecorlatinos hablan de los primeros héroes de la Edad de Bronce, en la que los

dioses escogían de entre los mejores a los más capaces para que desarrollasen sus cultos y Misterios particulares, son los iniciadores de los Cultos Secretos, aunque con el tiempo se designa con este título a todos aquellos teúrgos y héroes dignos de esta gran mención.

Procus (aspirante, pretendiente): es un calificativo muy utilizado para referirse a los aspirantes a teúrgo, aunque puede utilizarse de forma más general, cualquier teúrgo que públicamente asegura que va a lograr un título u honor es considerado procus, pero es el calificativo normal para el término aspirante, solicitante o iniciado. Curiosamente en un principio el término designaba al hombre que pretendía la mano de una mujer.

Púrpura: derecho honorífico que dispensa grandes derechos y no pocas obligaciones.

Sapientia (Misterio): el saber y los secretos.

Sator, satoris (sembradores): teúrgos del culto a Ceres.

Signum (señal): todos los dioses envían señales a la humanidad. No todos son capaces de percatarse de ellas, solo expertos adivinadores y sabios las saben distinguir e interpretar. Rayos, terremotos, marcas de nacimiento, guerras imprevistas, una simple caída, muchas pueden ser las señales. No solo el Pacto las conoce, otras muchas religiones y cultos saben de ellas y las aprovechan.

Término (límite): el Pacto Secreto divide el imperio en diez regiones de forma convencional, siendo estas regiones denominadas términos, fronteras o límites, son las siguientes: Italia, Hispania, Galia, Hélade, Britania, África, Egipto, Oriente, Asia e Iliria.

Teúrgo: conecedor de misterios y secretos divinos.

Vestalis (vestal): miembro del culto a Vesta. El culto, aunque no pertenece al Pacto, teniendo un estatus especial.

Vitae (Misterio): la vida.

Vitalis, -is (vivificadores, otorgadores de vida): teúrgos del culto a Venus.



ÍNDICE

EL PACTO SECRETO8	IUS DIVINUM20	Vitae75
Breve Introducción.....8	Teúrgia versus Areté.....20	El teúrgo y la sociedad teúrgica79
Los teúrgos, aspirantes a dioses, y los Cultos Secretos8	La dinamis: el poder de los dioses20	Las Congregaciones79
Politeísmo romano9	Supplicationes.....20	Teurgos vitae pessimi et teurgos vitae honestiores.....79
Breve lección de historia arcana9	Indigitamenta.....20	SOCIEDADES DEL PACTO79
Sobre los Diluvios.....10	Corpus Religio21	Lugares de poder.....80
El Panteón.....10	Las conjuraciones21	Ejemplo de congregación: el agyrmos de las satori de Enna, en Sicilia80
La Noche del Pacto y la emperatriz Livia10	Las Manifestaciones22	Rito del focus.....81
Hesíodo y las Cinco Revelaciones.....10	Los dominatus22	Rito del larario81
Saturno-Crono10	Misterios poseídos por los teúrgos del Pacto22	Algo Sobre las Numinae.....82
La Sangre de Crono.....10	Los Misterios Arcanos revelados23	REALIZANDO NUMINAE.....82
Los Cultos del Pacto.....11	Genius23	Efectuar Numinae82
Prítanis, herméticos y el culto desconocido.....12	La Maldición de Crono23	Las Manifestaciones82
Los viatoris12	MISTERIOS ARCANOS24	Las numinae en acción82
Hombres y mujeres12	Los Misterios como habilidades.....24	Conjuraciones83
Júpiter Óptimo Máximo12	Los Dominatus.....24	Tiempo de preparación84
Juno Regina12	Aphrodisias24	Supplicationes.....84
Mars Ultor12	Algunos tipos de dinamis24	Parámetros.....85
Equivalencias de dioses griegos y romanos y teúrgos.....15	Eneas y Julio César, hijos de la diosa...25	Oficiantes del Pacto.....85
Vulcano Mulciber15	Razón contra pasión.....25	Caerimoniarius85
Flava Ceres15	Bellum29	SACRA TEÚRGIA86
Venus Urania16	Los clipeus sagrados30	Combate teúrgico86
Palas Atenea16	Ira versus Are30	Adormidera y otros fármacos86
Senatus Patres Sacri17	Caelum33	Mors tempestiva86
Organización jerárquica del Pacto17	El Santuario de Dodona33	Trance.....87
Los dos grandes líderes del Pacto a finales del siglo II: el Pontífex	Divinatio37	Reservas de dados y puntos extras.....87
Maximo y el Rex Sacrorum17	Elementum41	El Tributo del Poder.....87
Cosmogonía grecolatina17	Fornax44	Combate teúrgico de daemioni y otros entes87
Los grandes sacerdotes del Pacto17	Los mulciberi y los architecti.....44	Malignitas87
Los Pontífices17	Fortuna48	Dementia.....87
Los tres Pilares del Pacto.....18	Los Héroes.....49	Impietas87
Las Leyes Sagradas del Pacto18	Genus52	Genius, el yo oculto.....89
Interpretar el cursus teurgicus18	El Genus y la Sangre52	Adquirir numinae90
Funciones y consuasuras, ¿Quiénes las ostentan?18	Genus y junos.....52	Utilizando la dinamis de la sombra.....90
Las Diez Tablas18	Hierofanía.....57	Máximo de puntos de aprendizaje90
El Pacto y el Imperio19	Eleusis57	Adquirir dominatus91
Términos del Pacto.....19	Maiestas61	Elementi de poder91
	Autorictas máxima62	Efectos Nefandos.....92
	Natura65	DE CODICES SINGULARES94
	Los seres de la naturalis65	GLOSARIO DEL PACTO96
	Sapientia70	
	Sapientia versus Ciencia.....70	
	Conexión con los Esculapios74	



Nuestros enemigos son muchos, nuestros aliados pocos, pero de nuestro lado está la verdad, el deber y el honor. No podemos fracasar, debemos obtener la victoria, por Marte, por el Imperio y por Roma.

Si Roma necesita un sacrificio de sangre nosotros seremos ese sacrificio, si Roma necesita sangre para ser purificada, nosotros daremos nuestra sangre y la de los enemigos, lo juro por todos los dioses. El enemigo verá el verdadero rostro de la muerte, mi rostro manchado con la sangre de su gente, que se arrodillen ante el poder de Roma.

Si no temes derramar tu sangre y tu vida en la yerma tierra de un campo de batalla o los fríos empedrados de los callejones de Roma, si tu corazón es más fuerte que los seres vestales a la sombra de los dioses y alimentados por la noche, si eres capaz de tejer y desentrañar intrigas por igual en el retorcido mundo de la política imperial, si estás dispuesto a unirse a alguno de los cultos capitolinos y recibir los sagrados dones de la teúrgia, si decides entregar tu vida al Pacto Secreto para restaurar la Pax Deorum que hizo grande a Roma, entonces, tal vez podamos salvarnos de la abrasadora ira de los cielos.

Si no, prepárate a ahogarte en una tormenta de sangre, porque los dioses no conocen la clemencia...

ARCANA MVNDI es un juego de magia, épica e intriga ambientado en la Roma imperial. Encarnando poderosos teúrgos, legendarios héroes o intrépidos ciudadanos del Imperio, los jugadores tendrán la oportunidad de librar formidables batallas, descubrir asombrosos secretos y hacer frente a las maquiavélicas conjuras por el poder en la turbulenta Roma de finales del siglo II. Todo ello en el Imperio más poderoso de la antigüedad clásica, un lugar lleno de maravillas, misterios y peligros. Peligros que acechan no solo fuera de sus fronteras, sino en el mismo corazón de Roma, donde la ambición devora por igual a hombres y a dioses.

EL LIBRO DE LA PENUMBRA te descubre los más ocultos misterios del Pacto Secreto y los caminos de la Teúrgia revelados solo a los que han demostrado merecer tal honor. Un libro indispensable para el Iniciador de Misterios que incluye un detallado sistema de magia centrado en la Teúrgia proveniente de los dioses, una extensa descripción de los diferentes cultos capitolinos y el Pacto que les une, la descripción de las Sociedades del Pacto y sus lugares de poder, los textos indispensables para el buen teurgo y un completo glosario con los términos que todo miembro del Pacto debe conocer.

