



**MEDIEVO
OSCURO**



MEDIEVO OSCURO

EL JUEGO DE ROL INFERNAL

Un juego escrito por

Assanel Gómez Estruch

Victor Jané Llopis

Este PDF está protegido por derechos de autor y es una pequeña muestra del juego de rol infernal MEDIEVO OSCURO.

Su diseño y maquetación no es definitiva y puede experimentar variaciones en caso de ser publicado.

cen



ÍNDICE

MANUAL DEL JUGADOR

CAPÍTULO 1: LOS JUEGOS DE ROL	10
CAPÍTULO 2: PROFESIONES	12
CAPÍTULO 3: ATRIBUTOS	26
CAPÍTULO 4: HABILIDADES	28
CAPÍTULO 5: RASGOS DEL SUPERVIVIENTE	30
CAPÍTULO 6: EFECTOS ESPECIALES	32
CAPÍTULO 7: BONDAD Y MALDAD	33
CAPÍTULO 8: EJEMPLO DE CREACIÓN DE UN SUPERVIVIENTE	34
CAPÍTULO 9: COMBATE, ARMAS Y ARMADURAS	36
CAPÍTULO 10: ALQUIMIA, SORTILEGIOS Y PODERES DIVINOS	42

MANUAL DEL DM

CAPÍTULO 11: CONSEJOS PARA EL DIABÓLICO MASTER	68
CAPÍTULO 12: SOBRE MÍO	69
CAPÍTULO 13: CIELO E INFIERNO: 66 AÑOS DESPUÉS DEL ECLIPSE	72
CAPÍTULO 14: LOCURA Y MUERTE	78
CAPÍTULO 15: SECTAS Y CLANES	84
CAPÍTULO 16: LOS TEMPLOS DEL BIEN Y DEL MAL	86
CAPÍTULO 17: OBJETOS SAGRADOS Y DEMONIACOS	88
CAPÍTULO 18: PERSONAJES SOBRENATURALES	90
CAPÍTULO 19: BESTIARIO	94

MANUAL DE AVENTURAS

CAPÍTULO 20: EQUIPO DE LOS AVENTUREROS	158
CAPÍTULO 21: OBJETOS COMUNES Y/O INSIGNIFICANTES	160
CAPÍTULO 22: TABLA DE ENCUENTROS NOCTURNOS	162
CAPÍTULO 23: GUÍA RÁPIDA PARA LA CREACIÓN DE AVENTURAS	164
CAPÍTULO 24: SEMILLAS DEL MAL PARA LA CREACIÓN DE AVENTURAS	166
CAPÍTULO 25: EXPERIENCIA DE LOS SUPERVIVIENTES	172
CAPÍTULO 26: AVENTURAS	173
CAPÍTULO 27: APÉNDICES	196
HOJA DEL PERSONAJE	201

MÉDICO



Aunque parecido al curandero, pues su propósito es el mismo, el médico cristiano se dedica a hacer sangrías y provocar vómitos, mientras que el médico judío y/o árabe se centra en los estudios de medicina y el cuerpo humano resultando, a menudo, realmente eficaz. En Medioevo Oscuro el mundo ha perdido todo sentido y poco importa que religión adore un PJ. Si un jugador elige médico, será judío o árabe (Ver religiones en página 70). Tras el fatídico día, los médicos utilizan máscaras con forma de ave, para evitar así contagios graves, como el de la nueva peste que mata y devuelve a los muertos a la vida.



Cálmese, se lo que me hago señora. Ahora necesita mi ayuda, olvide las antiguas rencillas religiosas, tenemos el mismo enemigo que no es otro que el maligno. Usted está herida y yo puedo sanarla, déjeme ayudarla.

RASGOS DE TALENTO

NIVEL 1 - CULTO

Tira con ventaja las pruebas de Cultura.

NIVEL 3 - SANADOR

Puede curar 1D3 PV a un herido o a él mismo una vez por sesión con una tirada exitosa de Medicina.

NIVEL 5 - EXPERTO SANADOR

Tira con ventaja las pruebas de Medicina.

NIVEL 7 - GALENO DE PRESTIGIO

El personaje es un famoso médico, reconocido por sus conocimientos y las curas que ha realizado en su zona, donde hay gente que lo busca para pedir su ayuda y servicios.

Mínimo en Atributos:
12 en MENTE

TABLA DE AVANCE POR NIVEL DEL MÉDICO

NIVEL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
REFLEJOS	+0	+1	+1	+2	+2	+3	+4	+4	+5	+6
ATAQUE	+0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5
PODER	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MILAGRO	+1	+3	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
SUERTE	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3
HABILIDADES	7	10	13	16	19	22	25	28	30	32

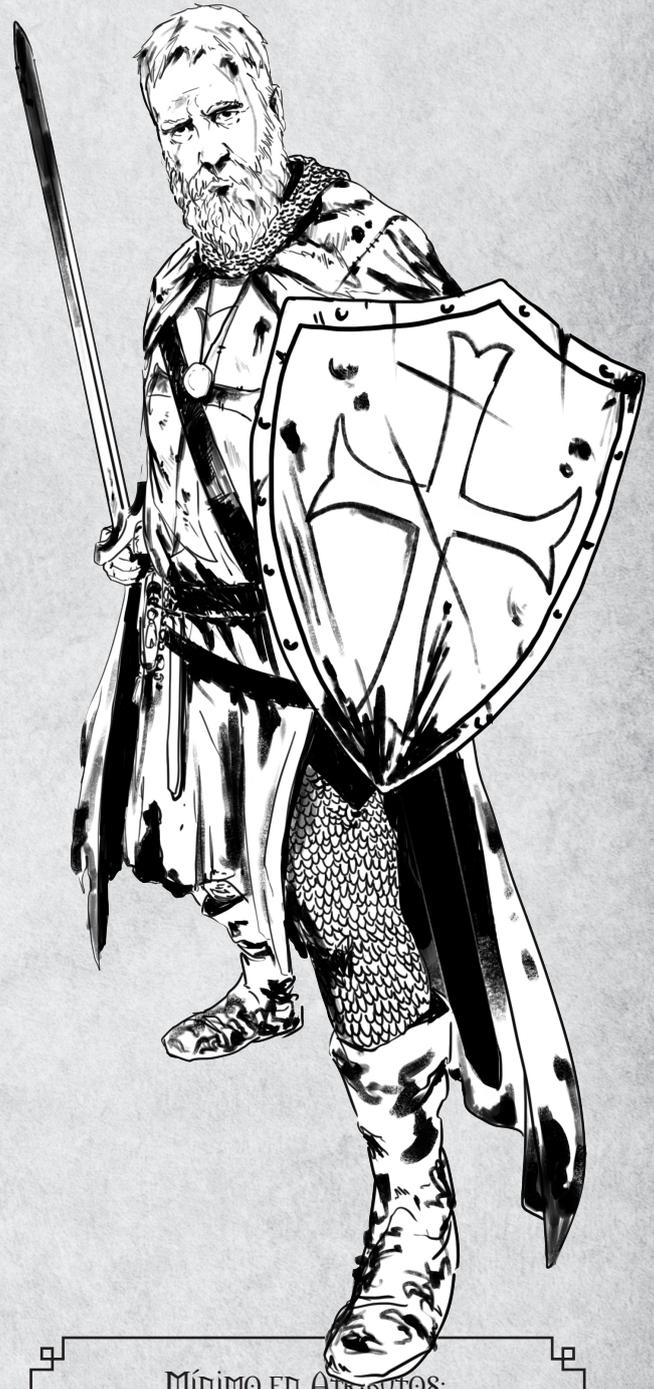


CABALLERO DE LA SANTA LUZ



Los Caballeros de la Santa Luz, son hombres y mujeres que hicieron el juramento de la hermandad de la luz. El juramento consta en tener fe ciega en Dios y luchar contra las fuerzas demoniacas para así recuperar la esperanza y la paz en la tierra. No importa a que coste, pero la luz debe permanecer en la tierra y la oscuridad debe desaparecer para siempre.

Tras la lluvia de fuego el día del eclipse todo cambió en nuestra tierra. No importa si eres hombre o mujer, jura lealtad a Dios y a la santa luz y alza la espada contra la oscuridad.



RASGOS DE TALENTO

NIVEL 1 - MANOS SANADORAS

Una vez por sesión de juego podrá imponer sus manos para sanar una herida. Llegando a curar 1D3 PV + el nivel del sanador.

NIVEL 3 - BENDICIÓN

Una vez por sesión, puede bendecirse a sí mismo y a su grupo, otorgando un ataque con ventaja contra los no-muertos.

NIVEL 5 - ESPADA DE LUZ

Causa daño adicional de 1D6 a los no-muertos.

NIVEL 7 - PALADÍN

El personaje es un miembro destacado dentro de la hermandad de la luz, reconocido y respetado por sus compañeros de armas, y PNJs, de su misma profesión.

MÍNIMO EN ARMAS:
10 EN CUERPO Y 8 EN ALMA

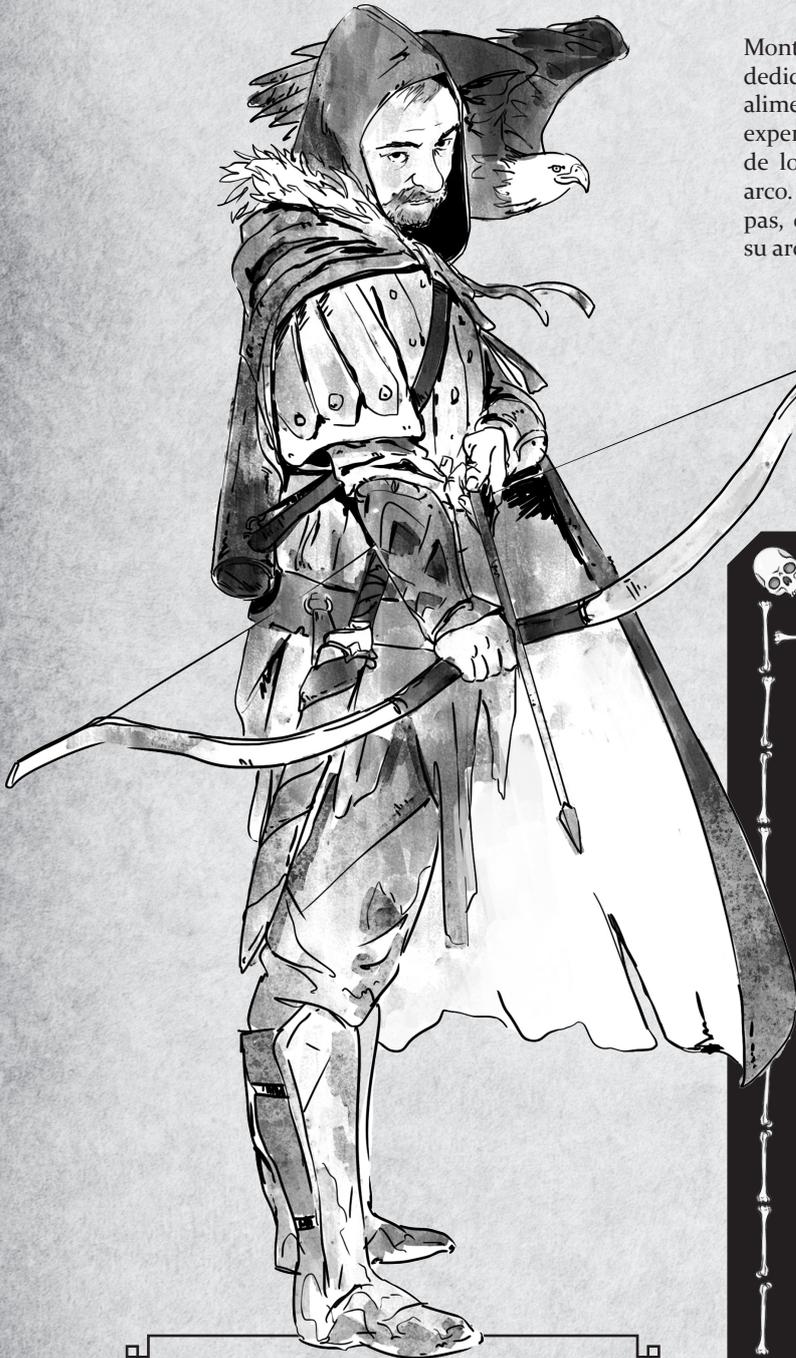
TABLA DE AVANCE POR NIVEL DEL CABALLERO DE LA SANTA LUZ

NIVEL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
REFLEJOS	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12
ATAQUE	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
PODER	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MILAGRO	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+8	+10	+11	+12
SUERTE	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3
HABILIDADES	3	6	9	12	15	17	19	21	23	25



CAZADOR

Montaraces que viven en los bosques y dedican su vida a la caza, ya sea para alimentarse ellos o para otros. Son expertos en el trato con perros y son de los pocos que saben utilizar el arco. Cazan tanto montando trampas, como acechando y disparando su arco.



Ya no hay cotos privados de caza controlados por nobles abusivos. Puedo disparar flechas a mis presas donde sea. No pasaré hambre, ni yo, ni los míos. Y si tú, Diablo infernal, osas interponerte entre mi presa y mi arco, la flecha acabará en tu gaxnate.

RASGOS DE TALENTO

NIVEL 1 - RASTREADOR

Tira con ventaja cuando haga pruebas de Rastrear y Descubrir.

NIVEL 3 - ARQUERO

Gana +1 al ataque y al daño cuando use Arcos.

NIVEL 5 - PASO SEGURO

Tira con ventaja las pruebas de Milagro relacionadas con caídas, trampas y/o emboscadas.

NIVEL 7 - CAZADOR DE LEYENDA

El personaje es un reputado cazador reconocido y respetado por PNJs de su misma profesión por sus innumerables hazañas y capturas.

Mínimo en Atributos:
10 en CUERPO Y 8 en ALMA

TABLA DE AVANCE POR NIVEL DEL CAZADOR

NIVEL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
REFLEJOS	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14
ATAQUE	+0	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+5	+6	+7
PODER	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MILAGRO	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
SUERTE	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3
HABILIDADES	8	10	12	15	17	20	22	25	27	30



6. EFECTOS ESPECIALES



Denominamos **Efectos Especiales** a unas acciones determinadas que se pueden llevar a cabo durante una partida sin necesidad de tirar dados. Representan una acción narrativa exitosa a favor del jugador que puede utilizar durante la partida. Solo se puede tener un efecto especial y hasta que este no se ha utilizado, no se puede adquirir otro. Los efectos especiales se ganan al subir de nivel una vez has gastado el que ya poseías.

Los efectos especiales suceden y ya está, sin necesidad de lanzar los dados y sin opción a fallo. Un efecto especial siempre se llevará a cabo con éxito. El jugador elige en que momento sucede y el DM será el encargado de narrar lo sucedido.

Al iniciar una aventura en Medioevo Oscuro, los jugadores empezarán sin ningún efecto y deberán esperar a subir a nivel 2 para ganar uno. Cuando lo gasten y suban de nivel, podrán adquirir otro.

Los efectos especiales se otorgan de forma aleatoria, el jugador debe tirar 1D12 y consultar la lista, si el resultado es un 12, puede elegir entre los 11 efectos especiales cual se queda.

1 AMORROTO

El receptor, bajo el influjo de este efecto, deja de estar enamorado, sintiendo indiferencia hacia el/la persona que fue su amor.

2 CONVENCER

Este efecto hace que un personaje no jugador crea cualquier cosa que salga de la boca del interlocutor seleccionado por el jugador.

3 DEJAR INCONSCIENTE

El PJ o alguien de su entorno presente en la escena, deja sin sentido al objetivo seleccionado por el jugador, de un golpe. La víctima cae desmayada durante 1 hora. Solo afecta a humanos y animales.

4 ENCONTRAR

El personaje encuentra lo que andaba buscando, por muy bien escondido que estuviera.

5 ESCAPE

Este efecto le permite al jugador hallar una ruta de huida. Ya sea dentro de unos calabozos, atado a un poste a punto de arder o ante su ejecución en un cadalso. El personaje milagrosamente logrará encontrar una forma de escapar.

6 INTIMIDAR

La apariencia del personaje desprende una aura aterradora que intimida a cualquier ser humano o animal que haya cerca. No se acercarán a él y le temerán.

7 MATAR

El personaje da un golpe de gracia mortal a su oponente, matándolo en el acto. Este efecto afecta a humanos, animales y muertos vivientes.

8 OCULTARSE

El personaje y sus acompañantes supervivientes logran esconderse, no importa si es en medio de una villa, en un bosque o en un claro. De una manera u otra, se ocultan y no son descubiertos.

9 SEDUCIR

El personaje provoca un deseo carnal a su objetivo, sin importar sexo ni edad. La víctima se enamorará del PJ o de otra persona a elección del jugador y le deseará con locura durante todo un día. Pasado el día, la víctima hechizada deberá hacer una tirada de Milagro y cada 24h repetirla para liberarse de la atracción. Si se libera de la atracción, está seguirá viendo atractivo/a al receptor, pero sin ese deseo ansioso. Sin embargo, cada vez que falle, perderá 1D6 de cordura, hasta que se recupere o pierda toda su cordura y se suicide por amor.

10 SUERTUDO

Este efecto demuestra la suerte del personaje. Pues cuando todo estaba perdido, tiene opción a salvarse. Cuando el jugador desee usar este efecto, el DM deberá volver a tirar los dados, repitiendo la tirada, sin importar para que fue y que resultado obtuvo anteriormente.

11 VIVO DE MILAGRO

Este efecto salva de la muerte a un personaje que acaba de morir. Ha sido un milagro. El golpe parecía mortal, sin embargo, el personaje está vivo y a 1 PV.

12 ELECCIÓN PREMEDITADA

El jugador puede elegir que efecto especial se queda entre los once de la lista.

10. ALQUIMIA, SORTILEGIOS Y PODERES DIVINOS



Medieval oscuro divide la magia, o los poderes sobrenaturales, en 3 bloques completamente diferentes según su modo de ejecución. La Alquimia, los sortilegios y los poderes divinos. Mediante la primera, y con los ingredientes adecuados, el mago crea útiles mágicos: pócimas, gemas y amuletos. La segunda, los sortilegios, se divide en tres, ancestrales, infernales e invocaciones. La tercera y última, los poderes divinos, solo pueden usarlos los sacerdotes.

El brujo invoca, mediante las exhortaciones y gestos oportunos, los poderes mágicos de distintas naturalezas realizando así conjuros arcanos, infernales, divinos o invocaciones demoniacas.

Los personajes podrán aprender todos estos conjuros mediante libros, manuscritos y pergaminos que encuentren en las grandes bibliotecas del mundo. Y podrán usarlos siempre y cuando tengan puntos de poder y estén a un nivel igual o superior al conjuro en cuestión.

10.1. TIPOS Y USO DE LA MAGIA

En medieval oscuro existen varias formas de practicar o usar la magia y se divide en tres grandes bloques: Alquimia, Sortilegios y Poderes divinos.

LA ALQUIMIA

El primero, la Alquimia, se diferencia de los otros dos porque el brujo crea un objeto mágico mediante unos ingredientes físicos concretos, a los que otorga una serie de características mágicas mediante la habilidad Alquimia y, una vez creado, puede usarlo cualquiera activándose de forma automática.

Este bloque se divide, a su vez, en tres: las pociones, las gemas y los amuletos. Si estos objetos mágicos han sido creados de forma correcta, no necesitan ningún tipo de activación y da igual quien los use, simplemente, al usarlos, surten efecto sus poderes. El personaje que ingiere una pócima sufre sus efectos mientras esta dure. Los amuletos deben llevarse encima o usarse, y las gemas se incrustan en armas que ganan propiedades determinadas de forma permanente.

Las pócimas se agotan al consumirlas y los amuletos o las gemas si no tienen una durabilidad concreta especificada solo pierden sus propiedades si se destruyen o rompen.

LOS SORTILEGIOS

El segundo bloque engloba todos los sortilegios, en ellos el brujo usa las fuerzas arcanas, infernales o invoca demonios mediante exhortaciones y gestos en cada caso.

El brujo debe aprender previamente el conjuro, tener el nivel necesario, los ingredientes que pueda necesitar el hechizo y disponer de suficientes puntos de poder para realizarlo.

Para lanzar cualquier sortilegio, el brujo debe superar una tirada Dificultad 8 + nivel del hechizo, excepto los hechizos de ataque directo a una víctima que se lanzaran contra la DEF del enemigo. Los sortilegios arcanos se activan con la habilidad Magia y los infernales con la de Necromancia.

Ejemplo: Haeth, el brujo, lanza una bola de fuego contra un condenado. La defensa del condenado es de 10. Haeth tiene +5 en Magia y lanza su D20 obteniendo un 9. A el resultado del D20 (un 9) le sumamos el bono de Magia de Haeth (+5) y nos da un total de 14, como 14 es superior a 10 (la defensa del condenado) la bola de fuego impacta con éxito.

También existe la posibilidad del crítico y la pifia en el uso de la magia. Una Pifia supondrá que el brujo queda aturdido al fallar el hechizo, no pudiendo volver a usar ese hechizo durante ese día, mientras que un crítico hará que el hechizo salga de forma perfecta, causando el daño máximo en los de ataque o durando el máximo posible en los casos de hechizos con tiempo.

Hay algunos conjuros que pueden ser evitados por sus receptores si estos pasan una tirada de Milagro. En algunos casos, superar la tirada puede hacer que te libres de los efectos del mismo o reducir su efecto a la mitad. Estos hechizos que pueden ser repelidos, vienen explicados en su descripción, mientras que si no pone nada, no se podrá evitar su efecto.

Para poder usar los sortilegios no se puede llevar armadura de metal, ya que esta atrae el poder arcano y el mago recibiría daño. A parte, para lanzar conjuros se necesitan hacer movimientos de manos y pronunciar palabras, así que no se podrán lanzar conjuros estando maniatado o amordazado.

Después de realizar un hechizo el brujo gana puntos de Maldad y en el caso de los sortilegios infernales y las invocaciones, magia negra, también puede ser necesario que el nigromante tenga un número concreto de puntos de maldad para poder realizar los conjuros.

LOS PODERES DIVINOS

Solo los pueden llevar a cabo los sacerdotes a partir de nivel tres al adquirir el rasgo de talento poderes divinos. El sacerdote adquiere un nuevo poder cada nivel y los puede activar con una tirada exitosa de Teología. Tanto su uso como los poderes que existen se explican con detalle en el apartado de la página 64.



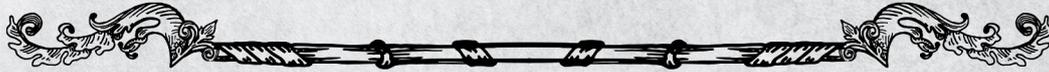
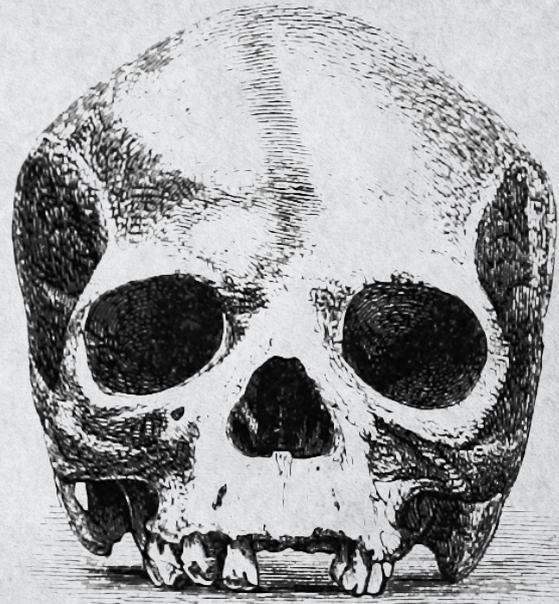
10.4. EL USO DE AMULETOS

Los amuletos son objetos a los que un mago les ha imbuido unas propiedades y/o poderes mágicos mediante la alquimia. Igual que con las pócimas se debe cumplir una serie de pasos previos para crearlos. Si el brujo tiene éxito, estos amuletos o talismanes confieren poderes a quien los use o lleve, de forma temporal o permanente según cada amuleto.

1. BUSCAR LOS INGREDIENTES: Como en el caso de las pócimas se deben encontrar o conseguir los ingredientes necesarios en cada caso para la fabricación del amuleto.

2. CREAR EL AMULETO: Se deben seguir las instrucciones indicadas en el proceso y para ello el brujo debe superar una tirada exitosa de Alquimia a Dificultad 15 por cada día de trabajo. Hacer un amuleto ocupa 1D4 días de trabajo.

3. USAR EL AMULETO: Los amuletos confieren poderes mágicos específicos, de forma temporal o permanente, a sus portadores sin que estos deban realizar tirada alguna.



1. AGILIDAD FELINA

Ingredientes: Pelo de gato o otro felino, bolsa de cuero.

Efecto: El que usa este amuleto tira con ventaja todas las tiradas de cuerpo durante las siguientes 24 horas.

2. BRAZALETE DETECTOR

Ingredientes: Un brazalete de metal o de cuero donde se sostienen, longitudinalmente y de forma equidistante, 6 piedras preciosas. Varios componentes naturales del bosque y montaña.

Efecto: Este brazalete detecta sortilegios. El número de piedras que se iluminen coincide e indica el nivel del conjuro.

3. CAPA DE INVISIBILIDAD

Ingredientes: Colmillo de Upiro, leche de cabra, resina de pino y canónigos, y una capa tejida con lino o lana.

Efecto: Al ponerse la capa y abrochar el cierre hecho con el colmillo de upiro, el receptor se vuelve invisible mientras no abra el cierre. Si es herido y derrama sangre también se pierde el efecto de la invisibilidad.

4. CORTEZA RESISTENTE

Ingredientes: Cinturón de cuero y hebilla metálica forjada con un tratamiento especial a base de varios componentes naturales que se encuentran en bosques y a orillas de lagos.

Efecto: La piel del portador incrementa su defensa en +1 punto mientras lleve el cinturón puesto.

5. LLAVE MÁGICA

Ingredientes: Placa metálica de plomo y varios componentes naturales que se encuentran en bosques y montañas.

Efecto: Este amuleto sirve para abrir cualquier tipo de cerradura sin estropear su mecanismo, incluidas aquellas bajo el efecto del sortilegio Cerrojo mágico (ver página 49).

6. OJOS DE BÚHO

Ingredientes: El pico, sangre y dos plumas de un búho real así como varios componentes naturales de bosques y montañas.

Efecto: El portador, que debe llevar este talismán colgando del cuello, ve perfectamente en la oscuridad total. Pero no verá a través de humo o niebla.

7. PIEDRA PROTECTORA

Ingredientes: Piedra de cuarzo, ámbar, componentes naturales de bosques y montañas.

Efecto: Este amuleto debe colgar del cuello de su portador y mantener el contacto con su piel. Cuando este se introduzca en la boca un alimento o bebida envenenados el amuleto emanará una cálida luz que le calentará la piel avisándole del peligro.

8. PIEL DE SALAMANDRA

Ingredientes: Una bolsa de piel de salamandra que albergue el cráneo de este reptil y varios componentes naturales que se encuentran en bosques y montañas.

Efecto: La piel del portador en contacto con el fuego adopta la misma textura y los colores, amarillo y negro a manchas, que la de una salamandra. Este no sufre quemaduras a causa de fuego natural pero sus ropas u objetos si se quemarán, excepto este amuleto. También se quemará si el fuego es de origen mágico.

9. RESPUESTA VERDADERA

Ingredientes: La cabeza de un erudito con poderes místicos (un brujo, un nigromante o un sacerdote de nivel 5), tres quilos de oro puro.

Efecto: Para crear el amuleto con éxito se debe bañar y recubrir la cabeza del erudito sacrificado con los tres quilos de oro fundido y pasar las tiradas de alquimia durante los días de trabajo. Al formular una pregunta a la cabeza, esta siempre responderá la verdad diciendo si o no. Pueden crearse tres tipos de amuletos distintos cada uno responde sobre el pasado, presente o futuro respectivamente.

10. TALISMÁN DEL CONOCIMIENTO

Ingredientes: Anillo de oro, sangre humana y componentes naturales que se encuentran en bosques y montañas.

Efecto: Este talismán otorga ventaja a todas las tiradas de la habilidad Cultura, durante 1D4 horas al día, desde el momento en que se pone el anillo en el dedo corazón de mano izquierda.



SORTILEGIOS ARCANOS

EL BRUJO O NIGROMANTE USA LA HABILIDAD MAGIA PARA REALIZAR LOS SORTILEGIOS ARCANOS

ARCANOS DE NIVEL 1

CERROJO MÁGICO

Descripción: Este hechizo protege mágicamente un cerrojo evitando que se abra ni se rompa si no se usa el talismán llave mágica.

Maldad: Según su uso. Por ejemplo, si guardas y proteges un objeto personal o puntos, y si encadenas una persona 1D4.

COPIAS DE BRUJO

Descripción: Con este poder, el mago puede hacer tantas copias de sí mismo como puntos de poder utilice. Las copias no podrán atacar, ni hablar, ni si quiera pensar por sí mismas, pero a ojos de los demás serán igual que el mago. Las copias solo tienen 1 PV. Una vez destruida la copia del mago estas se transformarán en humo. Las copias se desvanecerán pasadas 13 horas desde su clonaje.

Maldad: 1

CUERDA MÁGICA

Descripción: El mago crea una cuerda mágica que puede atarse sola donde él decida. Esta tendrá la longitud que decida el brujo que debe gastar 1 punto de poder adicional por cada dos metros extra de cuerda. Los nudos mágicos de la cuerda solo se pueden deshacer cortándola.

El mago no recupera los puntos de poder de este hechizo hasta que decida romper el sortilegio o pase un año y se desvanezca de forma natural.

Maldad: Según su uso, 0 puntos por atar un objeto y hasta 1D4 puntos si se usa para atar humanos o animales.

IDENTIFICAR OBJETO

Descripción: Mediante este poder, el mago puede saber si un objeto es mágico y las propiedades en términos de juego que proporciona.

Maldad: 2

LIBERAR POSESIÓN

Descripción: Este hechizo libera a un humano de su posesión demoniaca, volviendo a ser humano. El que antes estaba poseído no recordará nada de su etapa de posesión.

Maldad: 0

MENSAJE ONÍRICO

Descripción: El brujo envía un mensaje a una persona a la que conoce. Para ello se tumba a reposar, y cierra los ojos con un pensamiento conciso, entando en un leve sueño de 15 minutos. Este pensamiento describe la imagen o escena y la frase corta que desee transmitir el mago.

Al finalizar el cuarto de hora el receptor recibe el mensaje como si de un pensamiento propio se tratase, si esta despierto, o como un sueño, si duerme. En este momento y tras el esfuerzo el brujo queda dormido profundamente durante 2D6 horas.

Maldad: 1

OÍDO DE LUCIFER

Descripción: El brujo es capaz de oír con una capacidad muy superior a la suya. Puede oír conversaciones tras las puertas y las paredes, incluso a largas distancias. No importa que haya entre medio del mago y lo que quiera escuchar. El brujo centrará su oído, donde él quiera, sin ser molestado por ruidos ajenos. El efecto del oído del diablo durará 1 turno y alcanza 10 metros por nivel del brujo que lo use.

Maldad: 0/1 Depende de las intenciones del brujo, el DM tiene la última palabra.

SEDUCIR

Descripción: Este sortilegio se mete en la mente del receptor, y le hace sentir un deseo hacia el brujo. El grado de la atracción variará, desde un pequeño deseo hasta una verdadera obsesión. Lanzar 1D4: 1- Breve atracción, el mago le gusta y no hará nada que pueda ofenderle. 2- El deseo hacia el brujo es abrumador, se queda embelesado mirándolo. 3- El deseo hacia el mago es abrumador, descontrolado y su deseo es yacer con él, llegando incluso a suplicar. 4- El brujo es tan bello como un ángel para él, ahora mismo nada importa más que el mago y debe poseerlo. La víctima se lanza hacia el brujo con intención de abusar de él durante 2D8 asaltos.

Maldad: 1D4

TELEQUINESIS

Descripción: El brujo puede levantar y mover objetos, con el poder de su mente, de un peso y a un radio de distancia iguales a su nivel.

Maldad: En función a su uso

VISTA DE LUCIFER

Descripción: El mago será capaz de ver tras las ropas, paredes y otros obstáculos lo que se oculte tras ellos. La vista de Lucifer durará solo 1D3 asaltos.

Maldad: 1D3

ARCANOS DE NIVEL 2

BENDICIÓN MÁGICA

Descripción: El mago bendice a un aliado o a sí mismo para obtener durante 1D12 asaltos un bono de +5 a todas las acciones que realice.

Maldad: 0

CEGUERA

Descripción: Este conjuro hace que la víctima pierda la vista durante 1D6 asaltos si no pasa una tirada de Milagro Dificultad 12 + Nivel del conjurador.

Maldad: 1D3



MALDICIÓN DEL MURCIÉLAGO

Descripción: El demonio Adramelech, mediante este poderoso sortilegio de su invención, creó a estas criaturas mitad hombre mitad murciélago. Pueden emitir frecuencias para guiarse en la oscuridad y mantienen los ojos y manos que tenían como humanos. Su cara se transforma adquiriendo la apariencia de murciélago pero mantiene sus rasgos humanos, de forma que un pariente o amigo podría reconocerlo. Sus brazos quedan unidos a sus alas que solo le permiten vuelos muy cortos debido a su envergadura y peso, +2 a Cuerpo y -2 a Alma. Si la víctima no pasa una tirada de Milagro Dificultad 15 quedará convertido en esta bestia. Esta maldición se puede eliminar mediante el conjuro Anular maldición o el poder divino Quitar maldiciones.
Maldad: 1D6

ROBO MÍSTICO

Descripción: El nigromante lanza una neblina oscura que tras envolver al objetivo, se desvanecerá robándole 2D4 puntos de poder. Estos puntos se también se desvanecen sin ser los pueda aprovechar el brujo que lance el hechizo.
Maldad: 1D3

INFERNALES DE NIVEL 4

CREAR ABOMINACIÓN MALDITA

Descripción: Sortilegio parecido a levantar esqueleto, que es enseñado por el demonio Murmur a sus adeptos más fieles. El nigromante crea una abominación maldita, uniendo diferentes partes y órganos de víctimas humanas muertas, para darle vida mediante el conjuro. Puede tener hasta un máximo de: dos cabezas, cuatro brazos o, tres piernas. También puede tener dos caras, seis ojos, cuatro orejas, tres narices y dos bocas por cabeza. La abominación seguirá a su amo y lo protegerá hasta ser destruida ella o su amo. Mediante este hechizo el brujo no puede tener más de una abominación maldita bajo su control. Ver características en la página 144. Los PP empleados en este conjuro, no se recuperarán mientras la abominación siga con vida.

Maldad: 1D8

CREAR GÓLEM DE CARNE

Descripción: El nigromante debe concentrarse durante 1 turno completo, invocando trozos de carne de las cercanías, creando una masa de carne con vida a su servicio. El Gólem luchará junto a su amo hasta el final y le obedecerá siempre y cuando las órdenes sean sencillas. Mientras el Gólem siga en pie, el nigromante no podrá recuperar los PP empleados para crearlo, ni invocar a otro gólem. Ver página 145.

Maldad: 1D10

FUEGO INFERNAL

Descripción: El brujo crea un envoltorio de llamas rojas a su alrededor que le protegen de cualquier tipo de fuego. Lo podrá atravesar y no sé quemarán ni él, ni sus ropas, ni los objetos que porte. Si toca o ataca a alguien suma 1D3 al daño.

Maldad: 2 puntos o 2D3 si hace daño a un ser vivo.

JUVENTUD ETERNA

Descripción: El nigromante sacrifica 4 humanos a la diablesa Gremory y a continuación se da un baño con la sangre de las víctimas. Cada año que repita el ritual no envejecerá. El año que no lo realice envejecerá de golpe recuperando todos los años que haya consumado el ritual más 3D4.

Maldad: 3D4

NIDO DE VÍBORAS

Descripción: Antes de poder activar este hechizo el mago debe tragarse 7 huevos de víboras enteros y recitar las letanías al demonio Astaroth. A continuación el mago enfermará durante 1D4 meses. Su piel se inflará dos centímetros llenándose de pústulas que al curarse dejarán numerosas marcas y cicatrices. Esta nueva piel confiere +1 a la DEF y -1 a cuerpo. En el interior de la nueva dermis habita una víbora, se puede ver su relieve al moverse por el cuerpo del mago sobresaliendo de la nueva dermis. A partir de este momento, cada vez que el mago active este hechizo la serpiente saldrá y entrará del cuerpo del mago, siempre manteniéndose unido a él por uno de los dos extremos, atacando a sus rivales como un apéndice independiente de las acciones que realice el hechicero. De esta forma y mientras dure el sortilegio, 2D4 asaltos, la víbora protegerá al nigromante mordiendo sus rivales. Ver la serpiente en la Pág. 153.

Maldad: 1D4

NUBE NEGRA

Descripción: Conocida también como nube zumbadora este hechizo es habitual entre los adoradores de Belzebuth. El brujo invoca una nube de moscas negras que envuelven por completo a la víctima, mordiendo y chupándole la sangre. El afectado no ve nada y difícilmente puede actuar mientras dura el hechizo (3 asaltos) y recibe 1D4 puntos de daño por asalto a causa de las heridas, independientemente de su armadura pues las moscas se cuelan por cualquier rendija. Al finalizar el hechizo, las moscas desaparecen dejando un charco de sangre a los pies de la víctima.

Maldad: 1D8

INFERNALES DE NIVEL 5

ARAÑA GIGANTE

Descripción: Este sortilegio lo creó el demonio Mammon para convertir algunas de sus víctimas humanas en enormes arañas peludas, que usa como guardianes y custodios de sus valiosos tesoros ocultos. Si un humano usa este hechizo no recuperará los puntos de poder gastados para activarlo, hasta que la araña muera. Esta protegerá al brujo en caso de peligro y se quedará en la zona que este le ordene. Ver página 143 en el bestiario.

Maldad: 2D3

CREAR ÁRBOL MUERTO

Descripción: El nigromante debe sacrificar a un humano, al demonio menor Ducabius, colgándolo en un árbol calcinado por un rayo. Después, debe regar el árbol con su propia sangre y la esperma de la víctima. Si el hechizo se ejecuta correctamente el árbol jamás atacará a su creador y protegerá la zona donde se encuentre. Es recomendable desplazar el árbol al lugar que se desee proteger antes de darle vida. Ver página 143.

Maldad: 1D8

CREAR CUERPO BLANDO

Descripción: El nigromante debe sacrificar cinco humanos al demonio Vassago, creador del hechizo. Para ello les debe colgar bocabajo para cortarles la garganta y dejar que se desangren totalmente durante dos días. A continuación debe sumergirlos en una solución creada con diversos ingredientes mágicos y la sangre de los muertos. Tras esto el brujo pronuncia el hechizo y pasados tres días la carne, órganos y vísceras de los muertos se habrán separado de los huesos, dejando cinco esqueletos totalmente limpios, y se unen creando una masa viscosa con vida propia conocida como cuerpo blando. Ver página 142.

Maldad: 2D4



RANGO DEMONIACO	MALDAD NECESARIA	MALDAD GANADA
Conde	75	1D6
Marqués	80	1D8
Duque	85	1D10
Príncipe	90	1D12
Rey	95	1D20

PASOS DE LA INVOCACIÓN

1. CONJUNCIÓN ASTRAL: Antiguamente, cuando los demonios se encontraban encerrados en el infierno, realizar las invocaciones en la hora, día y mes exactos podían representar la diferencia entre tener éxito o fracasar estrepitosamente. Ahora esto es indiferente pero si se hace en el momento preciso, mediante una tirada de Demonología Dificultad 10, se tirará con ventaja en todas las tiradas de demonología de los siguientes pasos.

2. LA FÓRMULA DE LOS SAHUMERIOS: En primer lugar se debe disponer de los ingredientes para los sahumerios necesarios en la invocación de cada demonio. Algunos se pueden conseguir más fácilmente y otros son mucho más difíciles de encontrar, su búsqueda puede representar una aventura en sí misma para dar con ellos. Una vez obtenidos se tienen que preparar y mezclar en la proporción correcta de la fórmula mediante una tirada de Alquimia Dificultad 13.

3. CÍRCULO DE PROTECCIÓN: El nigromante dibuja, con un carbón ardiente, un círculo en el suelo que debe contener todos los signos de protección pertinentes, según el demonio a invocar, alrededor de su circunferencia. El mago o cualquier ser que permanezca dentro de este círculo estará a salvo del demonio que no podrá hacerles daño. Para dibujarlo correctamente es necesaria una tirada de Demonología Dificultad 12.

4. SELLO DIABÓLICO: Dentro del mismo lugar donde se lleve a cabo la invocación, y fuera del círculo de protección, el brujo debe dibujar otra circunferencia que contenga el sello del demonio a invocar, donde aparecerá el demonio al efectuarse el ritual. Antiguamente este sello se inscribía a su vez dentro de un triángulo que retenía encerrado al demonio, pero desde el apocalipsis los demonios pueden moverse con total libertad en la tierra.

5. OFRENDA RITUAL: Cada demonio precisa un ritual concreto, en él se encienden los sahumerios y se hace la ofrenda o sacrificio relativos al demonio, este puede incluir una o varias víctimas de diferentes razas, mientras se pronuncian las exhortaciones correctas o incluso, con demonios de alto rango, durante el oficio de una misa negra con varios adoradores.

6. EL PACTO INFERNAL Y DESPEDIDA: Si todos los pasos se han producido satisfactoriamente aparecerá el demonio y el nigromante que lo invoca podrá pactar con él. Ver la sección pactos infernales. Después de firmar el trato con sangre, el nigromante debe despedir correctamente al demonio invitándole a abandonar el ritual con una tirada de demonología Dificultad 10. Si no la pasa el demonio puede enfadarse, romper el pacto y atacar a todo el que se encuentre fuera del círculo de protección. Si la pasa el demonio desaparece y el pacto queda sellado. Llegado este punto el nigromante deberá realizar las tareas impuestas por el demonio antes de volverlo a invocar nuevamente para recibir sus recompensas.

FÓRMULAS DEL LOS SAHUMERIOS

El sahumerio es un preparado místico que se quema durante la invocación. Esta compuesto por varios ingredientes que deben mezclarse, siguiendo la fórmula de cada ritual, en la proporción exacta según el demonio que se desee invocar. Existen siete tipos o familias de sahumerios según su naturaleza y su procedencia, estos son:

PLANTAS Y ÁRBOLES

Cicuta, Beleño, Mandrágora, Cinamomo, Extracto de Belladona, Estramonio, Corteza de encina, Arce blanco o sicómoro, Aloe, Pino salgareño o Pinus nigra, Tilo, Quercus robur o roble común, Abies o Abeto, Fraxinus o fresno, Quercus suber o Alcornoque.

ORINES Y HECES

Orina humana, Orina de un humano ahorcado, Orina de cabra, Orina de Sátiro, Orina de Dip, Orina de un Incubo o un Súcubo, Orina de Lamia, Orina de necrófago, Heces de demonio, Heces de una raza infernal, Heces de Trasgo, Heces de rata, Heces de Licántropo, Heces de nigromante, Heces de Equidna, Heces de Fuira o Trauco, Heces de murciélago.

FRUTOS Y ESPECIAS

Jengibre, Granos de Pimienta, Mostaza, Mejorana, Cilantro, Tomillo, Anís, Azafrán, Nuez moscada, Clavo molido, Galanga, Canela en rama, Comino triturado, Cúrcuma.

ACEITES Y BÁLSAMOS

Aceite de pescado, Aceite de lavanda, Aceite de feto abortado, Aceite de placenta humana, Aceite de ricino, Aceite de hígado de bacalao, Aceite de raíces de enredadera, Aceite de lombrices, Aceite de ajonjolí o sésamo, Bálsamo de Judea, Aceite de pepitas de calabaza, Aceite de almendra, Bálsamo de plantas naturales, Aceite de grasa y carne humana.

PARTES ANIMALES

Pezuña de asno, Plumas de ganso, Tuetano de buey, Plumas del ala izquierda de un Cuervo, Huevo podrido de oca, Pelos de cabra, Crin de Caballo, Grasa de cerdo, Tres plumas de grifo, Tres Plumas de búho real, Visceras de oso pardo, Corazón de Lobo, Cabeza de una gallina blanca, Hígado de buitres.

RAREZAS O MINERALES

Azufre, Espíritu del vino, Sal, Limadura de hierro, Hueso de cadáver, Benzol, Incienso, Polvo de colmillos de jabalí, Triturado de sapos y babosas, Alas de murciélago machacadas, Triturado de escorpiones y culebras, Membrana de ala de Calliphoridaes, Limaduras del cuerno de un ciervo, Vello púbico de un vasallo de Vual.

SANGRE Y LÁGRIMAS

Sangre de carnero seca, Sangre coagulada de serpiente, Sangre de un asesino ajusticiado, Sangre menstrual de mujer virgen, Sangre de feto nonato, Tres gotas de la sangre de un Demonio, Sangre fresca de un gallo negro, Sangre de una Hada del bosque, Sangre de una Sirena, Sangre y lágrimas de una viuda, Sangre de un Jinete de dios, Sangre de de la castración de un toro, Sangre de Ogro decapitado.

OFRENDA RITUAL

Durante el ritual se pueden llevar a cabo uno o varios sacrificios de humanos, animales u otros seres y razas según la demanda de los demonios algunos ejemplos son: Gallo, macho cabrío negro, huevos de gallina negra, conejo totalmente blanco, una virgen, un bebé humano, un humano adulto...



12. SOBRE MEDIEVO OSCURO



El mundo es un lugar lúgubre y tenebroso, donde vagabundean hordas de condenados. Las ciudades y los poblados han sido atacados, conquistados y destruidos sin piedad por las huestes infernales. Los humanos que han logrado sobrevivir en muchos casos han huido rápidamente, con poco equipaje, perseguidos por las alimañas del mal. Otras se han fortificado en poblados amurallados donde impera la miseria, la pobreza y el hambre. La plaga de ratas con cabeza humana también se extiende propagando la peste de los condenados y los peligros crecen día a día incluso entre humanos.

El mundo en medioevo Oscuro, como su propio nombre indica, es un mundo medieval de tinieblas, de aspecto lúgubre, de miseria, repleto de monstruos infernales y condenados que caminan sobre la faz de la tierra.

Es muy importante que como diabólico máster mantengas en todo momento la ambientación del juego, que los jugadores noten que el peligro acecha constantemente, eso provocará que los supervivientes se sientan inseguros en un entorno hostil, sucio, en ruinas y decadente.

La dificultad por sobrevivir es el verdadero reto al que deben enfrentarse sus personajes en su quehacer diario. Encontrar agua potable, comida o cobijo, ya son objetivos que componen una aventura en sí misma. Los peligros se encuentran por doquier y en cualquier momento pueden aparecer condenados o engendros del infierno, pues el bien ha renunciado y el mal gobierna el mundo.

La organización de los focos de resistencia humana también constituyen una parte clave en la ambientación de Medioevo Oscuro y en las formas habituales como interactúan las gentes que lo habitan, así como de su funcionamiento.

Para ello puedes leer el capítulo 15, Sectas y clanes, donde se detallan algunos grupos. A partir de estos puedes desarrollarlos, modificarlos o crear los tuyos propios.

Las bestias de la noche los demonios y demás engendros y criaturas mitológicas también forman una parte fundamental del juego y su ambientación. Son los peligros tangibles a los que deben enfrentarse los personajes, que en todo momento, a pesar de estar tentados de hacer el mal, deben ser conscientes de que llegar a 100 puntos de maldad puede significar la pérdida de su superviviente, que se convertirá en PNJ tras perder su alma.

Así pues los supervivientes deben hacer el bien para contrarrestar los puntos de maldad y no perder el personaje, esto ayudará al diabólico máster a preparar y encauzar las aventuras en Medioevo Oscuro (Ver capítulo 7 Bondad y Maldad).

A continuación se detallan algunos puntos importantes que el DM puede tener en cuenta y el capítulo 13 se explica como se ha llegado a la situación actual, paso a paso, desde la lluvia de meteoritos, la plaga de peste, a el apocalipsis y la gran batalla que enfrentó el bien y el mal, o al mismo papa nigromante.





13. CIELO E INFIERNO: 66 AÑOS DESPUÉS DEL ECLIPSE



Primero creó el mundo, le dio luz y lo llenó de vida pero los humanos, su creación más apreciada no cumplieron sus expectativas, una vez tras otra decepcionaron al creador dejándose llevar por la flaqueza de la carne y el pecado. Después del diluvio intentó corregir sus errores pero con el tiempo se volvieron a reproducir y los humanos sucumbieron de nuevo a las tentaciones del demonio. Al final se produjo el apocalipsis y la gran batalla entre el cielo y el infierno, y tras su abandono ahora los humanos deben luchar solos.

El mundo en el que vivimos está en decadencia. La mayoría de la población mundial ha muerto a causa de una terrible enfermedad. Se sospecha que esta epidemia la propagan unas ratas negras de gran tamaño con cabeza humana. Unos culpan a Dios y a la iglesia, otros a los herejes que renegaban del señor. Mientras que otros piensan que es obra del maligno. ¿La verdad? Nadie la sabe... Aunque yo sospecho de aquellos que practicaban la magia prohibida... los nigromantes.

El eclipse fue el inicio del fin. Fue el punto y final del mundo tal y como lo conocimos. A veces pienso que Dios nos ha castigado por esta interminable guerra contra los sarracenos. Muchos pensaban que nosotros teníamos razón y que luchábamos en su nombre, pero ¿y si estábamos equivocados y esto es causa de su ira divina? No sé qué pensar. Todo se ha vuelto oscuridad, los muertos se alzan de sus tumbas, el horror personificado salió del mar... Los antiguos gritaban algo así como Belzebuth y para rematar, una estrella cayó en la tierra, abriendo las puertas del infierno. Pocos supervivientes hay, menos habrá... El fin del mundo ha llegado. La misión de cada uno es sobrevivir al día a día.

Y al llegar la noche, todos correrán a esconderse, pues no hay nada peor que la oscuridad...

Yo no creo que vuelva a salir de la abadía. Que Dios me perdone, pero pasaré aquí mis últimos días y llenaré de trampas lo que antaño fue una morada del señor, con el fin de que nada entre aquí.

Con estas letras dejo de escribir mi diario.

Abad Odó, Obispo de Girona, en el monasterio de Sant Cugat a 26 de Junio del año 1000 de nuestro señor.



14. LOCURA Y MUERTE



ras el eclipse de sangre, el cielo se volvió rojo y empezó la lluvia de fuego que hizo que la tierra se agrietara y de las profundidades de la tierra, donde se encuentra el infierno, surgieron los demonios... Los muertos volvieron a la vida y todo aquel infectado por la peste, tras su muerte, volvía como un muerto viviente o condenado.

Medievo Oscuro es un juego de fantasía oscura y terror, con lo cual la muerte y la locura acechan en cualquier esquina a los personajes supervivientes. Enfermedades, escenas catastróficas que provocan locura hasta al cerebro más cuerdo, criaturas de la noche que amenazan a los hombres y mujeres supervivientes, son algunas de las posibles causas de muerte en esta época postapocalíptica.

14.1. LOCURA

El mundo es un lugar oscuro, tétrico y lleno de locura. En estas condiciones, no es de extrañar que los humanos pierdan la razón y es por ello que los supervivientes tienen Puntos de Cordura. Estos puntos dependen del Atributo Alma. Enfrentarse a terrores sobrenaturales e infernales puede llevar a los personajes a la locura. A continuación mostramos unos ejemplos de pérdida de cordura, en la siguiente tabla. El DM puede pensar nuevos motivos y ampliar la tabla.

SUCESO	PÉRDIDA DE CORDURA*
Encontrase con una masacre llena de cadáveres mutilados	0/1
Ver levantarse un cadáver reanimado por la peste u otro método	1/2
Ver a varios cadáveres reanimados por la peste u otro método a la vez	1/3
Despertar dentro de un ataúd o tumba estando atrapado	0/1
Encontrase con un conocido aún a sabiendas que había muerto	1/2
Sufrir torturas graves a manos de sectarios de Nergal	1/3
Ver brujería, sortilegios arcanos o infernales	1/2
Asistir a un sacrificio ritual, misa negra o invocación demoníaca	1/3
Ver un ser feérico	1/3
Ver una bestia de la noche, un muerto viviente o una montura infernal	1D3
Ver una raza de demonio, un servidor de maligno o un engendro del averno	1D4
Ver un demonio menor o un ser apocalíptico	2D3
Ver un demonio mayor	Ver tabla en la página 98

*La puntuación de la derecha es por si no se supera una tirada de Alma Dificultad 10. La de la izquierda es la pérdida en caso de superar la tirada de Alma.

Si un jugador pierde todos sus puntos de cordura sufrirá un Ataque de locura, para ello debe tirar 1D8 en la tabla de ataques.



HÁBITO DE SAN BENITO

Antiguo ropaje del santo tiene la propiedad de ser indestructible pero no para golpes. Si se agujerea, al sacar el utensilio o arma que lo haya perforado, el sayo se repara de forma milagrosa. **Otorga:** Concede al que lo lleve puesto el mismo poder contra alimentos envenenados que tenía dicho santo. De esta forma, antes de poder consumir una bebida envenenada se romperá el recipiente en mil pedazos y ante alimentos sólidos con veneno aparecerá un cuervo y se llevará la comida.

LA BOLSA DE JUDAS

Cuenta la leyenda que, tras su arrepentimiento, Judas Iscariote quiso donar las monedas ganadas por su traición a Jesús a un templo, y que después de que los sacerdotes las rechazasen las tiró al suelo del recinto sagrado. Lo que no se contó jamás es el castigo divino impuesto a Judas para que nunca olvidase su traición. Por ello esta bolsa, cada nuevo día, vuelve a contener la misma cantidad exacta, 30 piezas de plata, y resta 1 punto de cordura a su portador induciéndolo poco a poco a la locura y el suicidio.

ROSARIO DE SAN BLAS

Solo aquellos que sean sacerdotes con poderes divinos, y tengan por lo menos nivel 3, con este rosario pueden usar, una vez al día, cualquier poder divino. Independientemente del nivel y de si lo dominan o no.

RELICARIO DE SAN MATEO

En esta caja metálica de elevado valor ornamentada con oro, plata y piedras preciosas se encuentran los dedos, la mano y el antebrazo de San Mateo. Besar esta caja produce varios efectos. En primer lugar cura cualquier enfermedad contraída de forma natural, no mágica. En segundo lugar, restablece al acto todos los puntos de cordura, y por último aquellos que tengan 50 o menos en bondad ganarán 1D10 en este atributo secundario.

EL GRIMORIO DEL PAPA NEGRO

Se dice que el Papa negro, cuando aun no se había convertido en el reverendo del mal en la tierra y aun estudiaba, apuntaba todos los sortilegios y todo lo que aprendió de los demonios que fue invocando en un diario que guardaba celosamente. A pesar de ello, no se sabe como se perdió y tiene un grupo de nigromantes dedicados a la tarea de intentar recuperarlo. Quien consiga este diario y lo abra ganará inmediatamente 10 puntos en maldad y perderá 1D10 puntos de cordura. En su interior se encuentran detallados todos los pasos de las invocaciones a todos y cada uno de los demonios, desde los condes hasta el propio Lucifer. Pues él tuvo que invocarlos a todos para conseguir la audiencia ante al maligno. Todos excepto uno, pues dicen que una página se manchó durante el ritual quedando inservible. Parece que nadie sabe de que demonio se trata y si lo sabe alguien jamás lo ha revelado.

LA BIBLIA DEL ABAT ODÓ

El portador de este grueso tomo tiene derecho a una tirada adicional de salvación, o de milagro, contra cualquier sortilegio que le lancen directamente, incluso aquellos que no la permiten.

EL ANILLO DE SALOMÓN

Perdido en los anales del tiempo este anillo se encuentra en algún lugar recóndito de la tierra. Concede al que se lo coloque en el dedo anular de la mano izquierda todos los puntos necesarios para llegar a obtener el 777, los tres setes mágicos.

Otorga: Sube al máximo de puntos las siguientes habilidades: 7 en Magia, 7 en Demonología y 7 en Necromancia. Además todos los sortilegios cuestan, a su portador, la mitad de PP.



EL BRAZALETE DE OXUS

El brazalete de oxus esta hecho de oro puro e incrustaciones de piedras preciosas. Los dos extremos de la argolla terminan con la figura de un grifo, que quedan enfrentados.

Otorga: El portador del brazalete de Oxus tiene poder sobre estos seres. Cada vez que lo invoque aparecerá un grifo que le ayudará obedeciendo sus órdenes.

EL ESCUDO DE ELIGOS

Fue durante la gran batalla, cuando Eligos perdió su escudo más preciado. Forjado en el mismo infierno a partir del metal extraído de uno de los meteoritos que cambiaron el destino de la humanidad.

Otorga: este objeto del mal, otorga +15 en maldad la primera vez que se usa y otorga un +6 al bonus de defensa gracias a su enorme tamaño y ligereza. El personaje que porte este escudo jamás podrá superar el 80 puntos en bondad.

LA FLECHA DE SAN SEBASTIÁN

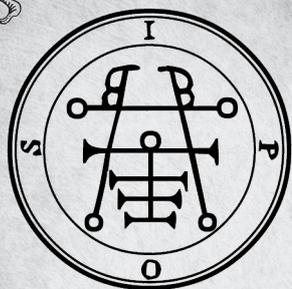
Este colgante tiene un aspecto pobre y antiguo, se trata de un cordón de cuerda de esparto y lo que queda de una punta de flecha que hirió a San Sebastián en su martirio. Este amuleto protege contra la peste incluso la nueva y otorga un dado de ventaja en el uso de todo tipo arcos. El portador, que debe llevarlo colgado del cuello, necesita más de 40 puntos en bondad para que sus poderes tengan efecto en él.

ORBE DEL MAL

Poco se sabe de este objeto. Ni quién, ni dónde, ni cuando, ni porqué se creó. En realidad, ningún humano que haya tenido esta bola de cristal, de aproximadamente un palmo de diámetro, sabe para que sirve o si tiene utilidad. Lo único que han podido constatar es que por tan solo mirarla un rato fijamente otorga 1D4 puntos de maldad al día. El hecho de tenerla propina unas ganas indeseables de hacer el mal. Por cada día que pase en su posesión el PJ hará una tirada Milagro Dificultad 12 y si la falla hará un acto de maldad ganando la maldad indicada por el DM más 1D4 extra.

RELICARIO DE SAN MECENAS

Este objeto dota de una protección divina a su portador, que jamás enfermará. Ni de forma natural ni mágica. Para que tenga efecto debe tener una bondad superior a 50 puntos.



Ipos



Príncipe de las ilusiones y la ansiedad

Príncipe infernal al mando de 36 legiones de demonios, en su mayoría formadas por Súbditos de Ipos.

Es el máximo exponente y el emperador de la raza demonica a la que el mismo renombró como Súbditos de Ipos. Tiene el cuerpo de un león, el cuello, la cabeza y las patas de ganso y la cola de liebre. De carácter malvado, embustero y pendenciero, le gusta provocar la ansiedad en los humanos mediante ilusiones mágicas y espejismos.

ENSEÑA U OFRECE A SUS INVOCADORES

Puede otorgar hasta 4 puntos en la habilidad de Agilidad.

Puede enseñar su sortilegio favorito, Espejismo deseado, a todos los nigromantes que lo invocan por segunda vez.

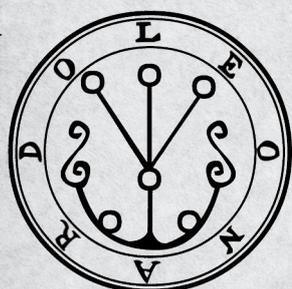
Él sabe y puede revelar todas las cosas, pasadas, presentes y futuras.

Puede hacer a sus adoradores humanos ingeniosos y valientes, y darles talento y audacia.

PODERES

Conoce todos los sortilegios, arcanos e infernales, hasta nivel 4.

ATAQUE	REF: +16	DEF	PV	PP	M
GARRAS +10 (3D4+10)		20	95	30	+10
PICO +8 (2D8+8)					



Leonardo

Marqués de las ceremonias

Marqués infernal al mando de 10 legiones de nigromantes, que tiene la tarea de presidir los grandes aquelarres que llevan a cabo los adeptos del papa negro y nigromantes en la tierra.

Tiene apariencia de gran chivo con tres cuernos, de los cuales el del medio despiden una luz roja que alumbraba a toda la concurrencia. Tiene barba de cabra, dedos como garras, pies y una cola de asno debajo de la cual tiene una cara humana negra, que todos los brujos besan en las asambleas o ceremonias. En estas se suelen celebrar grandes banquetes, donde la comida generalmente consiste en sapos, carne de ahorcados, recién nacidos no bautizados y pan de mijo negro. A continuación practican grandes danzas a cuerpo desnudo que a veces acaban convirtiéndose en orgías. El festín dura hasta el canto del gallo, cuando el gran negro, orina en un agujero, rocía a los asistentes, les despiden y cada uno vuelve a su casa.

ENSEÑA U OFRECE A SUS INVOCADORES

Puede otorgar a sus invocadores hasta 2 puntos en Demonología.

Puede enseñar su sortilegio favorito, Volar, a los nigromantes más fieles.

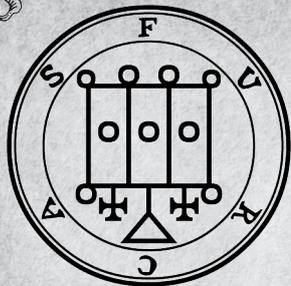
PODERES

Conoce todos los sortilegios, arcanos e infernales.

Su báculo reduce a la mitad el coste de PP de los hechizos.



ATAQUE	REF: +14	DEF	PV	PP	M
BÁCULO +6 (2D6+6)					
CORNADA +8 (2D8+8)					
GARRAS +5 (2D4+4)		16	60	45	+8
ARMA +4 (D.A.+4)					



Furcas



Caballero de la rebelión

Caballero infernal al mando de 20 legiones de demonios formadas en su mayoría por Caballeros de la muerte.

Tiene apariencia de hombre orondo, con una larga barba y cabellos blancos, prácticamente desnudo y siempre montado sobre un enorme caballo con su preciada lanza en la mano.

Destaca por ser el caballero de la rebelión e inducir, desde tiempos remotos, a ella a los hombres.

ENSEÑA U OFRECE A SUS INVOCADORES

Puede otorgar a sus invocadores hasta 2 puntos en Persuadir.

Puede enseñar los sortilegios arcanos Confusión y Elocuencia.

PODERES

Conoce todos los sortilegios arcanos hasta nivel 3.

Tiene grandes conocimientos en ciencias como filosofía, astronomía, retórica, piromancia, quiromancia. Con ellos puede enseñar a sus adoradores más fieles a mejorar su elocuencia y persuasión para instigar a la rebelión.



ATAQUE	REF: +12	DEF	PV	PP	M
LANZA DE FURCAS +5 (4D4)		14	40	20	+6
ARMA+4 (D.A.+1D4)					



Furfur

Conde del rayo, relámapago y trueno

Gran conde infernal al mando de 29 legiones de demonios formadas en su mayoría por Nickars.

Tiene cabeza de ciervo con una robusta cornamenta, torso y brazos de humano, garras en lugar de manos, y dos alas enormes en la espalda que le permiten volar. De cintura hacia abajo tiene cuerpo y patas de ciervo.

Tiene un amplio conocimiento sobre cosas abstractas y divinas pero es un amante de las mentiras, siempre intenta engañar a sus interlocutores con su voz áspera y profunda.

ENSEÑA U OFRECE A SUS INVOCADORES

Puede otorgar a sus invocadores hasta 2 puntos en Teología.

Puede enseñar su sortilegio favorito, Rayo divino, a sus invocadores.

PODERES

Conoce todos los sortilegios arcanos.

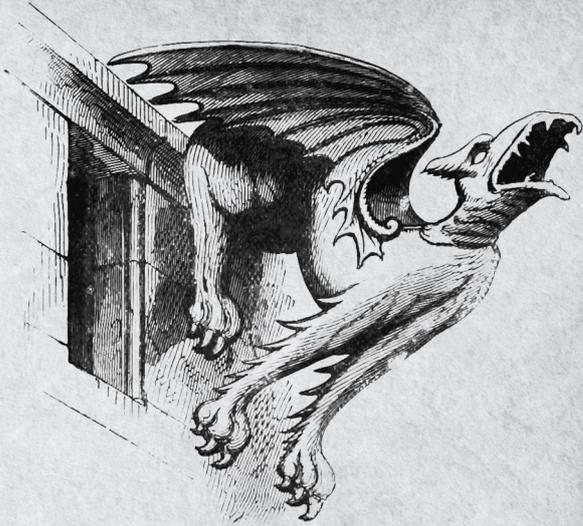
Puede provocar el amor entre un hombre y una mujer una vez al día con solo desearlo, sin gastar PP.

Puede crear tormentas, tempestades y ráfagas de viento. Hace caer el rayo, lucir los relámpagos y retumbar el trueno.

Cuando usa el sortilegio arcano Rayo divino no gasta PP y produce un gran estruendo que paraliza, durante 1D3 asaltos, a todo aquel que se encuentre a menos de 15 metros del impacto y no pase una tirada de Milagro Dificultad 14.



ATAQUE	REF: +13	DEF	PV	PP	M
CORNADA +4 (3D8)					
GARRAS +5 (4D4+5)		15	55	40	+7
COZ +5 (2D8)					



ENGENDROS DEL AVERNO

- Araña Gigante (Tierra)
- Árbol muerto (Tierra)
- Cuerpo blando (Agua)
- Espantapájaros demoníaco (Tierra)
- Gárgola (Aire)
- Gigante de lava (Fuego)
- Hombre Insecto (Aire)
- Hombres murciélago (Aire)
- Ribesal (Agua)
- Tentáculos del infierno (Fuego)

ARAÑA GIGANTE				Niv 5
ATAQUE / REF:+7	DEF	PP	M	PV
MORDISCO+2 (1D6)	14	-	+2	5D8 (25)
PICOTAZO+1 (1D8)*				

Salidas del mismísimo cráter infernal, miden más de un metro y su veneno es mortal. Se crean a través de un sortilegio infernal y el sacrificio de una víctima humana.

Ataque: Su picotazo con las hileras inocular un veneno mortal, en 1D3 días, que solo se puede curar mediante la magia.

ÁRBOL MUERTO				Niv 7
ATAQUE / REF:+0	DEF	PP	M	PV
RAÍZ+5 O RAMA+5 (1D6 POR RAMA)	17	-	+3	7D8 (35)

También conocido como árbol negro por su apariencia de tronco calcinado. Está totalmente seco, agujereado y no tiene copa ni hojas. Tiene entre 8 y doce raíces, largas y fuertes, en función a su tamaño. Tres o cuatro le sirven para fijarse en el terreno mientras que las demás las usa como armas para apresar a sus víctimas. Una vez coge a una presa la introduce en el interior de su tronco donde, una vez inmobilizada, les sirve para alimentarse. El preso pierde un punto en cada uno de sus atributos por día y muere cuando llega a 0 puntos de vida. Son seres solitarios. No suelen desplazarse y habitan regiones preferiblemente secas.

CUERPO BLANDO				Niv 1-5
ATAQUE / REF:+0	DEF	PP	M	PV
MORDISCO+2 (1D8+1 POR NIVEL)	12	-	+2	1D6 POR NIVEL

Este ser se crea mediante un hechizo de magia negra. Se trata de una masa de carne blanda con la apariencia exterior de un gusano o babosa. Alcanza un tamaño entre 2,5 y 3,5 metros. Se crea licuando la grasa y la carne muerta de cinco humanos. Mediante el hechizo se separa toda esta masa de los huesos quedando el esqueleto limpio. La masa no tiene ojos solo una enorme boca en cada uno de sus dos extremos. Como no tiene huesos puede modificar su medida y tamaño alargándose y estrechándose, según necesite, para pasar por huecos estrechos. Otra particularidad de este ser es que puede unirse a otros de su especie incrementando su tamaño. Se dice que en los túneles de camino al averno los hay de proporciones épicas, llegando a los 25 metros de largo y tres de diámetro.

ESPANTAPÁJAROS DEMONÍACO				Niv 3
ATAQUE / REF:+0	DEF	PP	M	PV
CUCHILLAS +3 (1D8+3)	15	-	+4	4D8 (20)

Espantapájaros hecho por un nigromante. Parecido a un Gólem, permanecerá quieto como si fuera un simple espantapájaros hasta que tenga que actuar por orden de su amo. Sus brazos están hechos de cuchillas afiladas con las que matan a sus presas.

Poderes: Lucharán hasta la muerte de su víctima o hasta su propia destrucción, no retrocediendo jamás. Son inmunes a los hechizos que afectan a la mente.

GÁRGOLA				Niv 6
ATAQUE / REF:+1	DEF	PP	M	PV
GARRAS+3 (2D8)	16*	-	+2	6D12 (46)

Estas bestias de piedra que normalmente se encuentran en edificios como iglesias, monasterios o castillos, pueden tener muchas formas según el escultor que las esculpa. Toman vida despertadas mágicamente, mediante el sortilegio Crear gárgola (Ver página 52), por demonios o nigromantes para causar la destrucción o vigilar a los humanos. Solo se mueven de noche porque durante el día deben dormir, permaneciendo de nuevo como estatuas. Adoptan rasgos o características específicas de la propia escultura y si, por ejemplo, tienen alas pueden volar. Si las rompen mientras se encuentran en este estado la gárgola muere y se desvanece el hechizo.

Defensa: Los proyectiles no le causan daño alguno.

GIGANTE DE LAVA				Niv 10
ATAQUE / REF:+0	DEF	PP	M	PV
PUÑOS+5 (5D6)	18	-	+6	10D12(70)

Estos seres infernales son sinónimo del fuego y la destrucción. Se crean a partir de la lava del infierno y adoptan la forma humanoide de un gigante recubierto de lava. Los pocos que quedan de su estirpe habitan en los fuegos del averno y rara vez aparecen en la tierra. Cuando lo hacen, surgen del cráter de un volcán activo o en erupción y solo pueden permanecer unas horas en la tierra, si no regresan al volcán, se extinguen o solidificándose en una gran roca volcánica o esparciéndose en forma de fuego arrasando a su paso.



GANGA-GRAMMAS				Niv 4
ATAQUE / REF:+4	DEF	PP	M	PV
ARMA+4 (D.A.+4)	14	-	+2	4D8 (20)

Raza de demonios temidos que suelen habitar en el Sur y el Este. Tienen una cabeza pequeña y chata en proporción a su robusto cuerpo. Son feos, con nariz y ojos enormes, y destacan por tener cuatro brazos.

Son hábiles guerreros en el combate, siempre visten con una armadura especial y usan todo tipo de armas. Son excelentes jinetes de los Garudas (ver monturas infernales) con los que forman una pareja letal en la batalla. Sus cuatro brazos les permiten guiarlos y, a la vez, disparar con el arco desde el aire.

Especial: Puede realizar un ataque múltiple usando sus cuatro brazos en un mismo asalto o dos arcos a la vez.

HIJAS DE BOTIS				Niv 6
ATAQUE / REF:+7	DEF	PP	M	PV
MORDISCO+5 (3D8)* COLETAZO+5 (4D4)	16	-	+1	6D10 (35)

El demonio Botis cada 666 días pone un huevo dorado del que surge una serpiente con la piel de color rojo o verde. 666 días después alcanza su tamaño adulto, puede llegar a medir entre 12 y 18 metros y unos 40 cm de diámetro. Con sus enormes fauces puede engullir un persona sin problema. Habitan en grutas profundas, cráteres abiertos por la lluvia de meteoritos que conectan con el mismo infierno o más rara vez en la superficie donde ocupan castillos abandonados en ruinas.

Ataque: Su mordedura venenosa es mortal, solo puede curarse con magia sino la víctima muere en 1D3 días.

FLAUROS				Niv 5
ATAQUE / REF:+2	DEF	PP	M	PV
GARRAS+2 (5D6) MORDISCO+5 (3D8)	15	-	+2	5D8 (25)

Esta raza de demonios tienen la cabeza de leopardo, el cuerpo y las extremidades de este temible felino pero su forma es humanoide, caminando sobre las dos patas traseras y usando las garras delanteras como manos. A pesar de no ser muy inteligentes pueden comunicarse mediante el habla y destacan por su instinto y ferocidad. Haures, el Duque infernal de la venganza, es el máximo representante de estos seres y todas sus legiones están formadas por demonios de esta raza. Como él son diablos de la venganza y los nigromantes pueden invocar al demonio para que ordene a sus subditos que la ejecuten.

LAMIAS				Niv 4
ATAQUE / REF:+5	DEF	PP	M	PV
GARRAS+2 (3D6) MORDISCO+2 (3D8)	15	-	+0	4D8 (20)

Seres infernales con cuerpo femenino atractivo pero aspecto desaliñado. Visten ropas andrajosas y rotas entre las que es fácil vislumbrar sus sinuosas curvas y sus bellos atributos. Su cabeza, enmarcada por una larga melena enmarañada destaca por su fealdad, casi grotesca. Tiene los ojos hundidos y morados y en su boca tiene dientes de lobo. Esta raza de hembras es usada frecuentemente para la reproducción de otras razas infernales, pero algunas lamias sirven de ejército formando legiones a las órdenes de varios demonios como Gremory o Lilith entre otros. Son despiadadas y odian profundamente a las mujeres humanas, a las que les gusta rajar su barriga cuando están embarazadas para comerse a sus fetos aun calientes y ensangrentados.

