



Aquelarre: la tentación

guía de referencia y resumen del manual de juego (2ª ed. en color)

Clases sociales.....	2
Títulos de la nobleza.....	2
Dinero inicial.....	2
Profesión paterna.....	2
Conocimiento mágico paterno.....	2
Situación familiar.....	3
Martirmonio.....	3
Hermanos e hijos.....	3
Nacionalidad y grupo étnico.....	3
Lista de nombres.....	3
Peso y altura.....	5
Aspecto.....	5
Racionalidad e Irracionalidad.....	5
Características.....	6
Profesiones.....	6
Competencias.....	7
Enseñar.....	7
Vejez.....	7
Puntos de Vida.....	7
Puntos de Concentración.....	7
Hechizos iniciales.....	8
Gasto de PC.....	8
Rasgos de carácter.....	8
Tabla de eventos.....	10
Tabla de secuelas.....	11
Enfermedades.....	11
Calor y frío.....	14
Fuego.....	14
Caídas.....	14
Asfixia.....	14
Venenos.....	14
Sexo.....	14
Dinero.....	15
Justicia.....	17
Suerte.....	17
Combate.....	18
Tabla de armas.....	20
Tabla de armaduras.....	21
Lista de material y precios.....	21
Barcos y navegación.....	22
Hechizos.....	23
Santos, rezos y milagros.....	37
Adoración de demonios superiores.....	38

Clases sociales

Elegir una, o dos de una misma clase social:

- *Alta nobleza:* clérigo, cortesano, guerrero
- *Baja nobleza:* alquimista, cortesano, guerrero (infanzón).
- *Burguesía:* alquimista, cambista, comerciante, escriba, marino, médico, prostituta (mundana); pirata, soldado
- *Villano:* artesano, goliardo, juglar, marino, pirata, prostituta, ladrón, soldado
- *Campesino:* almogávar, bandido, brujo, cazador, curandero, pastor, prostituta, soldado

Títulos de la nobleza

Lanzar 1d10:

* *Alta nobleza:* 1 – duque; 2, 3 – marqués; 4, 5 – conde; 6, 7, 8, 9, 10 – barón.

* *Baja nobleza:* 1, 2, 3 – caballero; 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 – hidalgo.

Si la profesión es clérigo:

duque = cardenal

barón = párroco

marqués = arzobispo

caballero = vicario

conde = obispo

Si es un árabe del reino de Granada, cambian los títulos:

* *Alta nobleza:* 1, 2, 3 – visir; 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 – cadí.

* *Baja nobleza:* 1, 2, 3 – walí; 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 – emir.

Dinero inicial

- *Alta nobleza:* 2.500 monedas de plata.

- *Villano:* 200 monedas de plata.

- *Baja nobleza:* 1.300 monedas de plata.

- *Campesinos:* 100 monedas de plata.

- *Burguesía:* 1.500 monedas de plata.

Profesión paterna

Lanzar 1d10:

* *Alta nobleza:* 1, 2 – clérigo (bastardo reconocido); 3, 4, 5 – cortesano; 6, 7, 8, 9, 10 – guerrero.

* *Baja nobleza:* 1, 2 – alquimista; 3, 4 – cortesano; 5, 6, 7, 8, 9, 10 – infanzón (guerrero).

* *Burguesía:* 1 – alquimista; 2 – cambista; 3, 4 – comerciante; 5 – escriba; 6 – marino; 7 – médico; 8 – pirata; 9, 10 – soldado.

* *Villano:* 1, 2 – artesano; 3 – goliardo (bastardo reconocido); 4 – juglar; 5 – marino; 6, 7 – ladrón; 8 – pirata; 9, 10 – soldado.

* *Campesino:* 1 – almogávar; 2 – bandido; 3 – brujo; 4 – cazador; 5 – curandero; 6 – pastor; 7, 8, 9 – siervo; 10 – soldado.

Conocimiento mágico paterno

El número entre paréntesis indica el porcentaje de duplicar porcentaje de conocimiento mágico por característica de Cultura):

- almogávar (05%)

- goliardo (25%)

- alquimista (40%)

- guerrero (05%)

- artesano (10%)

- juglar (15%)

- bandido (05%)

- ladrón (05%)

- brujo (60%)

- marino (15%)

- cambista (10%)

- médico/curandero (15%)

- cazador (05%)

- pastor (10%)

- clérigo (25%)

- pirata (10%)

- comerciante (10%)

- prostituta (00%)

- cortesano (10%)

- soldado (05%)

- escriba (10%)

- siervo (10%)

Situación familiar

Lanzar 1d10:

- 1 – padres desconocidos. criado por protector/tutor.
- 2 – bastardo reconocido. no tiene derecho a herencia.
- 3, 4, 5, 6, 7 – padres vivos
- 8 – huérfano de padre
- 9 – huérfano de madre
- 10 – huérfano de padre y madre

Martirmonio

Lanzar 1d10:

- 1, 2 – cónyuge muerto.
- 3 – cónyuge desaparecido.
- 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 – cónyuge en perfecto estado de salud.*

*Si el cónyuge vive, lanzar 1d10 para determinar la relación marital:

- | | |
|----------------------|----------------|
| 1 – pésima. | 7, 8 – buena. |
| 2 – mala. | 9 – muy buena. |
| 3, 4, 5, 6 – normal. | 10 – excelente |

Hermanos e hijos

Lanzar 1d8-1d4 para número, para el sexo 1d6:

- 1, 3, 5 – varón.
- 2, 4, 6 – hembra.

Para determinar orden de PJ en familia (por hermanos), lanzar 1d?? según número de hermanos: un 1 indica que el PJ nació el primero.

Nacionalidad y grupo étnico

Elegir sin lanzar dados:

- *Castilla*: castellano, gallego, árabe (no puede ser noble, pero sí soldado [mercenario] ni goliardo), judío (burgués o villano, no puede ser soldado o goliardo), vascón (sólo puede ser campesino, tiene el euskera como idioma natal).
 - *Aragón*: castellano (aragonés), catalán, árabe (sólo puede ser campesino, pero no puede ser soldado), judío (burgués o villano, no puede ser soldado o goliardo).
 - *Granada*: árabe, judío (burgués o villano, no puede ser soldado o goliardo), cristiano.
 - *Navarra*: castellano, vascón (sólo puede ser campesino, tiene el euskera como idioma natal).
 - *Portugal*: portugués (gallego), judío (burgués o villano, no puede ser soldado o goliardo).
- Los que no sean castellanos, tendrán como idioma natal el de su grupo étnico, y en el idioma castellano un porcentaje de Cultura x 2.

Lista de nombres

El apellido como se conoce hoy en día no existe, a la gente se la conoce por su nombre mas un apodo, su profesión o lugar de origen.

Nombres castellanos:

En Castilla existe la costumbre de añadir el nombre del padre al propio, con el sufijo “ez” (Rodrigo Pérez significa Rodrigo, hijo de Pedro).

- *hombres*: Alarico, Alejandro, Alfonso, Alvar, Ángel, Arturo, Ataúlfo, Calixto, Cándido, Carlos, César, Claudio, Cristóbal, Diego, Felipe, Fernando, Francisco, Gabriel, Gonzalo, Gregorio, Guillermo, Honesto, Isidoro, Isidro, Jorge, Julián, Lázaro, Lope, Manuel, Martín, Mateo, Mauricio, Miguel, Onofre, Pablo, Pedro, Pelayo, Rafael, Ramiro, Ricardo, Rodolfo, Rodrigo, Roque, Sancho, Sebastián, Severo, Simplicio, Sixto, Tancredo, Teolfo, Timoteo, Tomás, Valentín, Vicente, Víctor.
- *mujeres*: Adela, Ágata, Amalia, Bárbara, Beatriz, Bernarda, Blanca, Bonifacia, Camila, Carlota, Carmen, Cecilia, Celestina, Cirila, Clara, Claudia, Cristina, Dorotea, Elvira, Emilia, Flora, Francisca,

Genoveva, Gregoria, Helena, Hilaria, Honorata, Inés, Isabel, Juana, Julia, Laura, Leonor, Lucía, Margarita, María, Milagros, Ofelia, Orosia, Paloma, Patricia, Petra, Priscila, Radegunda, Ramona, Rosalinda, Susana, Teodora, Teresa, Ursina, Úrsula, Urraca, Violante, Virtudes, Visitación.

Nombres catalanes:

- *hombres*: Adrià, Agustí, Alaric, Albert, Aleix, Andreu, Antoni, Arnau, Bartolomeu, Bernart, Blai, Carles, Cast, Damià, Favià, Ferran, Francesc, Gabí, Galdric, Gregori, Guifré, Hilari, Isclé, Jaume, Jeroni, Joan, Jofre, Jordi, Llorenc, Manel, Marçal, Mateu, Miquel, Pau, Pere, Prim, Ramir, Ramón, Roderic, Sixt, Teodoric.

- *mujeres*: Agnés, Alexandra, Alícia, Alódia, Anna, Angelina, Camil(la), Caritat, Carme, Clarissa, Dolors, Dolça, Estel, Francesca, Gemma, Gloria, Joana, Josepa, Lea, Lidia, Llúcia, Marcel(lina), Margarida, Marianna, Montserrat, Neus, Roser, Socors, Susanna.

Nombres gallegos y portugueses:

- *hombres*: Adrao, Agostiño, Alberte, Aleixo, André, Anxio, Antón, Artús, Vertomeu, Bernal, Bras, Brandán, Camiño, Caitán, Cibrao, Cloio, Estevo, Euxeo, Filipe, Fuco, Gorecho, Leuter, Liño, Lois, Manecho, Roi, Tiago, Tomé, Xacomé, Xan, Xaquín, Xelasio, Xervasio, Xenxo, Sino, Xurxo, Xosé.

- *mujeres*: Adegá, Alis, Andreia, Asunta, Auría, Branca, Candela, Comba, Dinis, Dores, Estrela, Euxea, Frol, Ilda, Leticia, Loisa, Maruxa, Mariña, Martiño, Miragres, Nela, Neves, Trega, Tareixa, Trindade, Uxia, Xema, Xertrude, Xilda, Xisela.

Nombres euskeras:

- *hombres*: Aingeru, Alex, Amand, Anborsti, Ander, Anter, Argia, Baraxil, Dunixi, Edrigu, Edorta, Endika, Erramun, Gontzal, Goio, Gorka, Gundane, Igaro, Ikini, Imanol, Iñaki, Josu, Jokín, Karmel, Koldo, Lander, Luken, Mikel, Paskal, Patxi, Pol, Shanti, Simún, Zuzen.

- *mujeres*: Argia, Alaiñe, Anixe, Austiñe, Batirtze, Birkide, Burne, Bureskunde, Dunixe, Elixé, Ermiñe, Estitxu, Eulari, Garbiñe, Gaxux, Gorane, Ilariñe, Jokiñe, Julene, Katixa, Kispíñe, Konxesí, Kuspíñe, Libe, Lide, Lonora, Lukene, Markele, Mari, Mariñe, Mertxe, Nunile, Ostatxu, Seña, Txaro, Zutaiola.

Nombres hebreos:

Acostumbran a añadir el nombre de su padre al suyo propio con el prefijo “ben” (Isaac ben Josué significa Isaac, hijo de Josué).

- *hombres*: Aarón, Abraham, Absalón, Baltasar, Daniel, David, Eleazar, Ezequiel, Isaac, Isaías, Jacob, Job, Jonás, Josué, Judas, Lázaro, Leví, Malaquías, Matías, Melchor, Moisés, Nataniel, Nicodemo, Nicomedes, Salomón, Samuel, Tobías, Zacarías.

- *mujeres*: Ana, Belén, Ester, Judit, Libia, Marta, Miriam, Raquel, Rebeca, Ruth, Salomé, Zenobia.

Nombres musulmanes:

Acostumbran a añadir el nombre de su padre al suyo propio con el prefijo “ibn”, y además solían dignificarlo con el prefijo “al” (Amir ibn al-Ammar significa Amir, hijo del muy grande Ammar).

- *hombres*: Abad, Abbas, Abid, Absam, Abu, Amir, Ammar, Awland, Badis, Banu, Barmaki, Bazlaf, Buluggin, Dawud, Garur, Habus, Harum, Asan, Malik, Mamad, Musakkan, Mutamid, Mutawakkil, Omar, Qarawi, Rasiq, Sumadih, Yabiz, Yusuf, Zuhayr.

- *mujeres*: Fátima, Kalthoum, Khadija, Ladda, Latifa, Miriam, Najate, Nasma, Ouafae, Rabea, Salma, Soraya, Zarah.

Nombres angélicos:

Kasdaye, Och, Af, Ausiel, Akriel, Arael, Butator, Barakiel, Laila, Shamsiel, Raziel, Sandalfón, Yroul, Gagiél, Maná, Sulfas, Poteh, Tabriz, Teiaiel, Javan, Bardiel, Mumiah, Fanuel, Zethar, Zadkiel, Isra-fel, Rampel, Leliel, Achaiah, Sachluph, Matriel, Zafciel, Zeruel, Parasiel, Armisael.

Nombres demoníacos:

- *igneos* (demonios elementales del fuego): Hosen, Saraph, Proxos, Habhi, Acuar, Tirana, Aluph, Nercamay, Nilen, Morel, Traci, Enaia, Mulach, Malutens, Iparcas, Nuditon, Schabuach, Mermo, Melamud, Poter.

- *silfos* (demonios elementales del aire): Sched, Ekdulon, Mantien, Obedama, Sachel, Moschel, Pe-reuch, Deccal, Asperim, Katini, Torfora, Badad, Cuelen, Chuschi, Tasma, Pachid, Paker, Rachiar, Nogar, Adon.
- *íncubos* (demonios elementales del deseo, de apariencia masculina): Trapis, Nagid, Thanim, Patid, Pareth, Emphatison, Paraseh, Gerevil, Elmis, Asmiel, Irminon, Asturel, Nuthon, Lomiol, Imink, Pli-rok, Tagnon, Darmatus, Iaresin, Gorilón.
- *súcubos* (demonios elementales del deseo, de apariencia femenina): Lirión, Plegit, Ogilen, Tarados, Losimón, Ragaras, Igilon, Gosecas, Astrega, Parasur, Igis, Aheron, Igarak, Geloma, Kilik, Remoron, Edalike, Kadolon, Iogion, Zaragil.
- *ondinas* (demonios elementales del agua): Aman, Camal, Toxai, Kataron, Rax, Gonogin, Schela-gon, Ginar, Isiamon, Bahal, Darek, Ischigas, Golenx, Gromenis, Rigios, Nimerix, Herg, Argilon, Okiri, Fagani.
- *gnomos* (demonios elementales de la tierra): Anader, Ederok, Sibolas, Saris, Sakabin, Aromos, Ro-saran, Sapason, Notiser, Flaxon, Haronbrub, Megalosin, Miliom, Ilemlis, Galak, Andrucos, Sermeot, Caron, Elerion.
- *sombras* (demonios elementales de la magia negra): Alcanor, Amatia, Belifares, Lamarion, Dirali-sen, Licanen, Dimirag, Elponen, Ergamen, Gotifan, Nimorup, Carelena, Sedajup, Lamalon, Igurin, Akium, Dorak, Ta-Chan, Ikunok, Kemal, Pehor.

Peso y altura

Lanzar 1d10, al resultado puede añadirse o restarse el resultado de 1d10.

1, 2 – 55 kg y 1,50 m

3,4,5,6,7,8 – 70 kg y 1,65 m

9,10 – 85 kg y 1,80 m

Aspecto

Lanzar 4d6, si el personaje es mujer, se añade +2 al resultado.

(1, 2, 3,) 4, 5 – claramente repugnante

18, 19, 20 – atractivo

6, 7, 8 – marcadamente feo

21, 22, 23 – hermoso

9, 10, 11 – mediocre

24, 25, 26 – belleza casi inhumana

12, 13, 14, 15, 16, 17 – normal

Racionalidad e Irracionalidad

Entre los dos deben sumar (al crear el personaje) 100: el mínimo es 25 y el máximo 75. Una alta IRRacionalidad se requiere para el uso de hechizos y magia, mientras que una alta RRacionalidad se prefiere para personajes de tipo sacerdote.

Máximo de IRR es 200 y mínimo 0; máximo de RR es 100 y mínimo -100.

Ganancia de IRR:

ver los efectos de un hechizo de niveles 1/2: +1 IRR si se tiene IRR 40 o menos.

ver los efectos de un hechizo de niveles 3/4: +3 IRR si se tiene IRR 65 o menos.

ver los efectos de un hechizo de nivel 5: +5 IRR si se tiene IRR 80 o menos.

ver los efectos de un hechizo de nivel 6: +10 IRR si se tiene IRR 95 o menos.

ver los efectos de un hechizo de nivel 7: +15 IRR si se tiene IRR 125 o menos.

ver una criatura del mundo Irracional: +1d10 IRR si no se pasa tirada de RR.

ver un Engendro del Infierno: +1d10+2 IRR si no se pasa tirada de RR con malus de -25.

ver una entidad demoníaca elemental: +1d10 IRR si no se pasa tirada de RR con malus de -50.

ver un demonio menor: +2d10 IRR si no se pasa tirada de RR con malus de -50.

ver un demonio superior: +2d10 IRR si no se pasa tirada de RR con malus de -100.

Ganancia de RR:

pasar una tirada de RR o ser testigo de un milagro: +5 RR

eliminar a una criatura irracional o demoníaca sin usar magia: +1d10 RR

Características

100 puntos para repartir:

El mínimo es 5 y el máximo 20, excepto en Resistencia, cuyo valor mínimo es 10.

La suma de Percepción, Comunicación y Cultura otorga los Puntos de Suerte.

El valor de la Resistencia es el total de Puntos de Vida.

Profesiones

- *Almogávar*: requiere 20 Agilidad y Habilidad. Armadura 3, con casco y escudo. Cualquier arma. discreción, esquivar, escudo, 1 competencia con arma; esconderse, escuchar, otear, primeros auxilios, rastrear, tortura, cuchillo, competencia con arma tipo B.
- *Alquimista*: requiere 20 Cultura. Armadura 1. Armas tipo 1 y palo. alquimia, astrología, conocimiento mágico, leer/escribir; conocimiento animales, conocimiento mineral, conocimiento plantas, enseñar, latín, griego, primeros auxilios, psicología.
- *Artesano*: requiere 20 Habilidad y 15 Percepción. Armadura 1. Armas tipo 1. artesanía, buscar, memoria, comerciar; conducir carro, elocuencia, enseñar, escuchar, leer/escribir, psicología, soborno, cuchillo.
- *Bandido*: requiere 15 Percepción y Resistencia. Armadura 4 con casco. Cualquier arma. esconderse, otear, tortura, 1 competencia con arma; correr, escuchar, lanzar, psicología, rastrear, soborno, trepar, ballesta.
- *Brujo*: requiere 15 Cultura. Armadura [ropa gruesa] 1. Arma sólo palo, pero si el padre fue soldado, puede usar armas de tipo 1. alquimia, astrología, conocimiento mágico, conocimiento plantas; buscar, conocimiento animales, conocimiento mineral, enseñar, leyendas, medicina, primeros auxilios, psicología.
- *Cambista*: requiere 15 Cultura, 10 Habilidad y Percepción. Armadura 1. Armas tipo 1 y palo. equipo obligatorio: instrumentos de peso y medida (40 monedas de plata). alquimia, comerciar, conocimiento mineral, soborno; artesanía, elocuencia, falsificar, leer/escribir, memoria, ocultar, otear, psicología.
- *Cazador*: requiere 20 Percepción. Armadura 3 con casco. Armas tipo 1, 2, A, B. escuchar, otear, rastrear, arco; buscar, cabalgar, conocimiento animales, conocimiento plantas, esconderse, lanzar, trepar, 1 competencia con arma.
- *Clérigo*: requiere 50 Suerte y 15 Cultura. Sin limitación en armadura o armas, pero está mal visto dar misa armado. elocuencia, latín, leer/escribir, teología; buscar, enseñar, escuchar, griego, 1 idioma, memoria, psicología, 1 competencia con arma.
- *Comerciante*: requiere 20 Comunicación. Armadura 1. Armas tipo 1 o palo. comerciar, elocuencia, psicología, soborno; buscar, conducir carro, escuchar, 1 idioma, leer/escribir, nadar, ocultar, 1 competencia con arma.
- *Cortesano*: requiere 15 Comunicación y Percepción. Cualquier armadura y arma. elocuencia, latín, psicología, seducción; buscar, cabalgar, discreción, escuchar, 1 idioma, leer/escribir, soborno, 1 competencia con arma.
- *Escriba*: requiere 15 Cultura y Percepción. Armadura 1. Armas tipo 1. falsificar, latín, leer/escribir, memoria; buscar, elocuencia, enseñar, esconderse, escuchar, 1 idioma, psicología, cuchillo.
- *Goliardo*: requiere 15 Cultura, 10 Habilidad y Agilidad. Armadura 1. Armas tipo 1 o palo. cantar, leer/escribir, robar, seducción; correr, elocuencia, esquivar, juego, latín, teología, cuchillo, pelea.
- *Guerrero*: requiere 15 fuerza y Agilidad. Cualquier arma y armadura. cabalgar, mando, 2 competencias con armas; escuchar, esquivar, juego, leer/escribir, otear, tortura, ballesta, escudo.
- *Juglar*: requiere 20 Comunicación, 15 Agilidad y 10 Cultura. Armadura 1. Armas tipo 1 o palo. cantar, elocuencia, juego de manos, música; correr, esconderse, esquivar, leer/escribir, leyendas, saltar, 1 competencia con arma, pelea.
- *Ladrón*: requiere 15 Agilidad y 20 Habilidad. Armadura 3 y casco. Armas tipo 1, 2, A, B. correr, esquivar, robar, trepar; buscar, disfrazarse, esconderse, escuchar, forzar mecanismo, lanzar, soborno, 1 competencia con arma.

- *Marino*: requiere 15 Habilidad y Agilidad. Armadura 3 y casco. Armas tipo 1, 2, A, B. nadar, navegar, otear, trepar; astrología, 1 idiomas, juego, memoria, primeros auxilios, seducción, 1 competencia con arma.
- *Médico/curandero*: requiere 15 Cultura y Habilidad. Armadura 1. Armas tipo 1 o palo. conocimiento plantas, medicina, primeros auxilios, psicología; alquimia, buscar, conocimiento animales, conocimiento mineral, elocuencia, leer/escribir, memoria, 1 competencia con arma.
- *Pastor*: requiere 15 Agilidad y 20 Percepción. Armadura 2. Armas tipo 1, 2, palo y honda. conocimiento animales, escuchar, otear, rastrear; artesanía, astrología, buscar, correr, lanzar, saltar, trepar, palo.
- *Pirata*: requiere 15 Habilidad y Agilidad. Armadura 3 y casco. Armas tipo 1, 2, A, B. nadar, navegar, otear, 1 competencia con arma; astrología, 1 idioma, juego, lanzar, primeros auxilios, seducción, trepar, ballesta.
- *Prostituta*: requiere 17+ en Aspecto. Armadura 1. Armas tipo 1. (todos sus hijos son bastardos) discreción, elocuencia, robar, seducción; comerciar, correr, esconderse, forzar mecanismo, juego, ocultar, otear, psicología.
- *Soldado*: requiere 15 Fuerza y Habilidad. Armadura (con casco y escudo) y arma de cualquier tipo. cabalgar, 1 competencia con arma, ballesta, escudo; buscar, conducir carro, discreción, esconderse, esquivar, otear, primeros auxilios, tortura.

Competencias primarias de siervo: conducir carro, conocimiento animal, conocimiento plantas, esconderse.

Competencias

- Primarias: las 4 básicas si se ha elegido 1 sola profesión; multiplicar la base de la característica x3.
- Secundarias y padre: se multiplica la base de la característica x1.

En doble profesión se multiplican todas las competencias x2; salvo si alguna se tiene en las 2 profesiones, en cuyo caso se multiplica x3.

En ambos casos, se reparten 100 puntos entre las competencias por profesión y 25 puntos en las competencias de profesión paterna.

Para usar alguna competencia que no se tenga, se usa como secundaria (característica base x1).

Enseñar

El maestro debe pasar una tirada de enseñar; el alumno debe sacar en 1d100 un porcentaje igual o menor a la Característica x5. Si se consigue, se obtiene un 5% en la competencia (por cada semana de aprendizaje).

Vejez

A partir de 35 años inclusive; lanzar 1d100; bonus de +2% por cada año:

- | | |
|------------------------------|--|
| 01 a 40: no pasa nada. | 71 a 80: -1 punto Percepción. |
| 41 a 50: -1 punto Fuerza | 81 a 95: -2 puntos Resistencia. |
| 51 a 60: -1 punto Agilidad. | 96 a 100: muerte por causas naturales. |
| 61 a 70: -1 punto Habilidad. | |

Puntos de Vida

Los puntos de vida son el valor de la Resistencia. Al llegar a 0, el personaje cae inconsciente, perdiendo 1 punto de vida por hemorragia (-1, -2, -3...) cada asalto, hasta ser sanado o morir (cuando los puntos de vida negativos sean igual a la Resistencia). Por ejemplo, un personaje con Resistencia 15 tendrá 15 puntos de vida; al llegar a 0 caerá inconsciente, al llegar a -15 morirá.

Puntos de Concentración

PC – son el 20% de la IRR.

Cualquier personaje puede usar hechizos (independientemente de su profesión) siempre que tenga 50+ en conocimiento mágico y en IRR.

Hechizos iniciales

Con. mágico 50 a 75 – 1d4 hechizos

Con. mágico 76 a 90 – 1d6 hechizos

Al crear el personaje, tiene 1 talismán de cada clase que sepa hacer y 2d6 dosis de ungüentos y pociones a elegir entre los que conoce.

Con. mágico 91 a 100 – 1d6+2 hechizos

Con. mágico 101+ – 1d10+1 hechizos

Gasto de PC

Hechizos de nivel 1 y 2 – 1 PC/hechizo

Hechizos de nivel 3 – 2 PC/hechizo

Hechizos de nivel 4 – 3 PC/hechizo

Hechizos de nivel 5 y 6 – 5 PC/hechizo

Hechizos de nivel 7– 10 PC/hechizo

Rasgos de carácter

Independientemente de la edad, se tienen 2 tiradas *opcionales*.

- 17 años: ninguna tirada obligatoria.

- 18, 19 años: 1 tirada obligatoria.

- 20, 21, 22 años: 2 tiradas obligatorias.

- 23 o más años: 2 tiradas obligatorias; se obtienen 10 puntos de aprendizaje extra por cada año para repartir entre las competencias; pero debe realizarse 1 tirada en la tabla de eventos por cada año. Si el personaje muere en la tirada, ignorar años (y tiradas y puntos) posteriores. 2% acumulativo a la tirada por cada año extra.

1. Mató a su mejor amigo: -25% a todas las competencias de armas.
2. Locuaz y parlanchín: +25 elocuencia.
3. Sentidos sensibles: +2 percepción.
4. Alergia: -30% todas las competencias cuando la sustancia esté presente o reaccione con el personaje.
5. Busca al asesino de su familia: +25% en 1 competencia de armas.
6. Peleado con familia: descenso de un nivel social (de alta a baja nobleza, de baja nobleza a burguesía, de burguesía a villano, de villano a campesino, los campesinos no pueden descender más).
7. Lleva el arma de su padre: 1 arma gratis.
8. Bastante guapo: +5 Aspecto.
9. Problemas de peso: +30 kg peso, -5 Agilidad.
10. Cara desfigurada: -5 Aspecto.
11. Educado por alquimista: +15% alquimia y conocimiento animal.
12. Cobardía.
13. Vista excelente: +25% otear y buscar.
14. Lengua cortada: cantar, elocuencia, mando y hablar reducido a 0%; comerciar, disfrazarse y soborno sólo pueden alcanzar 25%; Comunicación reducida a 5.
15. Misógino: -25% seducción.
16. Extranjero: posee el idioma natal del país de procedencia al 100%; pero los idiomas peninsulares sólo alcanzan un porcentaje de Cultura x2 (al crear el personaje).
17. Carisma con animales: +25% conocimiento animal.
18. Vértigo: -25% trepar.
19. Le apasionan las armas y el combate: descontar 25 puntos de competencias de Percepción, Comunicación y Cultura y asignarlos a competencias con armas.
20. Criado en otro país: idioma natal e idioma de dicho país al 100%.
21. Los animales le odian: -25% conocimiento animales.
22. Extremadamente débil: -5 Fuerza, Agilidad y Resistencia.
23. Ambidextro: sin malus por “mano torpe”.
24. Bajito: -30 cm altura.
25. Miedo atroz a los caballos: -50% cabalgar.

26. Oído sensible: +15% escuchar.
27. Cleptómano: +25% robar.
28. Honradez a toda prueba: -25% falsificar, juego, ocultar, robar y soborno.
29. Confiado: -25% psicología.
30. Aires de grandeza: +25% disfrazarse.
31. Irascible y violento por naturaleza: +25% en pelea y 1 competencia con armas.
32. Educado por un brujo: +25% astrología y conocimiento mágico.
33. Es de cobardes esconderse: -25% esconderse.
34. Sibarita y gourmet: +25% degustar.
35. Un poco cojo: -25% correr.
36. Estuvo en una tropa de mercenarios: +25% en mando y 1 competencia con armas.
37. Herencia inesperada: +1.500 monedas de plata.
38. Despistado: -25% memoria.
39. Condenado a muerte en su tierra.
40. Posee un talismán (determinar por el máster): hechizo en talismán y +10 IRR.
41. Sexto sentido: ignora malus de ataque por sorpresa.
42. Cojo de una pierna: -2 Agilidad.
43. Amistad superior en un nivel social.
44. Familia más o menos poderosa y más o menos numerosa busca al PJ para lavar ofensa.
45. Perdió una mano: -5 Habilidad; no puede usar armas a dos manos.
46. Mala coordinación neuromuscular: -25% esquivar.
47. Buena voz: +25% cantar.
48. Robusto: +5 Fuerza.
49. Le da reparo relacionarse con la gente: -15% elocuencia y seducción.
50. Comepiedras: -25% degustar.
51. Sádico: +25% tortura.
52. Don natural para aprender idiomas: cada Punto de Aprendizaje gastado en idioma vale x2.
53. Sordo de una oreja: -25% escuchar.
54. Excepcionalmente hábil: +5 Habilidad.
55. Desconfiado y paranoico: +25% psicología.
56. Hombre de mundo: +15% psicología.
57. Educado en un convento: +25% leer/escribir y teología.
58. Extraordinariamente simpático: +15% elocuencia y comerciar.
59. Don natural para la enseñanza: +25% enseñar.
60. Odia discutir un precio: -25% comerciar.
61. Corto de vista: -25% buscar y otear.
62. Mareo: -25% navegar.
63. Memoria fotográfica: +35% memoria.
64. Criado en una provincia costera: +25% nadar y navegar.
65. Aficionado a la caza: +15% rastrear.
66. Educación suplementaria: +5 Cultura.
67. Rechazo al mundo mágico: -15 IRR.
68. 1d4 hijos para mantener.
69. Le gustan mucho las personas del sexo contrario: +25% seducción.
70. Miedo terrible al agua: -25% nadar.
71. Le gustan las personas de su mismo sexo: +50% seducción con PJ's o PNJ's de sus mismas tendencias; en caso contrario, -50%.
72. Casi suicida en combate: nunca huye de una batalla, +30% en 1 competencia con armas.
73. La sed de aventuras se le despertó tarde: +3d10 años y 2 Puntos de Aprendizaje por años (ver reglas de envejecimiento).
74. Criado en un ambiente rural: +25% conocimiento plantas.
75. Vicio de juego: -15% juego.
76. Calvicie prematura, si es mujer, canas.

77. No es honorable matar a un enemigo a distancia: -25% competencias de armas a distancia.
78. Vida sedentaria: descontar 25 puntos de competencias de Agilidad y Habilidad y asignarlos a competencias de Percepción, Comunicación y Cultura.
79. Busca un pariente: +15% en 1 competencia con armas.
80. Viaja junto a un amigo: generar PNJ con 75 puntos para características; sin puntos para competencias: sólo destacará en las 4 principales de su profesión.
81. Desprecia a los que no sean de su raza, religión o pertenezcan a un nivel social inferior.
82. Maldito por Dios: pierde 1 punto de Resistencia cada 5 minutos hasta que muera o se marche del lugar sagrado.
83. Más alto de lo normal: +30 cm altura.
84. Bastardo: origen verdadero a determinar por el master.
85. A la manera de los gatos: +25% saltar.
86. Mascota: un animal le acompaña, pero no tiene habilidades especiales.
87. Más delgado de lo normal: -30 kg peso.
88. Trepa como una ardilla: +25% trepar.
89. No se baña jamás: -25% seducción.
90. Tartamudo: -25% todas las competencias de Comunicación.
91. Torpe por naturaleza: -10% todas las competencias de Habilidad.
92. Negro: su padre era esclavo etíope, traído a España por los musulmanes.
93. Con ínfulas de poeta: +25% leer/escribir.
94. Ruidoso: -25% discreción.
95. Sigiloso como un gato: +25% discreción.
96. Curioso: +25% otear.
97. Enfermedad: lanzar 1d6.
- | | | |
|--------------|--------------|--------------------|
| 1 – herpes | 3 – gonorrea | 5 – tifus |
| 2 – ladillas | 4 – pulmonía | 6 – peste bubónica |
98. Camorrista y pendenciero: +25% pelea.
99. Testigo de un suceso paranormal: +15 IRR y +25% en 1 competencia con armas
100. Habilidad natural para manejo de armas: +10% todas las competencias con armas.

Tabla de eventos

Personajes mayores de 22 años; lanzar 1d100:

- 01 – Asesinado por la Fraternitas Vera Lucis.
- 02 a 05 – (sólo personajes que conozcan hechizos) por un error en sus hechizos, envejece 2d10 años (sin ganar puntos de aprendizaje por edad).
- 06 a 10 – (sólo personajes que conozcan hechizos) – enemistado con un Demonio Mayor.
- 11 a 15 – (sólo personajes que conozcan hechizos) convertido en servidor o esclavo de un Demonio Mayor (a determinar).
- 16 a 20 – (sólo personajes que conozcan hechizos) encuentra a un maestro: +5 IRR y aprende 2 hechizos cualquiera.
- 21 a 25 – (sólo personajes que conozcan hechizos) encuentra un grimorio: aprende 1 hechizo.
- 26 a 30 – encuentro con un ser irracional. +1d10 IRR.
- 31 a 35 – muere alguien en la familia (a determinar).
- 36 a 40 – pérdida de capital: -50% de dinero.
- 41 a 45 – problemas con la justicia: determinar tipo de delito y hacer juicio.
- 46 a 50 – accidente: consultar la tabla de secuelas.
- 51 a 55 – enemigo mortal (determinar).
- 56 a 60 – nacimiento de un hijo.
- 61 a 65 – enfermedad: lanzar 1d6.
- | | | |
|--------------|------------------------|------------|
| 1 – pulmonía | 2 – enfermedad venérea | 3 – cólera |
| 4 – peste | 5 – tifus | 6 – lepra |
- 66 a 70 – ataque de ladrones: tirada de fuerza x3 o resistencia x3; si se falla, pérdida del 50% de dinero.

71 a 75 – ataque de bandidos: tirada de fuerza x3 o resistencia x3; si se falla, pérdida del 50% de dinero; además de una herida grave: consultar la tabla de secuelas.

76 a 80 – (sólo personajes militares) va a la guerra: si se falla una tirada de suerte, consultar la tabla de secuelas.

81 a 85 – (sólo personajes militares) va a la guerra: si se pasa una tirada de suerte y otra de resistencia x3 o fuerza x3, se asciende 1 grado en la escala social.

86 a 90 – (sólo personajes militares) va a la guerra y su bando gana: dinero x3.

91 a 95 – (sólo personajes militares) va a la guerra y su bando pierde: consultar la tabla de secuelas. si falla una tirada de suerte, resulta prisionero durante 1d10 años; la mitad de los Puntos de Aprendizaje ganados por edad, deben ser gastados en las competencias de siervo.

96 a 99 – (sólo personajes militares) va a la guerra y resulta prisionero durante 2d10 años; la mitad de los Puntos de Aprendizaje ganados por edad deben ser gastados en las competencias de siervo.

100 – el personaje muere en la guerra.

Tabla de secuelas

Lanzar 1d10 para localizador y después 1d6 para secuela:

1 – cabeza.

1, 2 – conmoción: malus del 50% en ataque y defensa durante 1 asalto; pérdida de la iniciativa.

3 – horrible cicatriz: -5 Aspecto.

4 – pérdida de una oreja: -25% escuchar; -2 Aspecto y Percepción.

5 – pérdida de un ojo: -25% otear y buscar; -2 Aspecto y Percepción.

6 – muerte instantánea.

2 – brazo derecho.

1, 2, 3 – cicatriz.

4 – la herida afecta a los tendones: -1 Habilidad.

5 – pérdida de una mano: -5 Habilidad.

6 – pérdida del brazo: -10 Habilidad.

3 – brazo izquierdo.

1, 2, 3 – cicatriz.

4 – la herida afecta a los tendones: -1 Habilidad.

5 – pérdida de una mano: -5 Habilidad.

6 – pérdida del brazo: -10 Habilidad.

4, 5, 6, 7, 8 – tronco/abdomen.

1, 2, 3, 4, 5 – cicatriz.

6 – daños internos: -1 Resistencia de manera permanente.

9 – pierna derecha.

1, 2, 3 – cicatriz.

4 – la herida afecta a los tendones: -1 Agilidad.

5 – pérdida del pie: -5 Agilidad.

6 – pérdida de la pierna: -10 Agilidad.

10 – pierna izquierda.

1, 2, 3 – cicatriz.

4 – la herida afecta a los tendones: -1 Agilidad.

5 – pérdida del pie: -5 Agilidad.

6 – pérdida de la pierna: -10 Agilidad.

Enfermedades

Si se entra en contacto con el foco de la enfermedad, tirar por el porcentaje de contagio. Una tirada exitosa de medicina permite disminuir un grado en la escala de convalecencias.

Convalecencias:

crítico – mínima
normal – normal

fallo – máxima
pifia – muerte

Enfermedades:

Cólera:

- 45% contagio, en lugares donde haya epidemia (normalmente en verano o lugares con poca higiene), se contrae por consumir alimentos o bebidas contaminadas por un enfermo o por contagio directo con éste
- *síntomas:* violentos dolores abdominales, vómitos, diarreas, temperatura corporal por debajo de 35°.
- *convalecencias:*
 - *mínima* – 1d6+1 día, extrema debilidad; todas las características y competencias reducidas a la mitad. sin secuelas.
 - *normal* – 2d6+3 días; a partir del quinto día, imposibilidad de cualquier acción física o mental; si no se saca una tirada de Resistencia x3, pérdida definitiva de 1 punto de Fuerza y Resistencia.
 - *mínima* – 3d6+5 días, delirio y coma a partir del quinto día; si no se saca una tirada de Resistencia x2, pérdida definitiva de 1d4 en Fuerza y Resistencia. 25% posibilidad de morir.
- *muerte* - entre violentos dolores, en 2d6 días a partir del contagio.

Lepra:

- 15% contagio, por contacto directo con un enfermo.
- *síntomas:* progresiva necrosis de todo el cuerpo, con la aparición de llagas ulcerantes; pérdida de sensibilidad: el cuerpo se pudre en vida.
- no hay convalecencia: es progresiva y no tiene cura (salvo medios mágicos); el enfermo pierde, cada mes de tiempo de juego, 1 punto en una característica principal, elegida aleatoriamente.
- *muerte:* en 1d6 años.

Peste bubónica:

- 75% contagio; por contacto directo con un enfermo, por la mordedura de una rata infectada o por la transmisión de pulgas de ratas apestadas, en lugares de epidemia.
- *síntomas:* fiebre alta, dolores abdominales extremos, delirios; aparición de un bubón negro en la axila o el cuello.
- *convalecencias:*
 - *mínima* – fiebre y debilidad extrema; el enfermo cae en un semi-coma febril durante 2d6 días; tras este periodo, pérdida de la mitad de puntos de Resistencia y Fuerza, que se recuperan a razón de 1 punto diario.
 - *normal* – fiebre alta durante 1d3 días; seguida de la aparición del bubón, que estalla al cabo de 1d3+5 días, desapareciendo la enfermedad; el enfermo se recupera al cabo de 3d6 días, pero con los puntos de Resistencia y Fuerza reducidos a 0, que se recuperarán a razón de 1 punto diario.
 - *máxima* – como el anterior, pero un 45% de posibilidades de muerte antes de que estalle el bubón; en caso de sobrevivir, pérdida permanente de 1d3 puntos en Fuerza, Agilidad y Resistencia.
- *muerte:* el enfermo muere entre atroces dolores al cabo de 1d6 días.

Pulmonía:

- 35% contagio, por contacto con un enfermo o tras haber pasado un frío extremo (caer a agua helada, etc.).
- *síntomas:* fiebre alta, tos seca y constante, dolores en el cuerpo, dificultades al respirar.
- *convalecencias:*
 - *mínima:* 1d4+2 días con fiebre; características físicas reducidas a la mitad durante ese tiempo.

- *normal*: fiebre alta durante 1d6+3 días en estado de semi-coma; tras este tiempo, debilidad extrema durante 2d6 días más: características físicas reducidas a 1.
- *máxima*: como el anterior, pero hay 45% de posibilidad de muerte durante el estado de semi-coma.
- *muerte*: en 1d6+2 días.

Rabia.

- 60% contagio, por mordedura de un animal o persona infectado.
- *síntomas*: modificación progresiva de la personalidad hacia tendencias cada vez más paranoicas; crisis de locura, imposibilidad de beber por contracción de los músculos de la garganta.
- *convalecencias*: no existe cura: a los 10 días, instintos agresivos y paranoicos; a los 20 días, crisis de locura, más y más frecuentes hasta la muerte, en dichas crisis lanzará espuumarajos por la boca e intentará morder a quien se acerque.
- *muerte*: en la locura más absoluta, al cabo de 2d10+20 días.

Tétanos:

- 45% contagio, por heridas profundas sucias de tierra o causadas por metales herrumbrosos.
- *síntomas*: ataques de crispación de todos o parte de los músculos del cuerpo, acompañados de fiebre muy intensa; periodos de semi-coma alternando los ataques, en los cuales se tiene extrema dificultad al respirar.
- *convalecencias*:
 - *mínima*: durante 1d6 días, molestias y contracciones musculares leves; malus del 50% en las tiradas y competencias de Agilidad y Habilidad.
 - *normal*: durante 1d6+2 días, cada uno o dos días, ataques de fiebre intensa y estado de semi-coma; tras este tiempo, la Resistencia se reduce a 1, aunque se recupera 1 punto por día de descanso.
 - *máxima*: como el anterior, pero hay 40% de posibilidad de muerte por asfixia durante uno de los ataques.
- *muerte*: por asfixia durante uno de los ataques en 1d4 días.

Tifus:

- 70% contagio, en lugares donde haya epidemia o un gran hacinamiento de personas con poca higiene; la enfermedad se transmite por medio de un piojo.
- *síntomas*: fiebre alta, de 40° o más; erupción cutánea por todo el cuerpo salvo la cara, la palma de las manos y la planta de los pies; diarreas sanguinolentas y tremendos dolores abdominales; debilidad general; delirios febriles.
- *convalecencias*:
 - *mínima*: erupción cutánea, 1d6 días con debilidad general y ligera fiebre; Fuerza y Resistencia reducidas a la mitad.
 - *normal*: 2d6+2 días en cama, con frecuentes delirios; tras la enfermedad, gran debilidad: características físicas reducidas a 1, con 2 días de reposo absoluto puede recuperarse 1 punto diario.
 - *máxima*: 3d6+3 días en cama; con enormes dolores abdominales; tras la enfermedad, gran debilidad: características físicas reducidas a 1, con 2 días de reposo absoluto puede recuperarse 1 punto diaria; pérdida permanente de 1d3 puntos de Fuerza.
- *muerte*: a los 2d6 días.

Enfermedades venéreas:

- % contagio variable; el master determina el porcentaje, de 0% a 40%; únicamente se contagia por mantener relaciones sexuales con personas infectadas..
- *síntomas*: varían según el tipo de enfermedad
 - *herpes*: puntitos colorados en los genitales, no es grave pero sí doloroso, y puede traer malformaciones en futuros hijos.

- *ladillas*: parásito similar al piojo que se adhiere al vello púbico, provocando un picor más molesto que doloroso; se elimina afeitando la zona afectada.
- *gonorrea*: en los hombres, sensación de quemadura al orinar y secreción amarilla; las mujeres no sufren molestias, pero propagan la enfermedad; puede llegar a producir impotencia en el hombre o esterilidad en la mujer.
- *muerte*: estas enfermedades no tienen convalecencia o muerte, pero (excepto las ladillas) son una continua fuente de molestias, puesto que son incurables.

Calor y frío

Pérdida de 1 punto de Resistencia por cada 10 a 60 minutos de tiempo de juego según rigor de la adversidad. Además, -1 punto determinado de manera aleatoria en: Fuerza, Agilidad, Habilidad o Percepción.

Con 0 de Fuerza, desmayo; con 0 Agilidad, impedido el uso de piernas; Habilidad, con 0 impedido el uso de manos; con 0 Percepción, ceguera.

Se cura con una o dos noches de descanso en un lugar con temperatura normal. Si alguna de las características llegó a 0 y no se pasa tirada de Resistencia x3, sólo se recuperan la mitad de los puntos de Característica perdidos.

Las armaduras no protegen del frío ni del calor, salvo la ropa gruesa, que protege contra el frío. Si se lleva armadura de metal, se resistirá la mitad de tiempo ante el calor.

Fuego

El daño recibido es de 1d6 a 3d6 (según tamaño: desde una antorcha a una hoguera) por cada asalto. Con armadura de tipo 1, 2 o 3, -25% posibilidad por cada asalto de que la ropa se incendie; a no ser que esté empapada en agua. Las armaduras no dan protección al fuego a partir del segundo asalto, excepto 1, 2 o 3 si están empapadas en agua; en cuyo caso dan protección 3 durante 2d6 asaltos.

Caídas

Daño recibido es de 1d6 por cada 3 metros (en una altura superior a 3 metros). Malus a Agilidad y/o Habilidad, conmociones, pérdida de miembros, etc. No se tiene en cuenta la protección por armadura, salvo si es mágica.

Con una tirada exitosa de saltar, se divide entre 2 el daño, redondeando hacia abajo.

Asfixia

Pérdida de 2 puntos de Resistencia por asalto hasta morir o poder respirar normalmente.

Venenos

Tirada de Resistencia x3, o x2 o x1 si es un veneno muy potente.

Sexo

01 a 10 – prácticamente una experiencia mística: +20% seducción y tirar de nuevo.

11 a 20 – el personaje goza magníficamente: +10% seducción.

21 a 30 – muy bien: bonus de 10% en todas las tiradas durante 1d4 horas (salvo de Cultura).

31 a 40 – bien: bonus de 5% en todas las tiradas durante 1d3 horas (salvo las de Cultura).

41 a 60 – normal.

61 a 70 – ha sido algo agotador: pérdida de 1d4 puntos de Resistencia (se recuperan en 1d4 horas de reposo).

71 a 80 – la verdad es que ha sido decepcionante: malus de 10% en todas las tiradas durante 1d4 horas.

81 a 90 – un desastre: -25% a la siguiente tirada de seducción.

91 a 100 – fatal: misógino, -25% a seducción.

Si se hace con un íncubo o un súcubo, se aplican automáticamente los resultados 61 a 70 y 11 a 20, además de la tirada normal. Si se usa el hechizo de virilidad, -50% a la tirada.

Dinero

Ingresos de comerciante al año (por cada 1000 monedas invertidas):

Realizar al año una tirada de comerciar; si se falla, pérdida de $1d6 \times 1000$ monedas de capital; en caso de ser mayor la pérdida que el capital, lo que no puede pagarse son deudas.

01 a 25 – 50 monedas de plata	81 a 95 – 400 monedas de plata
26 a 60 – 100 monedas de plata	96 a 00 – 500 monedas de plata
61 a 80 – 250 monedas de plata	

Ingresos de prostituta al mes (según porcentaje de seducción):

51 a 71 – 25 monedas	83 a 100 – 65 monedas
72 a 82 – 40 monedas	101 a 120 – 90 monedas

Ingresos mensuales:

Gran posesión feudal (alta nobleza): 500 monedas de plata; sólo en caso de que el personaje haya heredado el título de su padre, en caso contrario, sólo recibe una renta de baja nobleza.

Pequeña posesión feudal (baja nobleza): 100 monedas de plata.

Tierras arrendadas: 50 monedas de plata por hectárea.

Trabajos regulares: escriba, curandero, artesano, marino, alquimista de origen burgués; cazador y soldado (estos dos sólo si están al servicio de algún poderoso): 25 monedas de plata.

Trabajos sin sueldo fijo: juglar, bandido, ladrón; cazador y soldado (estos dos sólo si no están al servicio de algún poderoso): 15 monedas de plata.

Gastos semanales:

Alta nobleza: 100 monedas de plata.

Villano: 10 monedas de plata.

Baja nobleza: 20 monedas de plata.

Campesino: 5 monedas de plata.

Burguesía: 25 monedas de plata.

Gastos familiares (por semana):

Se dividen entre dos si el personaje aún vive con sus padres.

Alta nobleza: 25 monedas de plata por hijo.

Villano: 2 monedas de plata por hijo.

Baja nobleza: 20 monedas de plata por hijo.

Campesinos: 1 moneda de plata por hijo.

Burguesía: 15 monedas de plata por hijo.

Gastos personales y familiares anuales:

Alta nobleza: 5.200 monedas de plata y 1.300 extra por hijo.

Baja nobleza: 1.040 monedas de plata y 1.040 extra por hijo.

Burguesía: 1.300 monedas de plata y 780 extra por hijo.

Villano: 520 monedas de plata y 104 extra por hijo.

Campesino: 260 monedas de plata y 52 extra por hijo.

Criados y empleados:

Por cada 3 personas que vivan con el personaje (incluyendo al propio personaje, pero no a otros criados), deberá contratarse un criado para ayudar. Un criado cuesta 180 monedas de plata al año.

Por cada 5.000 monedas de plata que el personaje tenga de capital total, deberá tener un empleado, aprendiz o hijo que le ayude a administrar las posesiones. Un empleado cuesta 240 monedas de plata al año, un aprendiz no cuesta nada (aunque sólo puede tenerse uno a la vez), y un hijo puede ejercer de empleado a partir de los 14 años.

Impuestos y diezmos (pago anual obligatorio):

Los impuestos (a la corona) anuales son: 5% beneficios anuales + 2% valor de tierras y propiedades.

El diezmo (a la iglesia) anual es: 3% beneficios anuales + 1% valor de tierras y propiedades.

Herencias (lanzar 2d6):

Se hereda cuando muera el padre y el personaje sea el hijo primogénito; pero debe cuidar de su madre y los hermanos menores de 17 años. La herencia puede disponerse al crear el personaje, siempre y cuando el padre (o ambos padres) hayan muerto al ser creado el mismo.

- Alta nobleza:

2 – deudas: 1d6x100 monedas de plata.

3, 4, 5 – casa lujosa en la ciudad (mantenimiento: 135 monedas, precio: 1.500 monedas) y casa normal en la ciudad (mantenimiento: 90 monedas; precio: 1.000 monedas).

6, 7, 8 – torre fortificada (mantenimiento: 108 monedas; precio: 1.200 monedas), granja (mantenimiento: 67 monedas, precio: 750 monedas), casa lujosa en la ciudad (mantenimiento: 135 monedas, precio: 1.500 monedas) y 2d6 pastos (precio: 650 monedas x hectárea; beneficio: 6 monedas x hectárea).

9, 10, 11 – castillo pequeño (mantenimiento: 450 monedas; precio: 5.000 monedas), granja (mantenimiento: 67 monedas, precio: 750 monedas), huertos (precio: 1.150 x hectárea, beneficio: 11 x hectárea) y torre fortificada (mantenimiento: 108 monedas; precio: 1.200 monedas).

12 – castillo grande (mantenimiento: 900 monedas; precio: 10.000 monedas), 3 granjas (mantenimiento: 67 monedas, precio: 750 monedas) y 2d6 viñedos (precio: 2.000 x hectárea; beneficio: 20 x hectárea).

- Baja nobleza:

2 – deudas: 1d6x50 monedas de plata.

3, 4, 5 – casa normal en la ciudad (mantenimiento: 90 monedas; precio: 1.000 monedas).

6, 7, 8 – casa lujosa en la ciudad (mantenimiento: 135 monedas, precio: 1.500 monedas).

9, 10, 11 – torre fortificada (mantenimiento: 108 monedas; precio: 1.200 monedas).

12 – castillo pequeño (mantenimiento: 450 monedas; precio: 5.000 monedas), 2 granjas (mantenimiento: 67 monedas, precio: 750 monedas) y 3d6 tierras de cultivo (precio: 1.000 monedas x hectárea; beneficio: 10 monedas x hectárea).

- Burguesía:

2 – deudas: 1d6x75 monedas de plata.

3, 4, 5 – casa sencilla en la ciudad (mantenimiento: 67 monedas; precio: 750 monedas)

6, 7, 8 – casa normal en la ciudad (mantenimiento: 90 monedas; precio: 1.000 monedas).

9, 10, 11 – casa lujosa en la ciudad (mantenimiento: 135 monedas, precio: 1.500 monedas).

12 – casa lujosa en la ciudad (mantenimiento: 135 monedas, precio: 1.500 monedas) y 3d6x1.000 monedas de plata.

- Villano:

2 – deudas: 1d8x10 monedas de plata.

3, 4, 5 – casa sencilla en la ciudad (mantenimiento: 67 monedas; precio: 750 monedas) y 1d4x10 monedas de deuda.

6, 7, 8 – casa sencilla en la ciudad (mantenimiento: 67 monedas; precio: 750 monedas).

9, 10, 11 – casa normal en la ciudad (mantenimiento: 90 monedas; precio: 1.000 monedas).

12 – casa lujosa en la ciudad (mantenimiento: 135 monedas, precio: 1.500 monedas) y casa sencilla en la ciudad (mantenimiento: 67 monedas; precio: 750 monedas).

- Campesino:

2 – deudas: 1d4x10 monedas de plata.

3, 4, 5 – 1d4 tierras de cultivo (precio: 1.000 monedas x hectárea; beneficio: 10 monedas x hectárea).

6, 7, 8 – cabaña (mantenimiento: 45 monedas; precio: 500 monedas) y 1d6 tierras de cultivo (precio: 1.000 monedas x hectárea; beneficio: 10 monedas x hectárea).

9, 10, 11 – granja (mantenimiento: 67 monedas, precio: 750 monedas) y 2d6 tierras de cultivo (precio: 1.000 monedas x hectárea; beneficio: 10 monedas x hectárea).

12 – granja (mantenimiento: 67 monedas, precio: 750 monedas) y 1d6 huertos (precio: 1.150 monedas x hectárea; beneficio: 11 monedas x hectárea).

Justicia

Para el juicio, lanzar 1d10 +/- bonus/malus: de 1 a 5 el personaje es declarado inocente, de 6 a 10 culpable. Si pasa de 10, los puntos sobrantes se añaden a la condena.

Juicio:

Pertenece al clero: -2

Es infiel: +3

Es extranjero: +1

Condenado con anterioridad: +1

Noble: -5

Burgués: -1

Villano o campesino: +1

Se ha resistido a la detención: +1

Ha herido o matado al resistirse: +3

Realmente es culpable: +2

Poderoso desea que sea culpable: +2

Poderoso desea que sea inocente: -2

Soborno a favor: -1

Soborno en contra: +1

Por cada testimonio o prueba a favor: -1

Por cada testimonio o prueba en contra: +1

Traición al rey: +3

Brujería: +5

Condena:

Robo:

1 a 5 – 1d6 semanas en el cepo.

6 a 10 – amputación de una mano.

Asesinato:

1 a 10 – pena de muerte.

Rebelión:

1 a 5 – 3d6 latigazos en público.

6 a 10 – 1d10 días en el cepo.

Traición:

1 a 5 – destierro de por vida.

6 a 10 – pena de muerte.

Brujería:

1 a 10 – muerte en la hoguera.

Prostitución:

1 a 5 – 2d6 latigazos.

6 a 10 - 1d6 meses en la cárcel.

Bandídaje:

1 a 5 – amputación de una mano.

6 a 10 – 2d6 años de galeras.

Incendiario:

1 a 5 – mutilación de un ojo.

6 a 10 – muerte en la horca.

Falsificación:

1 a 5 - 3d10 latigazos.

6 a 10 – 1d6 años en galeras.

Contrabando:

1 a 5 – 1d6 semanas en el cepo + 2d6 latigazos. 6 a 10 – mutilación de una oreja o la lengua.

Ley árabe:

Robo: amputación de una mano.

Asesinato: pena de muerte.

Traición: muerte por tortura.

Fornicación (sólo es delito para mujeres que lo realicen fuera del matrimonio): lapidación (si estaba casada) o un cierto número de azotes.

Bandídaje: crucifixión.

Delitos menores: un número determinado de azotes.

Blasfemias al Islam: estrangulamiento o decapitación.

Suerte

Puede añadirse a la tirada de una competencia para aumentar su valor; los puntos de Suerte que hayan sido requeridos, se eliminan para el resto de la partida.

También se usa para salvarse de una situación especial (caída desde una torre, etc); se añade o resta dificultad al total de suerte y es el resultado a obtener en la tirada.

Dificultad (también puede usarse para competencias, etc.):

Infalible: +75%

Difícil: -25%

Muy fácil: +50%

Muy difícil: -50%

Fácil: +25%

Imposible: -75%

Normal: 0%

Combate

Iniciativa:

Se lanza 1d10 y se suma la iniciativa; el mayor resultado actúa primero.

Opciones:

Pueden realizarse dos acciones, del mismo tipo o distintas: de movimiento, de ataque o de defensa.

Movimiento:

Movimiento normal: 6 metros, de carrera: 12 metros. El movimiento no puede ser nunca una segunda acción, salvo si la primera fue de movimiento (primero se desplaza y después se ataca, pero nunca al revés).

Ataque a distancia:

Los proyectiles improvisados hacen un daño medio de 1d3.

- Distancia corta: bonus de ataque: +20%

- Distancia media: sin modificadores.

- Distancia larga: malus de ataque -20%

No puede esquivarse o pararse un ataque a distancia.

Ataque cuerpo a cuerpo:

Distancia máxima de 3 metros y mínima de 1 metro. Cualquier arma excepto a distancia.

Ataque de melé:

Distancia menor de 1 metro; sólo pueden usarse armas de tipo 1 o los puños. Los combatientes no pueden esquivar, solamente parar. +50% a la tirada de ataque del atacante.

Si se ataca a un enemigo enzarzado en melé y se falla, 50% de posibilidad de darle al otro combatiente.

Para evitar entrar en melé, debe pasarse una tirada de pelea.

Esquiva:

Si el golpe a esquivar es crítico, el porcentaje se reduce a la mitad. Una misma esquiva sirve contra todos los ataques que lance un mismo enemigo durante un asalto; pero para esquivar a dos oponentes, deben emplearse las dos opciones.

Parada:

Parar el golpe del contrario con el arma, se usa el porcentaje que se tenga en la competencia de arma. Los estiletes no pueden parar.

Si el arma del atacante es de tipo superior, 25% posibilidad de que el arma se escape de las manos; 50% posibilidad si el arma es dos grados superior. Las armas de tipo A no se caen, se rompen. Las de tipo B (no pueden usarse para parar la honda o la pistola) quedan inservibles tras parar; se usa la competencia de pelea.

Parada con escudo:

El escudo absorbe todos los puntos de daño del golpe; y nunca se escapa de las manos, aunque las cuerdas se rompen si el golpe es crítico.

Malus de parada:

- Parar a dos atacantes: -25% cada tirada.

- Parar a cuatro atacantes: -75% cada tirada.

- Parar a tres atacantes: -50% cada tirada.

Competencia de pelea:

Puede usarse como acción de ataque normal o acción de combate “comodín” (lanzar tierra a los ojos, poner la zancadilla, empujar al enemigo...), pero con malus o bonus.

Inmovilizar:

Atacante y defensor deben tirar Fuerza x2. Varios atacantes pueden sumar su Fuerza para inmovilizar a un único defensor.

- Si los dos pasan la tirada: la acción sigue en melé.
- Si gana el atacante: el defensor está indefenso; sólo puede liberarse con una tirada de pelea y que el atacante falle una tirada de Fuerza x2.
- Si gana el defensor: sale de melé.

Modificadores al combate:

Bonus y malus se añaden (defensor tiene un -50 a la defensa y el atacante +50 al ataque, etc.).

Bonus al ataque y malus a la defensa:

- Defensor golpeado por la espalda: +50%
- Ataque sorpresa (grupo sorprendido tira 1d5 por iniciativa en vez de 1d10): +25%
- Ataque a caballo contra un individuo a pie: +25%
- Atacante enzarzado en melé con defensor: +50%
- Defensor caído en el suelo: +50%

Malus al ataque y bonus a la defensa:

- Atacante usa su mano torpe: -25%
- Atacante es atado por sorpresa por el defensor: -40%
- Atacante tiene enemigo a la espalda: -50%
- Atacante caído en el suelo: -30%

Modificadores sólo se aplican en el primer asalto.

Combate a caballo:

En caso de que la competencia con arma sea menor que cabalgar, se usará la competencia de cabalgar en el ataque.

Los impactos que reciba el jinete en pecho o cabeza, los recibirá el caballo. Si combaten dos jinetes, los impactos en las piernas los recibirá el caballo, si así quiere el jinete.

Carga:

Cuando caballo y jinete se lanzan al galope contra un enemigo, realizan una carga. La primera opción será de movimiento y la segunda de ataque (obligatoriamente estas dos).

Sólo puede cargarse con armas de tipo 2 o lanzas.

El daño por carga se duplica.

Crítico:

Si se obtiene crítico en el ataque, se realiza el daño máximo que puede hacerse ignorando la protección por armadura.

Armadura:

Pierde tantos puntos de resistencia como daño realice el atacante; al agotarse los puntos de resistencia de la armadura, ésta se vuelve inservible.

El daño que no absorbe, se resta a los puntos de vida del personaje.

Localización de daño:

Lanzar 1d10 o según la cifra de unidad en la tirada de ataque.

- | | |
|------------------------------|-------------------------------------|
| 1 – cabeza: daño x2 | 4, 5, 6, 7, 8 – tronco: daño normal |
| 2 – brazo derecho: daño /2 | 9 – pierna derecha: daño /2 |
| 3 – brazo izquierdo: daño /2 | 10 – pierna izquierda: daño /2 |

Efectos del daño:

Si el daño total supera la mitad de los puntos de Resistencia, se pierden temporalmente todos los bonus al daño que se poseyera por característica.

Si el daño total excede los 2/3 de los puntos de Resistencia, hacer una tirada de Resistencia x4 para no desamarse.

Al llegar a 0 puntos de resistencia, el personaje se desmaya; y comienza a perder 1 punto de vida por asalto hasta que lo sanen y tenga 1 (positivo) o más.

Al llegar al total de Resistencia en negativo, el personaje muere.

Un individuo desmayado o inconsciente muere automáticamente si es atacado.

- Si en ambos brazos se pierden la mitad de los puntos de Resistencia iniciales, las competencias de Habilidad se reducen a la mitad.

- Si en ambas piernas se pierden la mitad de los puntos de Resistencia iniciales, las competencias de Agilidad se reducen a la mitad.

- Si en cualquier localización se pierden la mitad de los puntos de Resistencia de un solo golpe, la herida puede tener secuelas. Tirar en la tabla de secuelas.

Sanar:

Primeros auxilios: permiten recuperar 1d4-1 puntos de vida negativos por cada tirada exitosa.

Medicina: permite sanar 1d4 puntos de vida por tirada exitosa, aunque requiere 1 semana de reposo por cada tirada.

Tabla de armas

Tipos de armas:

1 – pequeño tamaño y peso, fácilmente ocultables. A – de asta de madera.

2 – de una mano, peso mediano. B – lanza-proyectiles.

3 – de dos manos.

Armas:

Arco largo: arco, habilidad, fuerza mínima 12, daño 1d10, tipo B, 1 disparo por asalto.

Arco corto: arco, habilidad, fuerza mínima 10, daño 1d6, tipo B, 1 disparo por asalto.

Ballesta: ballesta, habilidad, fuerza mínima 10, daño 1d10, tipo B, 1 disparo cada 2 asaltos.

Cuchillo: cuchillo, habilidad, fuerza mínima 05, daño 1d6, tipo 1.

Daga: cuchillo, habilidad, fuerza mínima 05, daño 2d3, tipo 1.

Estilote: cuchillo, habilidad, fuerza mínima 05, daño 1d3+1, tipo 1.

Cimitarra: espada, habilidad, fuerza mínima 10, daño 1d6+2, tipo 2.

Espada corta: espada, habilidad, fuerza mínima 08, daño 1d6+1, tipo 1.

Espada normal: espada, habilidad, fuerza mínima 12, daño 1d8+1, tipo 2.

Espadón: espadón, fuerza, fuerza mínima 15, daño 1d10+2, tipo 3.

Hacha de mano: hacha, fuerza, fuerza mínima 12, daño 1d8+2, tipo 2.

Hacha de combate: hacha, fuerza, fuerza mínima 15, daño 1d10+1d4, tipo 3.

Honda: honda, habilidad, fuerza mínima 05, daño 1d3+2, tipo B, 2 disparos por asalto.

Lanza corta: lanza, agilidad, fuerza mínima 08, daño 1d6+1, tipo A.

Lanza larga: lanza, agilidad, fuerza mínima 10, daño 2d6, tipo A, sólo es efectiva a caballo y realizando carga o bien como arma de una masa de infantería que actúe como unidad, es inútil en combates hombre contra hombre.

Maza pesada: maza, fuerza, fuerza mínima 15, daño 2d6, tipo 3.

Maza pequeña: maza, fuerza, fuerza mínima 12, daño 1d8+1, tipo 2.

Garrote: maza, fuerza, fuerza mínima 10, daño 1d6, tipo 2.

Palo: palo, agilidad, fuerza mínima 05, daño 1d4+1, tipo A.

Pelea: pelea, agilidad, fuerza mínima 05, daño 1d3.

Lanza corta y palo permiten realizar acción de combate de tropezar; se introduce el palo o asta entre las piernas del enemigo para hacerle caer, se tira la mitad del porcentaje de competencia con arma.

Tabla de modificación al daño (según característica):

Por cada punto de fuerza del personaje menor a la fuerza mínima requerida para usar el arma, -5% al tope máximo en la competencia, y -1 al daño.

45 a 50 – +6d6

35 a 39 – +4d6

40 a 44 – +5d6

30 a 34 – +3d6

25 a 29 – +2d6

20 a 24 – +1d6
15 a 19 – +1d4
10 a 14 – 0

5 a 9 – -1d4
1 a 4 – -1d6

Tabla de distancia de proyectiles:

Arco largo: corta 4 a 20 metros, media 21 a 50 metros, larga 51 a 100 metros.

Arco corto: corta 4 a 15 metros, media 16 a 40 metros, larga 41 a 60 metros.

Ballesta: corta 4 a 30 metros, media 31 a 60 metros, larga 61 a 120 metros.

Honda: corta 4 a 15 metros, media 16 a 25 metros, larga 26 a 50 metros.

Lanza corta: corta 4 a 10 metros, media 11 a 20 metros, larga 21 a 30 metros.

Cuchillo o daga: corta 4 a 10 metros, media 11 a 15 metros.

Proyectil improvisado: corta 4 a 10 metros, media 11 a 15 metros.

Tabla de armaduras

Si pierden 2/3 de la resistencia, quedan irreparables.

Ropa gruesa: protección 1, resistencia 30.

Peto de cuero: protección 2, resistencia 50.

Cuero reforzado: protección 3, resistencia 75, no se puede nadar.

Cota de malla: protección 5, resistencia 125, no se puede nadar, -10% competencias Agilidad.

Cota reforzada: protección 6, resistencia 150, no se puede nadar, no se puede dormir, -25% competencias de Agilidad, -2 iniciativa; en caso de caerse al suelo, tirada de Fuerza x3 para poderse levantar.

Armadura de placas: protección 8, resistencia 200, no se puede nadar, no se puede dormir, no se puede trepar, -50% competencias de Agilidad, -25% competencias de Habilidad, -10% competencias de Fuerza, -5 iniciativa; en caso de caerse al suelo, tirada de Fuerza x2 para poderse levantar.

Escudo: resistencia 100, no se puede nadar.

Casco de metal: protección 2 (sólo cabeza), resistencia 40.

Yelmo: protección 8 (sólo cabeza), resistencia 75, -25% competencias de Percepción, -10 iniciativa; sólo puede llevarse con cota reforzada o armadura de placas.

Lista de material y precios

Armas:

- *Arco corto*: 20

- *Arco largo*: 60

- *Ballesta*: 80

- *Cuchillo*: 8

- *Daga*: 10

- *Estilete*: 12

- *Cimitarra*: 30

- *Espada corta*: 20

- *Espada normal*: 35

- *Espadón*: 50

- *Hacha de mano*: 40

- *Hacha de combate*: 70

- *Honda*: 3

- *Lanza corta*: 20

- *Lanza larga*: 40

- *Maza pesada*: 30

- *Maza pequeña*: 20

- *Garrote*: 5

- *Palo*: 5

Protecciones:

- *Escudo*: 50

- *Casco*: 40

- *Yelmo*: 75

- *Ropa gruesa*: 30

- *Peto de cuero*: 50

- *Cuero con refuerzos*: 75

- *Cota de malla*: 125

- *Cota con refuerzos*: 150

- *Armadura de placas*: 200

Reparaciones:

Reparar una *armadura*, por punto de daño: 1

Reparar un *escudo*, cada 2 puntos de daño: 1

Transportes:

Caballo de tiro: 200
Caballo de monta: 800
Mula: 300
Silla de montar y arreos: 50

Ropa:

Ropa humilde: 2
Ropa elegante, pero sencilla: 25

Posesiones:

Una cabaña: 500
Una granja: 750
Una casa sencilla en la ciudad: 750
Una casa normal en la ciudad: 1.000
Una casa lujosa en la ciudad: 1.500

Servidumbre (por mes):

Criados: 15
Soldados novatos: 20

Alojamiento:

Dormir en habitación individual: 15

Comida:

Raciones de viaje 1 semana: 15
Comida sencilla: 5
Banquete en posada: 12
Platos de posada:
- *Potaje:* 3
- *Sopa de ajo y pan:* 1

Profesionales:

Pagar los servicios de un curandero:
- *por primeros auxilios:* 5
- *por punto de resistencia curado:* 2

Equipo diverso:

Carcaj con 20 flechas (arco): 10
Carcaj con 15 saetas (ballesta): 5
Mochila o zurrón: 5
Alforjas: 7
Cuerda (10 metros): 2
Garfio: 10
Antorchas (3): 1
Ganzúas: 50
Yesquero: 15
Pergamino, tinta y pluma: 5

Barcos:

Coca: 1.000
Carraca: 500
Fusta: 500
Galeota: 900

Carro normal (tirado por 1 o 2 caballos): 150
Carruaje pequeño (1 o 2 caballos): 700
Carruaje grande (tirado por 4 caballos): 1.200

Ropa lujosa: 50

Una torre fortificada: 1.200
Un castillo pequeño: 5.000
Un castillo grande: 10.000
Tierra de cultivo (por cada hectárea): 1.000

Soldados expertos: 40

Dormir en sala común: 5

- *Cerdo asado:* 8
- *Gallina en espetón:* 3
- *Empanada en menudillos:* 1
- *Jarra de leche:* 1
- *Jarra de vino:* 2

Pagar maestro (1 semana) se aprenda o no: 10
Una noche con una prostituta: de 1 a 20

Manta: 3
Odre (1 litro): 1
Provisión de componentes químicos: 50
Baraja de cartas: 2
Saco: 1
Botella de vino: 4
Joyas: 500 a 2.000
Objetos de arte o lujo: 300 a 5.000
Laúd: 50
Flauta: 10

Saeta: 2.500
Galera: 5.500
Galeaza: 8.000
Barca (2 o 3 tripulantes): 250

Barcos y navegación

Coca: barco pequeño, redondo, de alto bordo, panzudo y pesado, relativamente poco largo en relación a su anchura (unos 18 metros de longitud por 5 de ancho y 3 de altura de borda). Es-

taba provisto de un mástil (a veces dos) de unos 20 metros de altura, con una vela cuadrada. Embarcación dedicada exclusivamente al comercio, tanto en el Atlántico como en el Mediterráneo, tenía una capacidad de transporte de 150 a 225 toneladas.

Carraca: barco de origen italiano, de características muy similares a la coca, pero de mayor tamaño (35 metros de largo por 10 de ancho y más de 5 metros de altura de borda). Constaba de tres palos, con dos velas cuadradas y una vela latina (triangular) situada a popa. Tenía tres puentes, y una capacidad de transporte que variaba, según el tamaño de la nave, de 225 a 400 toneladas

Fusta (o leño): embarcación de borda baja, pequeña y larga en relación a su anchura. Aunque tenía un mástil con una vela latina, era lo bastante ligera como para poder ser impulsada fácilmente a remo, no dependiendo del viento para su desplazamiento. Solían medir unos 12 metros de largo por 1,5 de ancho, y llevaban unos 20 remos. Se usaban para acciones de corso (piratería), en especial por los piratas turcos y berberiscos.

Galeota: embarcación muy parecida a la fusta, sólo que de tamaño más grande. Tenía dos mástiles de vela latina y medía unos 20 metros de largo. Solía llevar 30 remos. Igual que la fusta, se usaba para actos de piratería, o en ocasiones como escolta a naves mercantes.

Saeta: embarcación de tres palos con vela latina y una cubierta. Más grande que la galeota (unos 25 metros), más ancha (3 o 4 metros) y con una borda más alta. Llevaba una treintena de remos. Podía usarse tanto para el corso como para el transporte. Tenía una capacidad de 100 toneladas.

Galera: embarcación de 35 o 40 metros de longitud y unos 5 metros de ancho. Tenía una altura de borda de 3 metros. Podía llegar a tener (según las dimensiones) de 50 a 100 remos. Asimismo llevaba dos mástiles, ambos con vela latina. Solían utilizarse en acciones militares de gran envergadura, o para patrullar las costas en prevención de los ataques piratas. Podía transportar tropas o material hasta un máximo de 150 toneladas.

Galeaza: nave de origen florentino, cuyas características van a caballo entre la galera y la carraca. Era de mayores dimensiones que una galera: aproximadamente unos 60 metros de longitud, 9 de ancho y 6,5 de altura de borda. Tenía tres mástiles, con velas latinas, y tres puentes (lo cuál lo diferencia de la galera y las otras naves de remo). Los remeros (galeotes) se encontraban bajo cubierta, en lugar de al descubierto como en otras naves. Esta enorme nave tenía una buena capacidad de carga: algunas de ellas podían llevar hasta 500 toneladas.

Barcos:

Un nudo es 1 milla marina por hora, una milla marina son 1,852 kilómetros.

Coca: -15% navegar, velocidad 8 nudos.

Carraca: -5% navegar, velocidad 10 nudos.

Fusta: +20% navegar, velocidad 18 nudos.

Galeota: +10% navegar, velocidad 15 nudos.

Saeta: 0% navegar, velocidad 12 nudos.

Galera: -10% navegar, velocidad 15 nudos.

Galeaza: 0% navegar, velocidad 15 nudos.

Barca (2 o 3 tripulantes): +10% navegar, velocidad 2 nudos - con vela 10 nudos.

Balsa: 0% navegar, velocidad 2 nudos.

Hechizos

Para que el hechizo tenga éxito, debe hacerse una tirada de IRR.

El receptor tiene derecho a una tirada de RR para salvarse del hechizo; si el ejecutante saca un crítico, la tirada de RR se divide entre 2; si saca una pifia, los efectos del hechizo son justo lo contrario; si el receptor es voluntario, no hace falta tirada de RR.

Si la IRR del ejecutante es mayor de 100, los puntos de más aplican como malus a la tirada de RR del receptor.

Lanzar un hechizo cuesta las dos acciones de combate, y deben pronunciarse palabras en voz alta y realizar gestos con las manos. Si el hechizo se pronuncia en voz baja, malus de -25 a la tirada de IRR, y si no se realizan los gestos -25 a la tirada (los malus son acumulativos).

Un personaje con poco o ningún conocimiento magia, para usar un hechizo de talismán, ungüento o poción (preparados por otro) debe tener al menos 50 IRR y si no tiene al menos 25 conocimiento mágico, tendrá malus de 25 por no hacer los movimientos con las manos.

Malus de dificultad a la tirada de IRR por nivel de hechizos:

Nivel 1: 0%

Nivel 5: -75%

Nivel 2: -15%

Nivel 6: -100%

Nivel 3: -35%

Nivel 7: -150%

Nivel 4: -50%

Preparación de hechizos (porcentaje de alquimia):

30 a 40% – poción 1d6 días, ungüento 1d6 semanas, talismán 1d6+3 meses.

41 a 70% – poción 1d4 días, ungüento 1d3 semanas, talismán 1d4+2 meses.

71 a 90% – poción 1d3 días, ungüento 1 semana, talismán 1d3+1 meses.

91 a 100% – poción 1 día, ungüento 1d6 días, talismán 2d6 semanas.

Aprendizaje de hechizos y tiempo:

Para aprender: tirada de enseñar del maestro y tirada de IRR del alumno. Si se intenta aprender de un libro, debe pasarse una tirada de leer en el idioma en que esté escrito; cualquier libro mágico tiene un porcentaje en enseñar.

Nivel 1 o 2: 1 semana.

Nivel 5 o 6: 5 semanas.

Nivel 3: 2 semanas.

Nivel 7: 10 semanas.

Nivel 4: 3 semanas.

Tipos de hechizos (*cursiva:* magia goética (“negra”): el personaje se considera “condenado”, aunque no es *tan grave* como si hubiese vendido su alma).

Talismanes:

- *nivel 1*

abrir cerraduras: placa de hierro, piel de serpiente, lágrimas de un prisionero, hojas de muérdago; no caduca mientras siga cubierto con la piel de serpiente; el efecto es inmediato; el talismán se guarda junto al corazón, al frotarlo contra cualquier cerradura, se abrirá sin ninguna dificultad.

detección de hechizos: anillo de plata y estaño, sangre de gul, incienso aromático; no tiene caducidad; el hechizo se mantiene durante 1d3 horas; el anillo debe llevarse en el dedo corazón de la mano izquierda, indica en un radio de 50 metros quién lleva hechizos encima, aunque no determina la cantidad o nombre de los hechizos.

detección de venenos: cobre, oro, plata, estaño, bolsita de seda verde con cordón de oro; no tiene caducidad; dura 1 hora; debe colgarse la bolsa a la altura del corazón, se calentará si se acerca a la boca un alimento o bebida envenenada.

liberación: placa de oro, hilos de plata, corindón; no tiene caducidad; el efecto es inmediato; todas las ligaduras que sujeten a su portador se soltarán y caerán al suelo (salvo que sean mágicas) – malus por no poder usar las manos para gesticular.

resistencia al calor: tira de cuero de camello con el símbolo de la luna grabado, gotas de sangre de gul, último aliento de un moribundo; caduca cuando transcurra 1 año lunar; dura 1d6 horas; la tira de cuero debe atarse al brazo izquierdo.

resistencia al frío: tela de hilos de oro bordada con el símbolo del sol, sangre de salamandra, lágrimas de doncella enamorada; caduca al cabo de 1 año solar; dura 1d6 horas; la tela se ata al brazo derecho.

lámpara de búsqueda: lámpara de aceite corriente, grasa humana, jirón de la mortaja de un muerto; no pierde sus efectos hasta que se consumen la grasa y el jirón; dura 1d3 horas; se pronuncia en voz alta, tres veces, el nombre de lo que se desea encontrar y se mueve la lámpara, que brillará con más intensidad al encararse en la dirección donde se encuentra lo que se busca.

- *nivel 2*

curación de enfermedades: paño grueso de estopa negra, 2 planchas de madera expuesta al sol durante 7 años, cera de abejas, grano de trigo, plomo fundido; no pierde sus propiedades hasta la muerte del creador; la duración es instantánea y permanente; se hace un anillo, en el que se graban palabras y se pone en el dedo índice, se estrecha la mano del anillo con la del enfermo y

se le da a beber al enfermo un poco de agua en que se haya sumergido previamente el anillo, el enfermo se levantará inmediatamente, completamente curado.

juego: tres granos de trigo, piedra de imán, bolsa de seda amarilla; no caduca mientras no se saquen los ingredientes de la bolsa; dura 1d6 horas; debe llevarse la bolsa colgada del cuello, oculta bajo la ropa, ganará siempre a cualquier juego de azar sin que sea posible detectarle haciendo trampas.

parálisis: placa de hierro, tres pequeños clavos de oro, bolsita de seda verde; no caduca; dura 1d6 asaltos; paraliza una extremidad (aleatoria) si el receptor no tiene 25 o más de Resistencia, no pasa una tirada de RR o lance un hechizo de liberación.

suerte: una moneda de oro, la bendición de un hada; no caduca hasta que el hada retire su bendición o muera; dura 1d6 horas; debe llevarse encima, dobla los puntos de Suerte.

virilidad: cobre, hierro, estaño, oro, símbolos arcanos de venus y tauro; sólo caduca si se borran los símbolos; dura 1d3 horas; se hace una medalla, con un símbolo grabado en cada cara, debe llevarse siempre encima y para activarlo, debe tocarse el muslo derecho (varón) o el izquierdo (hembra), el receptor se convierte en sexualmente infatigable mientras duren los efectos del talismán.

riqueza: bolsa de piel de cerdo, puñado de pedazos de carbón pequeños, seis gotas de la sangre de un gnomo; no caduca hasta que alguien mire dentro de la bolsa; dura hasta que se saquen de la bolsa y cante un gallo; los pedazos de carbón salen convertidos en monedas de oro, pero con el canto de un gallo se volverán en carbones encendidos.

- nivel 3

arma invencible: placa de zinc, incienso de olíbano; no caduca; dura 1d10+3 asaltos; ignora la armadura del enemigo, que no tiene derecho a tirada de RR.

clarividencia: anillo de oro, piedra de rayo; no caduca; dura unos minutos; el ejecutor se coloca el anillo (en el cual está engarzada la piedra del rayo) en el dedo meñique de la mano izquierda. Inmediatamente entra en trance, durante el cual ve cosas que estén sucediendo en ese momento, aunque sea a muchos kms de distancia, con preferencia a amigos o parientes suyos. El ejecutor queda muy debilitado tras efectuar este hechizo, tardando una hora larga en recuperarse.

curación de heridas graves: paniquesillo (flor del olmo), turquesa (piedra preciosa); no caduca; la duración es instantánea y permanente; la piedra con la flor dentro puede llevarse engarzada en un anillo o colgada al cuello, presionando la piedra contra la herida, eliminará todos los puntos de vida negativos, hasta dejar la Resistencia a 0.

guerra: placa de bronce, sangre de león, limaduras de espada que haya matado a no menos de 10 personas; no caduca; dura la batalla entera; aumenta en una columna la calidad de las tropas implicadas en un combate (reglas de combate de masas).

interrogación: corazón de paloma, cabeza de rana, almizcle; no caduca; dura 1d6 preguntas; se guarda todo en una bolsita de seda y se coloca bajo la almohada de una persona dormida, que responderá con sinceridad a las preguntas que se le hagan si no pasa la tirada de RR, si la pasa despertará bruscamente.

pacificación de fieras salvajes: lámina de oro, pedazo de piel de león, pluma de cisne, tinta hecha con sangre de gato y nueces; no caduca hasta que sean borrados los símbolos; dura 1d6 horas; el talismán se guarda en una bolsita hecha con piel de león, colgando del cuello, impedirá que le ataque cualquier tipo de animal no mágico, aunque tuviera hambre o se acercara en actitud hostil, sin embargo, atacará si se le agrede.

protección de la montura: lámina de plomo, sangre de pavo real, astilla de un árbol quemado por un rayo; no caduca hasta que la montura muera; dura 1d3x5 asaltos; debe estar en contacto con la piel de la montura, le da una protección contra ataques físicos de 3 puntos.

varita de búsqueda: varita de avellano silvestre, sangre de cabrito joven, cera de abeja; no caduca; dura 1d3 horas; busca objetos inanimados, como el hechizo "lámpara de búsqueda".

vientos: espuma de mar, cabello de virgen, fibras de esparto y algodón; no caduca hasta que se desaten los nudos; dura 1d3 horas; se hace una cuerda con tres nudos, al desatar el primero se

origina una brisa moderada, con el segundo un viento fuerte y con el tercero un auténtico vendaval.

visión del futuro: piedra negra de gulf; no caduca; el trance dura 1d6 minutos; debe colocarse la piedra bajo la lengua y tiene visiones confusas relativas al futuro inmediato, si es despertado durante el trance y no pasa una tirada de Suerte, muere.

- nivel 4

amuleto: pergamino virgen, tinta verde, tinta roja; no caduca hasta que se borren los signos; dura 2d6 horas; permite tirar por RR (o hechizo de “protección mágica”) con los hechizos que no permiten la tirada.

carisma: placa de oro fino, sangre de león, lengua de perro, viruta de acero de la espada de un héroe, piel de cordero, pluma de oca negra; no caduca; dura 1d6+3 horas; debe llevarse en una bolsa de piel de cordero, cuando se active el portador será bien recibido y tratado de manera amigable allá donde vaya, a no ser que se trate de enemigos claramente hostiles, bonus de +50% a elocuencia y malus de -50% a psicología de los interlocutores, que no tienen derecho a tirada de RR.

invisibilidad: figurilla de cera de forma humana, piel de rana, sangre de la misma rana, cabello del receptor, incienso benjuí; no caduca; dura 2d10 minutos; debe llevarse siempre encima la figura, si se rompe, el receptor muere.

invulnerabilidad: pedazo de piel de lobo, sangre de lobo, pluma de cuervo viejo; no caduca hasta que alguien vea el talismán; dura 20 asaltos de combate; otorga 5 puntos de protección mágica.

protección mágica: cordón de algodón, sangre de lechuza, leche de loba, resina de laurel; no caduca hasta que es destruido; la duración es permanente; se ata el cordón como un cinturón, activándose automáticamente al ser víctima de un hechizo, se puede elegir entre efectuar tirada de RR o tirar por porcentaje en este talismán para salvarse del hechizo.

despertar a los muertos: anillo de oro, piedra negra; no caduca; dura hasta la destrucción del muerto, la muerte del ejecutante o hasta que este rompe el hechizo; permite despertar a un muerto cada vez que se pronuncie el hechizo, los muertos le siguen y obedecen tanto tiempo como se desee, pero hasta que no se rompa el hechizo, no se recuperan los Puntos de concentración.

mano de gloria: mano cortada de un ahorcado, cinc, salitre, médula espinal de un gato negro, verbena, grasa humana y sésamo; no caduca; dura mientras esté encendida la vela; permite leer un grimorio sin hacer ninguna tirada de aprendizaje.

- nivel 5

aceleración: piel de ciervo, sangre de liebre, artemisa (planta), ojos de barbo; no caduca hasta que es destruido el talismán; dura tanto tiempo como desee el portador; permite moverse más rápido que un caballo al galope, ser el primero en iniciativa y realizar 6 acciones por turno en vez de 2, pero por cada asalto se pierde 1 punto de Resistencia, si se desmaya el hechizo desaparece.

dominio del fuego: placa de oro, liga de pescado, alumbre, vinagre, cal viva, aceite de sésamo; no caduca; dura 1d10 minutos; permite detener el avance de un fuego en una zona determinada o dirigirlo hacia una zona deseada, no permite para crear o extinguir fuegos.

inmovilización: placa de estaño, flores de siempreviva, tinta de oro, baba de caracol; no caduca mientras no se borren los símbolos; dura 2d6 asaltos; permite inmovilizar completamente a un número de seres vivos igual al 10% de IRR, no se tiene derecho a tirada de RR, son inmunes las personas o criaturas con IRR 100 o más.

conmoción: esputo negro de sapo, sangre de un torturado, piel de un niño no nato; no caduca; dura 10+1d6 asaltos; al ser activado, todo el que se encuentre a 5 metros o menos del portador, sufre los efectos de una conmoción: malus de -50% en todas las acciones y pérdida de iniciativa, si así se desea, los aliados no son afectados, no se tiene derecho a tirada de RR.

maldición del hierro: placa de hierro oxidado, sangre humana, agua estancada; no caduca; dura 1d6+2 asaltos; el receptor recibe 1 punto de daño por asalto en que lleve encima algo de hierro o acero, hasta que muera o se libere de todo.

- nivel 6

aumentar la fuerza: pedazo de piel de lobo, sangre de buitre, pluma de buitre, esencia de flor de naranjo; no tiene caducidad; dura 3d10+3 asaltos; Fuerza y Resistencia x2, armadura mágica de protección +10.

espejo de Salomón: placa de acero grande y bien pulimentada, lienzo blanco, madera de laurel, perfume de olíbano; el talismán no caduca, a no ser que sea abollado; dura 5 minutos; se podrá ver lo que se desee del pasado, presente y posibles futuros.

noticias: cera virgen, cinabrio, losa de mármol blanco, ajo, incienso, espinas de zarza, un trocito de latón pulido; no tiene caducidad; la duración es permanente; si el latón está brillante, la persona ligada al hechizo está bien de salud, si está opaco, enferma o con graves problemas, si está oxidado, está muerta, si el ejecutante duerme una noche con el latón colgando de su cuello, tendrá sueños relativos a esa persona.

Pociones:

- nivel 1

aumentar el conocimiento: sangre y leche de cierva, incienso, tinta, jugo de absenta (ajenjo); cauca en 1d6 días; dura 2d6, una vez ingerido; permite aumentar una competencia de Cultura en +50%

conservación: vino tinto, nueces, miel, ceniza de madera de roble, almendras amargas, dos gotas de sangre; caduca en 3d6 semanas; duración variable; la poción o el ungüento en que se use dobla su fecha de caducidad, pero si se falla la tirada, reduce la fecha de caducidad en un -50%, en caso de pifia, se anulan los poderes del preparado.

dolores de parto: chirivía, cálamo, cincoenrama, sangre de murciélago, belladona, aceite, agua corriente, esputos de la mujer embarazada; caduca en 1d4 días; dura mientras dure el parto; el ser vivo que tome la poción sufrirá los dolores del parto en lugar de la mujer en cinta. Este hechizo se considera de goecia si el que bebe la poción es un ser humano.

revitalización: sangre de gallo, ámbar gris, ajenjo; caduca en 1d10 día; dura 1d3 días; se encierra un gallo durante 15 días con al menos 6 gallinas, después se le mata para conseguir la sangre, elimina todos los malus que el receptor sufriera por acumulación de heridas, aunque no sana puntos de vida.

discordia: óxido de plomo, óxido de hierro, tres gotas de hiel de comadreja, sidra, prenda de ropa de la persona con la que queramos que el receptor riña; caduca en 1d6 días; dura 2d10 días; se echa en la prenda de ropa, la persona que beba la poción sentirá inmediatamente aversión hacia la persona que se haya puesto la prenda de ropa, aunque estuviera locamente enamorado de ella.

- nivel 2

ignorar el dolor: vino, polvo de carbón, azufre, salitre; caduca en 1d6+2 días; dura 1d10+2 asaltos de combate; ignora cualquier malus causado por heridas en un combate y no se desmaya aunque los puntos de vida sean negativos, pero al terminar el efecto de la poción, sufre todos los daños de las heridas más 1d4 puntos de daño extra.

memoria: sangre de macho cabrío, azufre, agua de una fuente de montaña, hojas de parra; caduca en 1d3 semanas; dura 5 asaltos de combate; eleva competencia de memoria a 100%.

dominación: unas gotas de flujo menstrual femenino; caduca al poco de salir del cuerpo de la mujer; dura 1d3x10 días; sólo puede ser usado por una mujer, usando su propio flujo, al mezclarlo en la comida o bebida de un hombre (tiene derecho a tirada de RR), hará que se sienta atado a ella y la obedezca en todo lo que le diga, si la ejecutante falla la tirada, el receptor pierde 10 puntos de Cultura, si saca una pifia, el receptor muere.

fidelidad: genitales y médula de la espina dorsal de un lobo macho joven, vino tinto; caduca en 1d4 semanas; dura 2d6 días; si el receptor no pasa la tirada de RR, le será imposible hacer el amor con otra persona que no sea aquél que le haya hecho beber la poción.

impotencia: agua, vinagre, flor de trigo, barra de hierro, fuego encendido con madera vieja y muy seca; caduca en 1d3+3 días; dura 30-Resistencia del receptor días; hacer que el receptor lo beba y si no pasa la tirada de RR, perderá la pasión.

- nivel 3

curar la rabia: vino, mercurio sidérico al estado de precipitado encarnado, polvos de flor de azufre, yemas de paloma; caduca en 2d6+2 días; la duración es permanente; se divide la poción en 64 dosis, dándosele al enfermo una cada hora, al cabo de ese tiempo se cura o muere si el ejecutante ha fallado la tirada.

deseo: orégano, albahaca, eléboro negro, vino blanco; caduca en 1d4 semanas; dura 1d2 horas; se echa la poción en el agua del baño del receptor, si no pasa la tirada de RR tras salir del agua, sentirá irrefrenables deseos de hacer el amor con cualquiera, de manera desenfrenada y sin inhibiciones.

filtro amoroso: polvo de imán, sangre de pichón blanco, hinojo, agua perfumada con menta; caduca en 2d4 semanas; dura 2d6 semanas; si el receptor no pasa la tirada de RR, se enamorará inmediatamente de la primera persona que vez al ingerir la poción, si dicha persona es del mismo sexo, tendrá un especial afecto por él/ella.

furia: intestino de lobo, gusanos y uñas de cadáver humano, pelo de oso, seso de niño no bautizado, cráneo de ladrón; el que beba apenas unas gotas de la poción y no pase la tirada de RR, sentirá un odio homicida por sus seres más queridos y se verá impulsado a asesinarlos de la manera más cruel y horrible.

- nivel 4

explosión: azufre, tártaro, noseriolto, piocte, sal vegetal, salitre, polvos de carbón, aceite mineral negro; caduca en 2d4+3 semanas; dura 1d6+2 asaltos; al ser activado el hechizo, la poción se inflama y estalla el recipiente, creando un fuego inextinguible que hace 1d6 puntos de daño por asalto, puede arrojarse con la competencia de lanzar, con una pifia al activar el hechizo se activan todas las dosis de la poción en un radio de 5 metros.

sinceridad: cincoenrama, lengua de perro, vino tinto; caduca en 1d6 días; dura 1d10 minutos; el que tome la poción, si no pasa la tirada de RR, no podrá mentir ni negarse a responder a ninguna pregunta directa que se le haga, pero puede no decir toda la verdad.

valor: ojos de cuervo, corazón de gallo, hígado de águila, vino; caduca en 2d6 días; dura 2d10+2 asaltos; dobla el porcentaje de ataque (pero no de defensa) de todas las armas que sepa usar, pero no puede retroceder ni abandonar la lucha mientras quede un solo enemigo en pie.

robar fortaleza (y maleficio): semen del receptor, semillas de camaleón negro (carlina acaulis), hojas de la misma planta; no caduca; dura hasta que la planta sea arrancada; las semillas y el semen se entierran a menos de 600 metros del lugar donde duerma el receptor, las semillas germinan en 1d6 días y a partir de ese momento el receptor pierde 1 punto de Fuerza y Resistencia por día, hasta llegar a 0 de Resistencia, si la planta se arranca antes de que el receptor muera el hechizo se paraliza pero no se recuperan los puntos perdidos, la tirada de RR se reduce a la mitad, preparando la poción puede absorber los puntos robados, en caso de ser varios receptores, el máximo de puntos a la vez es 15, caduca en 1d3 horas y dura 6 horas, tan sólo requiere 15 minutos para prepararla.

- nivel 5

sabiduría: cicuta, vino tinto caliente, zumo mercurial; caduca al cabo de 2d6 días; dura 1d4 horas; ingerir la poción permite usar un talismán, aunque no se conozcan los efectos, al acabar la acción del hechizo, se pierden 1d6 puntos de vida.

locura: cáscaras de huevo de lagarto, verbena, ruda, mejorana, ajeno, vino rancio; caduca al cabo de 2d6 días; la duración es permanente; el que tome la poción y no pase una tirada de RR, perderá 3d6 puntos de Cultura y Comunicación, sufriendo periódicas convulsiones nerviosas, sólo puede recuperar su puntuación original si quien lanzó la maldición muere o rompe el hechizo o si lanzan sobre el receptor un hechizo de curación de enfermedades.

- nivel 6

prolongar la vida: zumo mercurial, zumo de borraja, miel, raíz de genciana, vino blanco, cenizas de muérdago; caduca al cabo de 1d6 días; dura 3 semanas; el que tome la poción cada tres semanas será inmune al paso del tiempo, pero en el momento en que deje de tomarla, morirá en medio de terribles dolores.

- nivel 7

elixir de vida: la piedra sin nombre, agua corriente, engaste de cobre y oro; no tiene caducidad; los efectos son permanentes; inmune a las armas, vejez y enfermedades, las heridas curan en cuestión de días, únicamente morirá si se bebe o se derrama un agua que no bebió al crear el talismán y la poción, en cuyo caso el hechizo se desvanece y no puede repetirse.

Ungüentos:

- nivel 1

arma irrompible: manteca de cerdo, grasa de carnero, cera de abejas, alcanfor, óxido de zinc; caduca en 1d4 semanas; dura 1 hora; no impide que el arma se escape de las manos, pero impide su rotura.

corrosión del metal: mercurio, arsénico, amoníaco, sal, orina humana; caduca en 1d3 días; dura 1d10 asaltos; el pedazo de metal (arma, cadena...) se corroe por completo, es inofensivo para los seres humanos, aunque apesta de manera horrible.

fertilidad: asta de toro, hiel de vaca, raíz de mandrágora; caduca en 1d4 semanas; dura 1 noche; la hembra quedará embarazada al hacer el acto, pero si se unta en yeguas o vacas (no necesitan ser cubiertas por el macho) y se falla la tirada, darán a luz monstruos que matarán a su madre al nacer.

atracción sexual: raíz de mandrágora, sangre y cabellos del seductor, cabellos o uñas del receptor, pedazo de piel de cordero sin curtir, corazón de una manzana; caduca en 1d6 días; dura 1d10 horas; el receptor se sentirá irresistiblemente atraído hacia el dueño de la sangre y cabellos del seductor (no tiene por qué ser el ejecutante), si son del mismo sexo, bonus de +25 a tirada de RR.

- nivel 2

bálsamo de curación: agua solarizada en el signo lunar, betónica, mirto, belladona; caduca en 2d6 días; la duración es permanente; al lavar una herida con este bálsamo, se recuperan 1d3 puntos de Resistencia, pero el herido sólo puede ser curado con este ungüento 1 vez al día.

inmunidad al fuego: arsénico, alumbre (sulfato de alúmina y potasio), flor de siempreviva, resina de laurel, hiel de todo; caduca en 1d4 semanas; dura 1d6 horas; evita que las partes del cuerpo untadas se quemem por el fuego o el calor, pero no protege el pelo ni los ojos ni evita la asfixia.

mal de ojo: jugo de chirimía, acónito, cincoenrama, belladona, hollín, sangre de basilisco; caduca en 1d6 días; dura 1d6 horas; mirando fijamente a su víctima, aumentará el porcentaje de hacer pifias en 10% por cada Punto de Concentración gastado, además del gastado al lanzar el hechizo.

virginidad: tierra bendita, leche de hojas de espárragos, cristal mineral infuso en zumo de ciruelas verdes, clara de huevo recién puesto, harina de avena, leche de cabra; caduca en 1d3 horas; dura 1 noche; el hombre tendrá la absoluta convicción al amanecer de que ha desflorado a la hembra.

- nivel 3

racionalidad: dientes de ajo, tomillo, albahaca, resina; caduca al cabo de 1d6 días; dura 2d6 horas; untando el ungüento en axilas y abdomen, se obtiene +25 a las tiradas de RR.

- nivel 4

danza: mejorana silvestre, verbena, hojas de mirto, hojas de nogal, hojas de hinojo; caduca en 2d6 semanas; dura 1d10 asaltos; las hierbas deben recogerse por la noche antes de salir el sol. Se las deja secar en la sombra, seguidamente se las reduce a polvo y se pasan por un tamiz de seda. Estos polvos, arrojados contra un ser humano, le provocarán terribles convulsiones, muy parecidas a una danza que le impedirán realizar cualquier tipo de acción. La víctima tiene derecho a tirada de RR.

ungüento de bruja: cicuta, acónito, agua de lluvia, hojas de álamo, hollín; caduca al cabo de 1d10 días; dura 1d3 horas; puntos de IRR y Puntos de Concentración x2, la IRR puede llegar de esta manera a 200.

vuelo: esputo de sapo, belladona, flor de siempreviva, esperma de ahorcado, ceniza del hogar, manteca de carnero; caduca al cabo de 1d4 días; pierde sus poderes con el primer canto de un gallo que se oiga; controla perfectamente su vuelo, a una velocidad máxima de 40 km/hora (70 metros por asalto), puede acompañarle alguien de talla humana y untado con el ungüento, pero la velocidad disminuye a 25 km/hora (42 m por asalto).

- nivel 5

metamorfosis: grasa de un ahorcado, carne de niños menores de un año, mijo negro, grasa y hiel del animal en cuestión; caduca al cabo de 3d6 días; dura 2d6 horas; se unta todo el cuerpo con el ungüento, la dolorosa transformación dura 5 asaltos de combate (1 minuto), al cabo de ese tiempo, se habrá transformado en el animal, si se saca pifia al ejecutar el hechizo, la metamorfosis dura para siempre.

- nivel 6

teletransportación: puñado de nieve, aceite, fuego de leña roja y leña blanca, saco hecho de vejiga de oveja, carbón ardiente, placa de alabastro; caduca al cabo de 1d6 semanas; el viaje se realiza de manera instantánea; el ungüento debe lanzarse por encima de la cabeza y se teletransportará antes de que toque el suelo, pueden transportarse el ejecutor mas media docena de seres vivos.

- nivel 7

viaje al Infierno: hostias y vino consagrados, cenizas de macho cabrío, tendones humanos, cabellos, uñas, carne y semen de brujo, trozos de ganso, hembra de rata, sesos de cuervo, todo ello cocido con leña de sauce y puesto a macerar en el cráneo de un ajusticiado; caduca al cabo de 1d6 semanas; dura desde unos instantes hasta la eternidad; se unta con el ungüento, entra en trance y el espíritu se dirige hacia el Infierno para entrevistarse con los muertos o hablar con los demonios, en caso de no estar bajo la protección de algún demonio, no podrá volver, y si saca pifia en la tirada, se convertirá al volver en un loco idiota de sonrisa babeante, si ha fallado normalmente, tendrá derecho a tirada de Suerte.

Maleficios:

- nivel 1

buen parto: una víbora, sangre de lechuza; caduca al ser usado; dura todo el parto; la mujer no sentirá el más mínimo dolor durante todo el parto, por difícil que éste fuera.

frigidez: cinta negra, cruz de plata desconsagrada, polvo de imán, moneda de plata, hilo rojo, bolsita de gamuza, pelo del receptor; no caduca hasta que se rompe el hechizo; la duración es permanente mientras nadie toque los componentes del maleficio; se deja todo tras la preparación en algún sitio donde nadie pueda tocarlo, pero debe ser en el lugar de residencia del receptor, si no pasa una tirada de RR, se verá imposibilitado a hacer el acto sexual, sintiendo un asco horrendo e inexplicable por su compañero de cama, que pueden conducirlo hasta el homicidio si éste último insiste.

maldición: figura de barro, pelos o uñas del receptor, sangre de leproso, agua estancada, azufre, cuchillo que haya matado a un ser humano; no caduca hasta que se rompe el hechizo; la duración es permanente hasta que el receptor muere; si la víctima falla una tirada de RR, sufrirá terribles visiones en cuanto cierre los ojos, las cuales le impedirán dormir, y que le restarán cada día 1 punto a una característica principal (elegida aleatoriamente), cuando llegue a 0 en todas, morirá, si el hechizo se rompe, las características volverán a sus valores iniciales.

- nivel 2

anulación de la maldición: la figura de barro con la que se haya realizado la maldición, agua corriente, fuego de madera resinosa; caduca en el acto; la duración es permanente, asta que se vuelva a recibir otro hechizo de "maldición"; se lava la estatuilla y se echa al fuego, la maldición se anula inmediatamente.

concentración: polvos de canela, macis, alumbre; no caduca; la duración es nula; los Puntos de Concentración gastados se regeneran a su valor inicial.

detención de Caín: raíz de lirio, vinagre de vino blanco, dos hojas de olivo, sangre caliente de un asesinado, fuego; caduca al instante; dura 1d10 horas; si el asesino no pasa la tirada de RR,

no podrá alejarse más de 1 kilómetro de l lugar del crimen, si se saca un crítico al lanzar el hechizo el asesino vuelve al lugar del crimen.

protección contra demonios nocturnos: un objeto sagrado de la religión del receptor; no tiene caducidad; la duración es permanente; mientras el receptor duerma junto al objeto sagrado, no sufrirá pesadillas ni se verá importunado por el asalto de íncubos, súcubos, belaam, alibantes o Lilim.

maldecir una residencia: carbón, sangre humana, fogoncillo de barro con valeriana, serpentina, mirto, mandrágora, estramonio y laurel, cuchillo de mango largo, sangre de lagarto, un sapo, tres murciélagos, una víctima humana; no caduca; la duración es permanente, hasta que se anule con los hechizos de “recinto mágico” o “expulsión”; los habitantes de la casa oirán ruidos misteriosos, a ratos chillidos y carcajadas, los mueblen se moverán sin motivo y las luces se apagarán, etc, además, el que muera en la casa quedará condenado a residir en ella como ánima errante hasta el fin de la eternidad.

- nivel 3

hablar mediante sueños: cabeza de urraca, roca de mercurio, lirios blancos, tres vasijas de agua; caduca al terminar el hechizo; la duración es inmediata; el receptor soñará (la primera vez que duerma, tras lanzar el hechizo) el contenido del mensaje del ejecutante, sin importar las distancias.

unión sexual: incienso de olíbano, almizcle, azafrán, polvos de coriandro, tela manchada con sangre del receptor; caduca al acabar el hechizo; dura 1d3 horas; el ejecutante entrará en un estado de trance y el receptor notará la presencia de un ser invisible a su lado, con el que podrá realizar el acto sexual, el ser puede golpear y ser golpeado, aunque no puede empuñar ningún arma u objeto, las heridas que sufra el ser las sufrirá el ejecutante, este hechizo se considera de magia negra si el acto sexual es una violación.

crear escorpiones: albahaca, sangre y sesos de águila, pelos o uñas del receptor; no caduca; dura hasta el encuentro con el receptor; a los seis días de realizar el hechizo, nacerá un escorpión que buscará al receptor para matarle, si se falla la tirada al lanzar el conjuro, el escorpión matará al ejecutante.

descubrir a un ladrón: una vasija con agua clara, pedazo de cuerda de ahorcado, sangre humana, ramita de laurel, cualquier objeto pequeño que se encontrara en donde se hubiera producido un robo; caduca al realizarse el hechizo; dura 1d3 asaltos; en el agua se forma el rostro del ladrón.

sumisión: cadena, garfio, trozo de madera de tres dedos de largo, pedazo de cuerda, pedazo de tela que haya llevado puesta el receptor, tres gotas de la sangre del ejecutante, trozo de pergamino nuevo; caduca al lanzar el hechizo; dura 1d10x3 días; si el receptor no pasa la tirada de RR, deberá conceder al ejecutante todo lo que le pida, excepto deseos sin sentido o que impliquen daño físico a su persona, si lo objetos son encontrados por otra persona, el hechizo se rompe.

- nivel 4

transmutación de metales: plomo, polvo negro, polvo rojo, mercurio; no caduca; la duración es permanente; calentar ocho días y ocho noches en un horno a fuego lento el plomo, el mercurio, el polvo negro y el polvo rojo. Envolver la mezcla en tiras de paño, y meterla en una vasija de terracota. Hay que pasar toda una noche velando el recipiente, y al amanecer, retirar los paños: la mezcla se habrá convertido en oro (o en el metal que deseáramos obtener). Es necesario que esté presente un testigo durante todo el maleficio.

belleza: sangre y carne de doncellas hermosas; no caduca; dura 1 mes lunar; da +5 Apariencia por cada doncella sacrificada, debe repetirse la operación cada mes lunar o se perderá la belleza ganada, no detiene el envejecimiento ni alarga la vida.

maldición del lobisome: requiere que el receptor acepte el control del ejecutante y que éste sea un adepto al culto del Gaueko; no caduca; dura hasta que muera el ejecutante o se rompa el hechizo con un exorcismo; si el receptor no pasa la tirada de RR, se transforma en un lobisome.

robar fortaleza (y poción): semen del receptor, semillas de camaleón negro (carlina acaulis), hojas de la misma planta; no caduca; dura hasta que la planta sea arrancada; las semillas y el semen se entierran a menos de 600 metros del lugar donde duerma el receptor, las semillas germinan en 1d6 días y a partir de ese momento el receptor pierde 1 punto de Fuerza y Resistencia por día, hasta llegar a 0 de Resistencia, si la planta se arranca antes de que el receptor muera el hechizo se paraliza pero no se recuperan los puntos perdidos, la tirada de RR se reduce a la mitad, preparando la poción puede absorber los puntos robados, en caso de ser varios receptores, el máximo de puntos a la vez es 15, caduca en 1d3 horas y dura 6 horas, tan sólo requiere 15 minutos para prepararla.

transformación de upiro: sangre de upiro y áspid, sacrificio humano; no caduca; dura hasta la muerte del receptor; mientras se transforma debe matar a un ser humano y beber su sangre al alcanzar el triple de su tamaño o morirá, se transforma en upiro (el ejecutante, no el muerto).

tortura: pedazo de cera virgen, cabellos, uñas o un diente del receptor, espinas de arbusto salvaje, orina y excrementos; no caduca; dura hasta que muera el receptor o se rompa el hechizo; si se clava una espina en la pierna, el receptor se quedará cojo, en el abdomen dolores abdominales y úlceras, en la cabeza perderá la inteligencia, si se quema la figura la víctima morirá en medio de terribles dolores, el hechizo puede romperse sumergiendo la figura en agua bendita durante una semana y destruyéndola después, permite tirada de RR.

- nivel 5

creación de homúnculos: raíz de mandrágora, sangre del ejecutante, azufre, salitre, murciélago, rata, serpiente o mono; no caduca; suele “vivir” (funcionar) entre 1 y 3 años; se crea una criatura (no mayor de 20 centímetros) se alimenta exclusivamente de sangre, es incapaz de emitir ningún sonido, no siente dolor o frío y no tiene sentimientos, si muere el creador, el homúnculo muere al cabo de 1 hora, el ejecutante puede “ver” a través de los ojos del homúnculo y encomendarle misiones sencillas (robar un objeto determinado, introducir veneno en una comida...), dependiendo del animal usado el homúnculo varía de aspecto, aunque se puede hacer un cruce entre dos animales: mono si se quiere que tenga manos, murciélago si se quiere que vuele, etc., se crea repartiendo 45 puntos (60 con 75% o más en alquimia) entre Fuerza (no puede pasar de 10 puntos), Habilidad (si tiene manos), Agilidad, Resistencia y Percepción (no puede pasar de 10 puntos) y 75 puntos (o 100 con 75% o más en alquimia) entre las siguientes competencias a elegir: buscar, correr, discreción, esconderse, escuchar, esquivar, nadar, ocultar, otear, rastrear, robar, saltar, trepar, volar, si se alimenta con la sangre del ejecutante (debe alimentarse 1 vez cada 6 días) éste pierde 1 punto de Resistencia.

expulsión: un objeto sagrado, de la religión del ejecutante; no caduca; la duración es permanente; Este hechizo se utiliza para expulsar a las ánimas u otras entidades que se hayan apoderado de un cuerpo. Para ello es necesario un objeto del culto del ejecutante, en el cual tenga fe. El ejecutante lo mostrará a la criatura repetidas veces, mientras repite una y otra vez ciertas oraciones. Si saca la tirada, el ser será expulsado. En caso contrario, el ejecutante recibirá 1D10 puntos de daño. El ejecutante tiene un malus a su tirada de 1 punto por cada punto que exceda de 100 la IRR del ser que desea expulsar.

habla: altramuces, pan cocido con sal y levadura, vino clarete, Adolescente impúber, miel; no caduca; dura 1d10 minutos; Se coloca al adolescente bajo dieta de altramuces, pan y vino. Se recogen sus excrementos y, mezclándolos con miel, se colocan en la garganta de la persona o animal que se quiera hacer hablar. Si el hechizo funciona, hablarán claramente la lengua del ejecutor, contestando a todas sus preguntas.

maldición de strigiles: semilla de strigiles, pedazo que tela que haya llevado el receptor, fuego de madera de brezo; no caduca; dura 6 días; strigiles es una planta mágica, que tiene la facultad de crecer en cualquier parte sin necesidad de echar raíces, es robusta y de espinas aguzadas y urticantes, si el receptor no pasa la tirada de RR, se encontrará cada amanecer con espinas clavadas en la carne, ocultas entre las ropas y al sexto día se le encontrará muerto con un strigiles rodeando su cuello, puede liberarse del hechizo con “expulsión” o solicitando la intervención divina.

recinto mágico: carbón bendecido, 12 candelabros de barro cocido, 12 velas blancas, un fogoncillo de bronce, ruda, azafrán, artemisa, aloe, acónito, romero y enebro, hierba sagrada (según religión), una vasija o jarra; no caduca; dura 1 año lunar; el ejecutor traza un círculo en el suelo de la vivienda o habitación. ha de ser un lugar delimitado por paredes o muros, aunque no tenga techo. El círculo se hace con un trozo de carbón sobre el cual primero se habrá musitado una oración. Dentro del círculo se colocan los doce candelabros con las velas y en el centro el fogoncillo encendido con las hierbas. Se hacen los rituales establecidos, y una vez terminado, se guardan en la vasija o jarra las cenizas del fogón junto con una mata de hierba, la cual varía según la religión del ejecutor: caso de ser cristiano poner Ruda, de ser musulmán Aloe y si es Judío Mirto. Este hechizo anula los efectos del hechizo *Maldecir una residencia*. Además proporciona a los habitantes de la casa un bonus a sus tiradas de RR (frente a hechizos maléficos) igual al porcentaje que tenga el ejecutor en este hechizo. Este bonus sólo se cumplirá si se encuentran dentro de los muros del recinto. El hechizo se romperá si alguien rompe el recipiente de las cenizas y las hierbas, o al cabo de un año lunar.

- nivel 6

condenación: sufrimientos y un gran odio; no caduca; dura hasta la muerte de sus víctimas; el ejecutante, al borde de la muerte y en medio de terribles dolores y sufrimiento físico, grita en voz alta el nombre del receptor o receptores, que morirán al cabo de un tiempo (no necesita ser aprendido para poder usar este hechizo, y cualquiera puede lanzarlo).

creación de lutines: ojo de gato negro, sangre de niño, huevo de gallina, estiércol de caballo; no caduca; la duración es variable; al cabo de un mes nace un lutín, que se pone al servicio del ejecutante hasta su muerte o hasta que éste realice una acción bondadosa.

hambre: un sapo, hilo de seda negra, recipiente que se pueda tapar; no caduca; dura 1d8+2 días; el receptor no tiene derecho a tirada de RR, será incapaz de tragar bocado, muriendo de inanición, el hechizo sólo puede romperse liberando al sapo y descosándole la boca.

para matar a distancia: lámina de plomo, lágrima de una viuda, las tres primeras piedras de un río, calzado que no haya sido usado durante un año, cajita de madera sin clavos, fuego de madera blanca; no caduca; la duración es instantánea; se sumerge la placa durante una semana en el agua corriente de un río, la víctima morirá en medio de terribles dolores, como si estuviera ardiendo por dentro, no se tiene derecho a tirada de RR.

misa negra: un sacerdote apóstata, una mujer hermosa, dos candelabros de oro pequeños, cirio negro hecho de grasa de ahorcado, cáliz consagrado, niño nonato, sangre de niño bautizado menor de un año; no caduca; dura hasta que acabe la misa; el sacerdote realiza una parodia de misa usando el cuerpo desnudo de una mujer como altar, haciendo una especie de comunión blasfema con la carne del niño nonato y la sangre del niño bautizado servida en un cáliz sagrado, el objeto de una misa negra es hacer una petición a Lucifer, petición que puede ser ora con propósitos lujuriosos, ora para conseguir el éxito o destrucción de una persona o empresa determinada o simplemente para conseguir riquezas y poder, caso de realizarse la misa correctamente, la petición se concede en el acto (y la condenación eterna del ejecutante, también), caso de sacar una pifia en la tirada, los asistentes a la misa negra mueren de una forma particularmente horrible.

resurrección: restos del muerto, polvo de marmaja, azufre, salitre, cuarzo ahumado, muérdago, romero, serpentaria, vino blanco, una gran tinaja de bronce con tapa; no caduca; dura hasta que alguien golpee la tinaja, la vuelque o le quite la tapa; al cabo de 3 días, el ejecutante puede hacerle al muerto todas las preguntas que desee y éste responderá golpeando las paredes de la tinaja, siempre dirá la verdad.

- nivel 7

muerte: estatuilla de cera; no tiene caducidad aplicable, los efectos son instantáneos y permanentes; coge la estatuilla de cera y mira a su enemigo o piensa en él, luego rompe la figurilla, el receptor muere, sin derecho a tirada de RR, no puede realizarse con criaturas de 125 IRR o más.

Invocaciones:

- nivel 4

invocación de las ánimas: conocer el nombre del muerto con que se desea contactar; no tiene caducidad aplicable; dura hasta que se rompa la invocación; si la invocación se hace en el lugar de su muerte, bonus de +25 a la tirada, si se hace ante sus restos mortales bonus de +25 a la tirada, se limita a dejarse poseer por el ánima para que hable por su boca, debe haber un compañero que interrogue al ánima, si se falla la tirada el cuerpo es ocupado por otra ánima, deberá hacerse tirada de RR y si se falla sólo podrá expulsarse el ánima con un hechizo de expulsión, de no conseguirse, el cuerpo y la personalidad cambiarán en 2d10 días, convirtiéndose en un doble exacto de la persona muerta.

- nivel 5

información: agua limpia y fresca, pan de trigo, vino tinto y sal; no caduca; dura 1 pregunta por noche; el ejecutor se encierra en un lugar discreto y tranquilo (lo ideal es una habitación). Limpia y ordena personalmente el lugar, tras lo cual prepara en el centro de la estancia una mesa, poniendo la comida y la bebida encima de ella. A continuación, realiza las exortaciones adecuadas y espera sin desfallecer, completamente a oscuras. Al cabo de un rato notara que alguien toma los alimentos y una voz le dará las gracias por ellos. El ejecutor tiene derecho a hacer entonces una pregunta concreta, a la cual la voz le contestara con una respuesta concreta. luego se ira. La única pregunta que la voz jamás contestara será aquella que le obligue a desvelar su identidad, la cual sigue siendo hoy un misterio para los sabios, que no saben si clasificarla de espíritu maléfico o benéfico. La voz NUNCA dará consejos.

invocación de gnomos: oro en polvo o fundido; no caduca; dura 1 hora (el gnomo no estará más tiempo en la superficie); los gnomos no obedecerán ninguna orden del ejecutante pero estarán dispuestos a negociar un trato, intentarán engañar al ejecutante, a no ser que éste tenga control directo sobre ellos (invocar a Surgat).

invocación de ígneos: un fuego encendido (cuanto más grande mejor), sangre de salamandra, azufre, vino tinto; no caduca; dura hasta que el ser es despedido por quien lo ha invocado o hasta el primer canto de un gallo; el fuego tomará vida, convirtiéndose en un ígneo, pero no obedecerá las órdenes del ejecutante a menos que posea control sobre él (invocar a Frimost).

invocación de incubos y súcubos: falo de toro, semen de macho cabrío; no caduca; dura hasta que sea anulado por el ejecutante o se oiga la primera campanada de la mañana; aparece lo que haya elegido el ejecutante saliendo de las sombras, la invocación debe hacer siempre de noche y dentro de una casa, no obedecerán ninguna orden del ejecutante a no ser que tenga poder sobre él (invocar a Masabakes).

invocación de ondinas: gato negro, agua bendita, cadáver de un niño nonato; no caduca; dura hasta que el ser es despedido por el ejecutante o hasta el primer canto de los pájaros; la ondina aparece al momento, pero no obedecerá al ejecutante a no ser que tenga poder sobre ella (invocar a Silcharde).

invocación de silfos: requiere estar en una montaña alta o en cualquier lugar elevado donde sople fuerte el viento, plumas de paloma blanca, polvo de oro; no caduca; dura hasta que el ser es despedido por el ejecutante o ante el primer rayo de sol; el viento parece cobrar vida, apareciendo un silfo, no obedecerá al ejecutante a no ser que tenga poder sobre él (invocar a Gulland).

invocación de sombras: una doncella virgen de 13 a 15 años, un cuchillo de plata, sangre de un mago muerto; no caduca; dura el menor tiempo posible, a no ser que la sombra se encuentre atada por el ejecutante (invocar a Agaliaretp); sólo puede hacerse pasada la medianoche, se hace una parodia de misa, en la que se degolla a la muchacha teniendo cuidado que no se ahogue con su propia sangre, la sombra aparecerá inmediatamente.

- nivel 6

aquelarre a Agaliaretp: requiere el hijo primogénito del ejecutante; no caduca; dura el menor tiempo posible; el ejecutante deberá entregar a Agaliaretp a su primer hijo en medio de una complicada ceremonia, éste vendrá a buscarlo saliendo de las sombras más profundas, en todo el Aquelarre no debe haber la más mínima luz.

aquejarre a Frimost: requiere el sacrificio ritual de 6 personas, gran fuego de madera resinosa, aceites olorosos, incienso, mínimo de 10 participantes en el Aquelarre; no caduca; dura un máximo de 1d3 horas; las seis víctimas son quemadas vivas mientras se echan en la hoguera los inciensos y aceites y los participantes entonan cantos blasfemos, en el momento en que las víctimas mueran, los participantes empiezan la Danza del Cuchillo, en la cual empiezan a herirse entre ellos con estiletos mientras bailan y gritan cada vez más salvajemente, en el clímax de la ceremonia Frimost aparecerá entre las llamas.

aquejarre a Guland: requiere una víctima de clase mucho más alta que el ejecutante, que tiene que estar acompañado de otra persona por lo menos; no caduca; no dura más de 1 hora; la víctima debe ser torturada muy lentamente y se le debe hacer sufrir lo más posible, en medio de su agonía vendrá Guland, el cuál se apoderará de la víctima y lo descuartizará.

aquejarre a Masabakes: requiere no menos de 20 hombres, mujeres y animales apareándose desenfrenadamente en una orgía; no caduca; no dura más de 1d6 horas; durante las d6 horas, Masabajes debe ser agasajada.

aquejarre a Silcharde: requiere el sacrificio voluntario de 6 víctimas (pueden estar engañadas, drogadas o hechizadas); no caduca; no dura más de 1 hora; las víctimas deberán autoinmolar-se, es decir, deberán matarse por su propia mano, cuando muera la última Silcharde vendrá en medio de una nube de vapores oscuros.

aquejarre a Surgat: requiere riqueza; no caduca; no dura más de 1d3x10 minutos; este Aquelarre puede realizarse en solitario, para ello el ejecutante sólo tiene que estar en un lugar donde haya mucho oro y llamar en voz alta a Surgat 6 veces, aparecerá entre nubes doradas.

invocación de demonios menores: requiere un pentáculo dibujado en el suelo con carbón de madera de aliso, incienso de romero para quemar, éléboro negro, azufre, oraciones y exhortaciones diferentes para cada demonio en particular; no caduca; dura un máximo de 1 hora, aunque el demonio puede ser despedido antes por el ejecutante; el ejecutante invoca a un demonio menor para solicitar una petición, pero a cambio debe hacerle un favor (determinar por el máster) al demonio, debiendo en ocasiones hacerse una segunda invocación para efectuar el intercambio, con un crítico en la tirada puede obligar a ese demonio concreto a obedecerlo por esa vez y sin condiciones, con una pifia el ejecutante será destruido, si falla la tirada simplemente habrá realizado mal el ritual, quedando condenado a hacer un trabajo o ser arrastrado a los Infiernos (algunos demonios tienen especificaciones concretas en caso de pifia o crítico).

- nivel 7

el Gran Aquelarre: preparación previa - abjuración de la religión en que se crea, sacrificio humano, ayuno a base de pan negro y sangre sazónada con especias y hierbas narcóticas y embriagarse con vino mezclado con jugo de adormideras; velas de sebo humano, vaso de cobre son sangre humana, incienso sagrado, alcanfor, áloes, ámbar gris, estoraque, sangre de macho cabrío, de topo y de murciélago, cuatro clavos del ataúd de un condenado, cabeza de un gato negro alimentado con carne humana, murciélago ahogado en sangre, cuernos de macho cabrío y la cabeza de un parricida; no tiene caducidad aplicable; los grandes demonios aparecerán tan sólo unos instantes; realiza un complicado ritual y queda sujeto a uno de los príncipes demonios o Lucifer, puede hacer tratos con varios o todos los demonios mayores, consiguiendo de ellos el servicio de las diferentes clases de demonios elementales, el más mínimo fallo supone el descenso a los Infiernos de todos los que están allí, no puede usarse la Suerte.

Componentes materiales de los hechizos:

Minerales:

- *Ágata azul*: da pureza, paz y bienestar; aporta energía positiva (regenera Puntos de Concentración).
- *Aguamarina*: protección en los viajes; favorece la fidelidad de la pareja; ayuda a los oradores.
- *Amatista*: hace aborrecer el alcohol; da poder de curación; atrae la buena suerte; da serenidad ante la muerte; aclara los problemas; atrae el amor; protege contra maldiciones; relaja.

- *Antracita*: aporta sabiduría, fuerza y coraje; ayuda a superarse; absorbe energía negativa (acelera la regeneración de Puntos de Concentración).
- *Azabache*: contra el mal de ojo; la envidia y hechizos de magia negra.
- *Azufre*: se usa para invocar demonios; rechaza trabajos de magia negra.
- *Blenda*: protege contra demonios; ayuda a resolver problemas pendientes.
- *Coral rojo*: contra el mal de ojo y la envidia.
- *Coral blanco*: provoca el sueño, la prudencia y la claridad mental.
- *Coral azul*: cura las enfermedades.
- *Cuarzo*: ayuda a resolver problemas psíquicos y de salud física; aporta energía en operaciones mágicas.
- *Cuarzo con inclusiones de hidrocarburos*: aleja espectros y fantasmas; desarrolla la capacidad mental.
- *Cuarzo ahumado*: permite los contactos con entes de otras dimensiones y lanzar hechizos poderosos.
- *Piedra de ara sagrada*: cuando se desacraliza una ermita o lugar santo (no necesariamente judío, cristiano o musulmán), muchas veces se olvida que el ara de los sacrificios (o el altar) suelen recibir bendiciones extra, sólo hay, pues, que coger un pedazo; proporciona dinero y trabajo.
- *Piedra de imán*: proporciona dinero y buena suerte.
- *Piedra de rayo* (alcanzada por un rayo): fabuloso elemento de poder; aporte energético para rituales; protector poderoso en el plano vital.
- *Piedra de marmaja*: reducida a polvo, acelera trabajos y rituales; rechaza malos vecinos y malas influencias.
- *Piedra de águila* (también llamada *pedra preñada*): absorbe energías negativas; protege contra los diablos y los malos espíritus.
- *Ópalo*: esponja de energías negativas; aumenta magnetismo personal en el amor y en los negocios.
- *la piedra sin nombre*: se encuentra en los desiertos de África, es azul y roja.

Vegetales:

- *Acónito*: aleja los espíritus negativos.
- *Achicoria*: amuleto contra las maldiciones.
- *Avellano*: con sus ramas se fabrican varitas mágicas.
- *Aliso*: el carbón de su madera sirve para hacer los pentáculos de las invocaciones.
- *Beleño negro*: provoca riñas, locura y muerte.
- *Cinoglosa*: permite la reconciliación de los enemigos.
- *Correguela*: cura las llagas purulentas y las enfermedades de los ojos; protege a los enamorados.
- *Eléboro negro*: se usa para invocar entidades demoníacas.
- *Encina*: proporciona riqueza y suerte en los negocios.
- *Enebro*: purifica el ambiente ahuyentando las entidades maléficas.
- *Gatuña*: da protección contra los robos.
- *Helecho negro*: sus granos son afrodisiacos; ahuyentan a las ánimas que se han introducido en cuerpos ajenos y curan a los enfermos de mal de amor.
- *Iris*: proporciona sueños proféticos a los niños.
- *Hiedra*: protege contra los hechizos negativos.
- *Laurel cerezo*: se usa para lanzar maldiciones.
- *Laurel común*: se usa para realizar hechizos de adivinación.
- *Romero*: múltiples aplicaciones en la magia negra.
- *Serpentaria*: acumulador de fluidos astrales.
- *Valeriana*: su ingestión provoca un sueño hipnótico.

Plantas curativas:

Calmantes:

- *Dolores estomacales*: achicoria.

- *Reumatismo*: ajo.
- *Nervios y epilepsia*: artemisa, belladona, hinojo, melisa, muérdago, valeriana.
- *Artritis*: genciana.
- *Enfermedades venéreas*: zarzaparrilla.

Propiedades varias:

- *Laxante*: achicoria, aceites de oliva y ricino.
- *Diurético*: apio, cebolla.
- *Purgante*: corregüela, corteza de haya, ricino.
- *Depura la sangre*: diente de león.
- *Afrodisíaco*: mandrágora (muy poca cantidad).

Cura:

- *Sarna*: ajo.
- *Heridas infectadas*: betónica.
- *Fiebre*: diente de león, genciana, serpentaria.
- *Heridas abiertas*: corteza de encina, mirto.
- *Quemaduras*: harina de habas, lirio, aceite de oliva.
- *Hemorragias internas*: ortiga.
- *Antiveneno (reptiles)*: serpentaria.

Provoca:

- *Perder la leche*: apio.
- *Sueño*: belladona (en pequeña cantidad).
- *Locura y muerte*: belladona, cicuta, estramonio, mandrágora.
- *Vómitos*: corteza de haya.
- *Vértigo*: melisa.
- *Abortos*: ruda.

Varios:

- *Para renacer el pelo*: hojas de acónito.
- *Para evitar el aborto*: artemisa.

Santos, rezos y milagros

Para salvarse de una situación mediante la oración, debe alcanzarse 100 RR, sin necesidad de tirada. Si la situación ocurre, +5 RR por el milagro.

Debe pasarse una tirada de teología para determinar el santo adecuado para el rezo.

Dependiendo de la vida del jugador, el master otorga modificador (+25 a -25): el tipo de vida que lleva, su actitud ante los demás, no practicar magia negra, situación y tipo de petición...

Mártires: +40 en caso de dolor físico.

- *Santa Bárbara*: protectora del fuego y del rayo (inmunidad).
- *San Jorge*: invulnerabilidad (como el hechizo del mismo nombre).
- *San Lázaro*: patrono y guarda de los leprosos.
- *San Lorenzo*: protector del calor y del fuego (inmunidad).
- *Santa Orosia*: curación de endemoniados.
- *San Zoilo*: sanador.

Parejas de santos: +20 si se reza para otra persona.

- *San Abdón y San Senén*: recuperadores de cadáveres (encontrar cadáveres para poder enterrarlos).
- *San Cosme y San Damián*: sanadores.
- *San Crispín y San Crispiniano*: protectores de los artesanos (realizar una construcción en tiempo record, reparar milagrosamente herramientas, salvar de la muerte a un obrero caído desde un andamio...).
- *San Justo y San Pastor*: protectores de los niños.
- *San Luciano y San Marciano*: protectores frente al magia (+50 RR y permiten hacer tiradas contra hechizos que de otra manera no se podría).

Auxiliadores: +25 ante su imagen o en un lugar consagrado.

- *San Cipriano*: protector frente a la magia (anula cualquier tipo de magia negativa durante 1d6+2 asaltos).
- *San Ero*: viajes místicos (guía en “viajes temporales” de días, semanas, meses o incluso años).
- *San Fructuoso*: protección frente al mal (hechizo de recinto mágico).
- *San Juan de Ortega*: cura la esterilidad femenina.
- *San Nuño*: protector de los ladrones (ladrones, bandidos, goliardos, etc.: abrir puertas, grilletes, llave desaparece para aparecer junto al ladrón, etc.).
- *San Rosendo*: sanador y visionario (hechizo de visión de futuro y sanar heridas).
- *San Virila*: viajes místicos (como San Ero).
- *San Vitores*: santo guerrero (para los que se enfrenten en combate contra infieles: desde aparición estelar del santo hasta un bonus entre +25% a +50% en competencias con armas).

Sabios de la Iglesia: sin bonus; dan un +50% (temporal) en 1 competencia de Cultura.

Adoración de demonios superiores

Un personaje que use magia goética, debe haber vendido su alma y ponerse al servicio de uno de estos, que exigirán pruebas de lealtad.

Una vez realizada la prueba, debe renunciar a su fe y creencias, y adorar regularmente al demonio en cuestión, celebrando aquelarres periódicamente. Además, el demonio puede encargarle diversas tareas, que tendrá que realizar como sea en un plazo determinado de tiempo.

El adorador no puede adorar a otro demonio, aunque le debe respeto a todos; si intenta cambiar de demonio, su primer amo lo destruirá. Sin embargo, sí puede adorar a algún príncipe demonio (Belzebuth y Astaroth) o al mismo Lucifer.

Si el adorador se ve en apuros, puede intentar invocar a su demonio sin celebrar aquelarre; pero tendrá tan sólo un 5% IRR de posibilidad, aunque puede usarse la suerte. Pierde todos los Puntos de Concentración.

Para conocer el momento y hora perfectos para un aquelarre, debe pasar una tirada de astrología; en caso de realizarlo en otro momento, no funcionará o será considerado como una blasfemia.

El demonio puede concederle de 1 a 3 demonios elementales, cuyo nombre conocerá el adorador. Debe realizar una invocación para demonios elementales, y tras esa invocación, acudirá cada vez que pronuncie su nombre. Pero si invoca a un elemental sin tener permiso de un demonio superior, la entidad demoníaca no obedecerá, e incluso atacará (excepción: los gnomos, con los que se puede negociar siempre que se tenga dinero).

Tras consagrarse al servicio de un demonio superior, puede hacer un aquelarre a uno de los dos príncipes demonios, y después, al mismo Lucifer.

- *Agaliareph*: perder la sombra; la huella de sus pasos provoca quemaduras en la madera; su sudor es sangre; sus manos son deformes y grotescas, muy parecidas a las garras de un animal o bestia salvaje; su lengua es bífida; envejece 2d10+5 años al ponerse a su servicio. Superior de las sombras.

- *Frimost*: debe torturar y asesinar al ser que más quiera; debe asesinar a un hombre o mujer santo; debe provocar una rencilla sangrienta que ocasione como mínimo 15 muertes; ha de ser odiado y temido por un mínimo de 100 personas; ha de asesinar a una persona designada por Frimost solamente mediante el terror. Superior de los ígneos. Enseña a sus adoradores el hechizo de “muerte”. (los babilonios solían llamarle Baal)

- *Guland*: debe provocar la muerte, por envenenamiento o enfermedad, de al menos 50 personas de manera simultánea; ha de provocar la ruina moral y física de un ser humano que confíe ciegamente en él; ha de buscar, en un plazo de tiempo determinado, a un agote que le contagie la lepra; debe renunciar voluntariamente a cualquier hechizo de curación los cuáles no tendrán ningún efecto sobre él; como prueba de adoración, debe consagrar su Suerte a Guland, ante lo cual pierde todos los puntos de manera permanente. Superior de los silfos. Enseña a sus adoradores el hechizo de “maldición”.

- *Masabakes*: debe seducir a una persona determinada, a designar por Masabakes, dicha persona será necesariamente de moral casta y pura, pudiendo incluso ser de su mismo sexo; ha de prostituir a alguien consagrado a Dios; debe tomar como voto y muestra de admiración el hacer el amor solamente con animales; como el anterior, pero sólo podrá hacer el amor con niños, máximo 10 años; como el anterior, pero sólo podrá hacer el amor con ancianos, mínimo 55 años. Superior de incubos y súcubos. Enseña a sus adoradores el hechizo de “filtro amoroso”.

- *Silcharde*: en un tiempo determinado, debe conseguir ser el líder de un grupo numeroso de personas, no menos de 300; ha de hacerse servidor de una persona de nivel social superior al suyo y conseguir invertir los papeles hasta que su antiguo amo sea su esclavo; debe someter bajo su voluntad y capricho absolutos a una persona a determinar por Silcharde; debe provocar la muerte simultánea de no menos de 50 personas, las cuáles deben morir ahogadas; debe engañar a una persona determinada por Silcharde para que se dé muerte por su propia mano. Superior de las ondinas. Enseña a sus adoradores el hechizo de “sumisión”.

- *Surgat*: como muestra de adoración, deberá llevar permanentemente un collar de perro de oro alrededor del cuello; ha de consagrar periódicamente importantes cantidades de riquezas a Surgat, que las recoge por medio de sus demonios gnomos; ha de robar un tesoro sagrado, a determinar por el mismo Surgat; debe permitir voluntariamente que una parte de su cuerpo, a elegir por el propio Surgat, se transforme en oro, quedándose, por tanto, inútil; ha de hacer permanente ostentación de riqueza, sea cuales sean las circunstancias y el ambiente en que se encuentre. Superior de los gnomos. Enseña a sus adoradores el hechizo de “riqueza”.