

Milites Templi

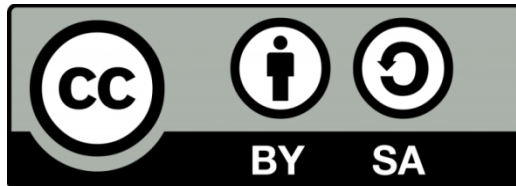
A decorative banner with a blue, textured background. The text "Milites Templi" is written in a stylized, gothic font. The word "Milites" is in red and white, and "Templi" is in white and red. A Templar helmet and a shield with a red cross on a black background are positioned in the center of the banner.

Juego de Rol Medieval y Contemporáneo
J. Fernando Martín Ramírez "Dr. Alban"



Milites Templi, para RyF 3.0, primera versión de prueba julio del 2013. Última revisión septiembre del 2014.

- ✠ El perpretador de todo esto: J. Fernando Martín. AKA Dr. Alban
- ✠ Gracias a Xavier *Theck* Borrut de la comunidad www.rapidoyfacil.es por el símbolo de la portada
- ✠ Gracias a Alfredo Prieto Jiménez a.k.a. Meroka por la revisión del texto.
- ✠ Agradecimientos: Gracias a la comunidad de SPQrol que fueron ellos (en un hilo de creación de juegos de rol) quienes han conseguido sacar de mí esto que me parecía muy lejano. Especialmente a Xouba, Nirkhuz, Ryback, Cifuentes, Khazike, Sun Pablo y a Elmoth
- ✠ Un agradecimiento especial a Daniel *Yirkash* Julivert por haber sido el impulsor de la idea del taller de juegos y por ponernos “deberes” para que saliera esto adelante.



Licencia Creative Commons by-sa – Compartir bajo la misma licencia 2.5 España
Usted es libre de:

- Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.
- Remezclar — transformar la obra.
- Hacer un uso comercial de esta obra.

Bajo las condiciones siguientes:

- Reconocimiento — Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).
- Compartir bajo la misma licencia — Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

Entendiendo que:

Renuncia — Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.

Dominio Público — Cuando la obra o alguno de sus elementos se hallen en el dominio público según la ley vigente aplicable, esta situación no quedará afectada por la licencia.

Otros derechos — Los derechos siguientes no quedan afectados por la licencia de ninguna manera:

- Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.
- Los derechos morales del autor;
- Derechos que pueden ostentar otras personas sobre la propia obra o su uso, como por ejemplo derechos de imagen o de privacidad.

Aviso — Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra. Este juego está basado en RyF 3.0 y sus versiones posteriores, con licencia Creative Commons by-sa – Compartir bajo la misma licencia 2.5 España.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

Templarios Medievales.....6

Un poco de historia.....7

El temple tras la Epifanía.....8

El misticismo del Temple.....8

El día a día de un templario
medieval.....9

El Temple como organización.....10

Financiación de Temple: las
encomiendas.....11

Organización del Temple.....11

Lista completa de Maestres de la
Orden del Temple y su mandato.....11

Cronología templaria.....12

CAPÍTULO II

Templarios actuales.....16

Tipos de recuerdos.....17

El cristianismo y el Temple.....17

La magia y los templarios.....18

El directorio secreto del Temple.....18

CAPÍTULO III

La Horda.....19

Principales componentes de la Horda
catalogados hasta ahora.....20

Descripción.....20

Hechizos de la Horda.....21

CAPÍTULO IV

Jerga.....22

CAPÍTULO V

Reglas.....23

Creación de personajes.....23

Descripción de habilidades.....25

Cómo se juega.....28

CAPÍTULO VI

Magia templaria y Experiencia...32

Introducción

Dados

¿Qué es un juego de rol?

Un juego de rol no es más que una forma de divertirse asumiendo el papel de otra persona.

No te preocupes si crees que no vas a saber hacerlo, ya lo has hecho muchas veces: cuando de pequeño jugabas a indios y vaqueros, o a los médicos, o jugabas a “Bola de Dragón” creyendo ser Goku o Vegeta... Ahí estabas asumiendo un papel (rol) diferente al que eras en realidad, y te comportabas y hablabas de manera diferente dependiendo de a quién interpretarás.

Bien, pues un juego de rol no es más que eso: un juego en el que interpretas a otra persona. Lo único diferente a cuando jugabas cuando niño es que hay una serie de reglas más estrictas (en algunos juegos más que en otros) que cuando se jugaba de “forma libre”.

En este juego de rol en concreto, las reglas la componen (entre otras), que hay que rellenar unas hojas de personaje y que cuando hay algo “interesante” que hacer, hay que tirar una serie de dados poliédricos.

Vamos por partes.

Hojas de personaje

Las hojas de personaje es la forma “física” de plasmar a quién vas a interpretar. En este juego de rol en concreto hay que rellenar dos hojas diferentes: el caballero templario medieval y el caballero templario en la actualidad. No te preocupes que todo está detallado de cómo hacerlo en el apartado de reglas.

Los dados no son más que una “excusa” para cuando hay que realizar una tarea, saber si lo consigues o no. Para ello se lanzan una serie de dados de diferentes caras. Así, hay dados de 4 caras, de 6 (los del parchís), de 8, de 10 (que es lo que más vamos a usar en este juego), de 12, de 20... A veces se pedirá un dado de 3 caras. No, no existen, pero puedes simularlo con uno de 6: el 1-2 será 1, el 3-4 el será 2 y el 5-6 el será 3.

De aquí en adelante, para designar cuantos dados vamos a lanzar, lo haré de la siguiente manera: XDY, donde X es el número de dados e Y el número de caras de los mismos. Por ejemplo **2D10** significa que se han de lanzar 2 dados de 10 caras cada uno.

Por último, habrá veces que veas esto: **1o3d10** que quiere decir que se lanzan 3 dados de 10 guardando el dado objetivo (normalmente el dado que no es mayor ni menor, si no el intermedio, pero puede variar).

Director de juego

Para poder jugar a este juego de rol, uno de los participantes debe ser el Director de Juego (a partir de ahora DJ). Es él quien debe “crear” un mundo completo y coherente dentro del juego para que el resto de jugadores pueda “vivir” dentro de esa ambientación.

La labor del DJ es (posiblemente) la más ardua de todos los jugadores: debe leerse este manual completamente, debe tomar notas, debe saber crear las hojas de personaje para el resto de jugadores, debe prepararse un módulo/aventura, debe saber improvisar, debe asumir el rol de los

personajes no jugadores, debe saberse las reglas...

¿Merece la pena tanto trabajo? Desde luego que sí: la satisfacción de saber que los demás están inmersos en una aventura que TÚ has creado o trabajado, hace que el DJ disfrute de manera diferente (pero parecida) al resto de jugadores.

PJ y PNJ

Si al “Director de Juego” se le llama DJ, al resto de jugadores se les llama PJ (“Personajes Jugadores”). Cuando veas esa abreviatura, significa que se está hablando de ellos.

Y aún nos queda un tipo de “personaje” muy importante en un juego de rol (aunque ya lo hemos mencionado con anterioridad): los “Personajes No Jugadores” o PNJ. Estos personajes los suele llevar el DJ: este debe interpretar a cada personaje con el que los PJ se encuentren en cada momento, incluso si son animales, bestias salvajes o demonios.

¿Quién gana en un “juego de rol”?

Por norma general, se dice que un juego de rol se “gana” si todos los involucrados en el mismo han disfrutado del mismo, es decir, que se lo han pasado bien.

El concepto de “pasárselo bien” es tan amplio como jugadores y grupo de jugadores encuentres: hay jugadores que disfrutan descubriendo un misterio, otros masacrando diablos... Como norma general podríamos decir que una sesión de juego o campaña (varias partidas conectadas) debería tener de todo un poco: una parte de investigación, otra de lucha, otra de relaciones sociales, etc.

Y aún así, el DJ siempre puede hacer una sesión o campaña en lo que se centre en

un solo aspecto de lo anteriormente mencionado. A fin de cuentas, él (el DJ) es como si fuese el demiurgo de esa ambientación.

Cuando la Parca te toca

Hemos de hacer una pequeña parada respecto a qué ocurre cuando un PJ por las circunstancias del juego, muere (se lo lleva la parca). Este juego tiene algo bueno: tienes dos personajes diferentes y si el personaje medieval muere, no pasa nada porque puedes hacerte otro personaje de la misma época, mientras el personaje “actual” siga vivo.

El problema llega cuando muere tu personaje “actual”. En ese momento, el PJ debe entregar tanto el personaje muerto como el medieval al DJ. Deberá hacerse un par de personajes para la próxima partida. Cuando ocurre esto se dice que le llegó su fin.

Experiencia

A todos aquellos PJ que consigan terminar un módulo, además de la satisfacción de haber podido terminar la aventura, se les concederán una serie de puntos, entre 1 (si lo ha hecho muy mal) y 10 (si no se podía hacer mejor) para poder “subir” al personaje en sus habilidades. A estos puntos se les llama “puntos de experiencia” o PX.



Capítulo I

Templarios medievales

Un buen caballero templario debe tener 7 virtudes: 3 teologales y 4 cardinales.

Las 3 teologales son: fe, esperanza y caridad.

Las 4 cardinales son: justicia, prudencia, fortaleza y templanza.

En el año 1120, la explanada del templo del Jerusalén con los templos musulmanes que había en ella (la mezquita de Al-Aqsa y la Cúpula de la Roca) fue cedida a los caballeros templarios para ser utilizada como cuartel general en Tierra Santa. Los caballeros templarios comenzaron a usar la mezquita de Al-Aqsa como aposentos y establos, mientras que la "Cúpula de la Roca" la usaron como iglesia.

Históricamente, la Cúpula de la Roca ha sido un lugar sagrado tanto para judíos (el lugar donde Abraham estuvo a punto de sacrificar a su hijo Isaac por orden de Yahveh, donde Jacob vio la escalera al cielo y el punto donde Dios puso la primera piedra para construir el mundo) como para musulmanes (lugar desde donde Mahoma ascendió a los cielos para reunirse con Allah acompañado del arcángel Gabriel).

Estando en la Cúpula de la Roca, cuando los caballeros templarios estaban rezando el oficio de tinieblas (rezo que se realiza el Miércoles Santo al caer la tarde), ocurrió algo que guardaron en secreto desde entonces: **la Epifanía.**

Al apagar la penúltima vela del tenebrario, la roca se movió y del interior de las galerías subterráneas surgieron seres abominables que tomaron por sorpresa a los templarios que allí se encontraban en ese momento rezando piadosamente.

Los caballeros se replegaron a la explanada para poder maniobrar con más soltura que en un edificio tan pequeño. Allí lucharon con denuedo, y aunque los templarios dieron muestras de bizarría, los demonios no paraban de surgir del interior de las galerías.

Cuando el empuje de la Horda era imparable y todo parecía perdido, del cielo bajó un ser luminoso que luchó codo con codo con los monjes guerreros hasta que consiguieron hacer retroceder a los demonios a las galerías subterráneas. Ese ser luminoso, que dijo llamarse Raziel, movió la roca para tapar de nuevo la salida de la Horda y que no volvieran a salir por ese lugar nunca más. Cuando Raziel se volvió y vio que los templarios no habían flaqueado en ningún momento ante sus enemigos les concedió una gracia: a partir de ese momento todo caballero templario estaría unido de forma misteriosa con sus descendientes del futuro y lo que hicieran unos estaría inextricablemente unido a lo que hicieran los otros; las acciones de ambos influirían en los otros como si de un eco en el tiempo se tratara. A esto los templarios lo llamaron la Epifanía.

A partir de ese momento, toda acción de los Templarios modificaba el futuro... Al igual que las acciones de sus descendientes en el siglo XXI modifican acontecimientos pasados. Todos los caballeros Templarios guardaron celosamente el secreto de la Epifanía y conocen lo que sus descendientes hacen y viceversa.

En la actualidad, los descendientes de los templarios, se agrupan en una organización que pasa desapercibida para el resto del mundo, pero que trabaja y lucha de manera infatigable a favor de la humanidad y en contra la Horda. Su auténtico nombre es Milites Templi (los Caballeros del Templo), pero se les puede denominar de diferentes maneras: Descendientes, MT, los Soldados Antiguos, etc.

Su misión es impedir que los seres del inframundo atraviesen los portales y lleguen hasta nosotros. Estos portales se encuentran en cualquier lugar del mundo y bajo los más diversos templos de distintas religiones.

Un poco de historia de las cruzadas

Las Cruzadas fueron una serie de campañas militares impulsadas por el papado y llevadas a cabo por gran parte de la Europa latina cristiana, principalmente por la Francia de los Capetos y el Sacro Imperio Romano. Las cruzadas, con el objetivo específico inicial de restablecer el control cristiano sobre Tierra Santa, se libraron durante un período de casi doscientos años, entre 1095 y 1291. Más tarde, otras campañas una en la Península Ibérica y otra en el Báltico, de las que algunas no vieron su final hasta el siglo XV, recibieron la misma calificación de cruzada. Las cruzadas fueron sostenidas principalmente contra los musulmanes, aunque también contra los eslavos paganos, judíos, cristianos, ortodoxos griegos y rusos, mongoles, cátaros, husitas, valdenses, prusianos y, principalmente, contra los enemigos políticos de los papas. Los cruzados tomaron votos y se les concedió la penitencia por los pecados del pasado, a menudo llamada indulgencia.

El resultado de la Primera Cruzada fue todo un éxito para occidente y tuvo un gran impacto en la historia de los dos bandos en conflicto. La nueva estabilidad adquirida en el oeste creó una aristocracia guerrera en busca de nuevas conquistas y patrimonio. Las ciudades estado marítimas italianas, en particular Venecia y Génova, estaban también interesadas en extender el comercio. Por su parte, el papado vio las cruzadas como su forma de imponer la influencia católica como fuerza de unificación, convirtiendo la guerra en una misión religiosa. Esto supuso una nueva actitud frente a la religión que hizo posible que la disciplina religiosa, antes aplicable solamente a los monjes, se extendiese también al campo de batalla, con la creación del concepto del guerrero religioso y del sentimiento de caballería.

La Primera Cruzada tuvo éxito en la creación, en territorio de Palestina y Siria, de los llamados Estados Latinos de Oriente: El Condado de Edesa, el Principado de Antioquía, el Reino de Jerusalén y el Condado de Trípoli. También creó aliados a lo largo de la ruta de los cruzados, como el Reino armenio de Cilicia.

Mientras tanto, la creación de los Estados Latinos de Oriente supuso un alivio para el Imperio bizantino, al que ayudó contener la presión de los selyúcidas, y al que permitió recuperar varios de sus territorios en Anatolia. El Imperio atravesó posteriormente, a lo largo del siglo XII, un periodo de relativa paz y prosperidad. No obstante, si bien esta primera cruzada puede considerarse como un apoyo, al hacer frente a la creciente amenaza selyúcida y estableciendo pequeños reinos fronterizos; las cruzadas posteriores, muy poco eficaces contra los musulmanes, sólo consiguieron debilitar cada vez más al

Imperio bizantino, en cuyos asuntos internos intervinieron.

En el año 1118, la situación en Jerusalén no era la ideal para los cristianos: controlan la ciudad, pero el resto de Palestina es un constante peligro para los fieles, tanto por los musulmanes como por los bandidos.

En “Oriente”, tras la primera cruzada, se constituyeron los Estados Latinos de Oriente. De norte a sur eran los siguientes:



- ✠ Reino de Armenia Menor (o de Cilicia). Controlado por armenios apoyado por los Francos.
- ✠ Condado de Edesa. Capital, Edesa. Único que no tenía litoral. Controlado también por los Francos.
- ✠ Principado de Antioquía. Controlado por los descendientes sicilianos de Bohemundo de Tarento.
- ✠ Condado de Trípoli. Fundado por Raimundo IV de Tolosa (de la Provenza).
- ✠ Reino de Jerusalén. Con varios señoríos vasallos como el Principado de Galilea o el Señorío de Sidón.

El resto de territorio circundante de los Estados Latinos de Oriente era territorio musulmán: sultanato de Rûm, el gran Imperio Selyúcida, el Emirato de Damasco y el Califato Fatimí.

Surgimiento del Temple

Es en este momento cuando ante el rey de Jerusalén, Balduino II, se presentan un puñado de Caballeros Cruzados, liderados por Hugo de Payns (también nombrado Payens o Paganis) y posiblemente también por Godofredo de Saint-Adhemar con la intención de fundar una orden monástica, pero de espada y armadura.

Estos caballeros (según la leyenda) fueron:

- ✠ Hugo de Payns, francés. 1080 - ¿??. Primo de San Bernardo. Oriundo del condado de Champaña y miembro de una rama de los condes de Troyes.
- ✠ Geoffroy (o Godofredo) de Saint-Adhemar (o Saint-Omer, flamenco).
- ✠ Andrés de Montbard (francés). Tío de San Bernardo.
- ✠ Archambaud de Saint-Aignan (flamenco).
- ✠ Payen (o Nivaud) de Montdidier (flamenco).
- ✠ Godofredo Bisson (de Languedoc).
- ✠ Gondemaro (posiblemente portugués).
- ✠ Hugo Rigaud (de Languedoc).
- ✠ Rolando o Rossel.

Esta orden tendría los tres votos clásicos: pobreza, castidad y obediencia, más el de defender a los peregrinos que llegasen a Jerusalén.

Se fijaron como objetivo enfrentarse a todos aquellos que impedían a los peregrinos circular libremente por Tierra Santa, y sobre todo, centrar su atención en garantizar la seguridad de las rutas de Jerusalén (infestadas de infieles y

salteadores de caminos) desde el puerto de Jafta, así como los demás caminos que daban al valle del Jordán, ya que muchos de los peregrinos deseaban conocer los lugares donde había estado Jesús.

El rey, el obispo y todos los grandes estamentos en Jerusalén proporcionaron ayuda en forma de dinero, alojamiento, etc. a estos caballeros.

De hecho, los instalaron en el claustro del viejo Templo de Salomón. Los Pobres Caballeros de Cristo del Templo de Jerusalén comienzan a ser llamados los Caballeros del Temple o templarios.

Bernardo de Claraval (el reformador del Císter), influyó decisivamente para que esta orden tuviera todos los parabienes por parte de la Santa Iglesia de Roma, tanto por sus ideales, como porque varios de los caballeros fundadores pertenecían a su familia.

Dentro de la Orden, hay quien opina que los nueve miembros fundadores del Temple, no sólo fueron a Jerusalén para proteger a los peregrinos en sus trayectos por Tierra Santa, si no que fueron allí para entrar en contacto con un conocimiento profundo (místico y ancestral) que desde tiempos inmemoriales se había desarrollado en esta parte del mundo antiguo. A fin de cuentas, los fundadores del Temple se establecieron en parajes donde las energías telúricas de la naturaleza eran más que evidentes, como hicieron, por ejemplo, en la capilla de Eunate (Navarra).

El Temple tras la Epifanía

Tras los acontecimientos en la Cúpula de la Roca, el Temple decide que debe cambiar de rumbo, aunque de puertas hacia afuera siguiera en cruzada contra el infiel.

Los máximos responsables del Temple comenzaron a estudiar todo tipo de misticismo en las diferentes religiones (en ese momento sólo la árabe y la judía, aunque con el pasar de los siglos también contactaron con la hindú, budista y las del nuevo mundo).

El misticismo del Temple

Por todo lo sucedido en la Epifanía, los templarios tomaron para sí la simbología que tenía implícita la Cúpula de la Roca: edificio de planta octogonal que simbolizaba los 8 cielos del Islam, en uno de los cuales (el superior), tiene su morada el Supremo Creador.

La Cúpula de la Roca, simbolizaba, entonces, tanto la ascensión, 8 cielos y la llegada al creador (la cúpula), como el infierno, la piedra de la que salió la Horda.

Todo esto tenía una conexión con la supuesta obra de Hermes Trimegisto llamada "Corpus Hermeticum", en la que también se hablaba sobre el viaje del alma a través de 8 cielos en los que el alma del que asciende va desnudándose de los vicios humanos para alcanzar una "claridad divina".

Transformaron el santuario islámico de la Cúpula de la Roca en una iglesia cristiana llamada el Templo del Señor (Templum Domini, otro de los nombres con el que se conocen a los Templarios).

A partir de este momento, los templarios comenzaron a edificar (principalmente en Europa), santuarios que conectaban las energías telúricas con esas antiguas creencias. De ahí que hicieran iglesias, capillas, baptisterios, etc. de forma octogonal o redonda (el interior de la Cúpula de la Roca tiene forma redondeada).

Además, cuando construyeron edificios para sus casas matrices, lo hicieron en edificios octogonales, como por ejemplo la Iglesia del Temple de París (el centro más importante en Europa), la Capilla del Temple en Inglaterra, etc.

El día a día un de templario medieval

No hay que olvidar que los templarios antes de su caída (y también durante algunos años posteriores) eran monjes guerreros, es decir que vestían hábitos religiosos. Los caballeros del Temple realizaron los votos monásticos de obediencia (al superior de la orden), castidad (carencia de relaciones sexuales) y pobreza (ausencia de bienes personales), además del voto de defender los Santos Lugares.

Toda orden monástica tiene una serie de rutinas durante el día que si no lo rompía una batalla, una campaña o algún tipo de pelea contra el infiel, tenían que llevar a cabo. Esta es su rutina diaria:

- ✠ Vigiliae (02:30-03:00 h): Oficio. Hoy día se llama Maitines. Examen del estado de los caballos y pertrechos. Reunión con los servidores.
- ✠ Matutini (05:00-06:00 h): Oficio. Más tarde se denominó Laudes. Terminaba cuando rayaba el alba.
- ✠ Prima (07:30 h): Oficio.
- ✠ Tercia (09:00 h): Oficio. Misa sustituible tras sexta hora.
- ✠ Sexta (12:00 h): Oficio. Mediodía. Tras él reparación de armaduras, fabricación de postes y estacas para las tiendas... Tras el oficio, se almorzaba.
- ✠ Nona (14:00-15:00 h): Oficio.
- ✠ Vísperas (18:30 h.): Oficio. Cuando se ponía el sol. Se cenaba antes de anochecer

- ✠ Completas (18:00 h): Oficio. Cena y nueva revisión de caballos y equipamientos antes de ir a dormir.

Oficio es lo que ahora se llama la “Liturgia de las horas”: conjunto de oraciones oficiales del rito latino de la Iglesia Católica fuera de la misa, articuladas en torno a las horas canónicas (maitines, laudes...). Estas oraciones son observadas principalmente por la comunidad monástica.

Estas “horas”, variaban mucho de un lugar a otro: no era el mismo rayar el alba en Tierra Santa que en Londres, ni por supuesto el anochecer.

Además de todo ello se indicaba qué oraciones deben recitar los monjes-soldados si están en campaña y no pueden asistir al Oficio Divino.

Cuando realizaban la comida en el refectorio, los asistentes debían estar en silencio y escuchar las lecturas de las santas lecciones.

Podían comer carne 3 veces por semana (como preparación para la guerra).

Tras la colación nocturna (en la que bebían agua o vino), acudían al rezo de completas tras la cual se retiraban a sus aposentos.

Los caballeros que estaban cansados por el esfuerzo militar estaban exentos de asistir a Maitines.

Sus hábitos eran vestiduras blancas y capucha blanca, pero los fámulos (criados o sirvientes) iban vestidos de negro.

No podían abrigarse con pieles de carnero o borrego.

Se observaba el orden y cuidado en el pelo (por delante y por detrás) aunque se les

toleró el uso de barbas (la única en las órdenes militares).

La regla exigía "la limpieza en lo interior y lo exterior". A cada caballero le correspondían 3 caballos y un "amiguero" (asistente) que le servía el balde y que nunca podía ser castigado por aquel.

Estaban prohibidas las salidas nocturnas y no podían salir solos del convento.

No podían comprar oro ni plata ni emblemas o divisas particulares de armas.

La correspondencia debía ser conocida por el Maestre.

Ningún caballero debía revelar los pecados y errores cometidos en su vida anterior.

No practicaban la caza con halcón, ni con arco, ni con ballesta, ni con perros. Ni practicar el juego del ajedrez o el de dados.

Debían cuidar especialmente de los hermanos enfermos.

Se aceptaban hermanos casados, pero sin vestidura blanca. Si morían antes que sus mujeres, la mitad de sus bienes era para la orden y la otra mitad para el sustento de la viuda.

En ningún caso podían habitar en el convento las mujeres de los hermanos casados.

No podían tener trato con excomulgados.

No se admitían niños ni adolescentes en la Orden hasta que llegasen a la edad militar.

En la recepción de un candidato debían participar todos los hermanos.

Los hermanos debían comprender y ayudar a los ancianos.

La corrección de faltas y pecados había de hacerse sin lenidad ni exageración.

Desde la Pascua hasta la Fiesta de Todos los Santos, los caballeros y hermanos utilizaban una sola camisa de lienzo "por el demasiado ardor oriental" pero fuera de esta todos debían llevar camisa de lana.

Cada uno tenía un jergón, una sábana y un cobertor. "Duerman siempre con camisa y calzoncillos, y estando durmiendo los hermanos nunca falta luz que alumbre continuamente hasta el amanecer".

Debía evitarse toda murmuración.

No se debía reparar en los semblantes de las mujeres.

No se debía oscular (besar) a viuda, doncella, a madre, tía ni a otra mujer alguna.

Al entrar en la Orden debían de comportarse como si careciesen de familia, debían habitar todos juntos un mismo lugar, y no poseían nada personal.

Nunca debían estar ociosos, siempre en marcha o reparando sus armas.

El Temple como organización

La organización del temple hacía que hubiera diferentes clases de templarios realizando otros oficios que el de la guerra. Esta es una división muy simplista de lo que serían los diferentes hermanos templarios:

A) GUERREROS

✠ Hombres montados.

✠ Sargentos a pie o escuderos.

✠ Turcópulos o mercenarios propios de la región.

B) CLÉRIGOS

- ✠ O capellanes que oficiaban los servicios sagrados.
- C) HERMANOS DE OFICIOS
- ✠ Agricultores, panaderos, artesanos, boticarios, comerciantes y tesoreros (sustento y financiación de cada establecimiento).
- D) PERSONAL ASOCIADO PERO NO MIEMBRO. Como los donadores.

Financiación del Temple, las encomiendas

El Temple era una organización supranacional, con ramificaciones en casi todos los países de Europa y los Estados Latinos de Oriente.

Realizar la guerra es una obra cara, y para ello, el Temple tenía desperdigado por toda Europa una red de encomiendas, también llamados prioratos, templarios que eran multifuncionales: hacían tanto de centro agropecuario, religioso, de recaudación y de reclutamiento. Tanto villas urbanas como rurales. Constaban de capilla, sala capitular, alojamientos, sótanos, bodegas, caballerizas, almacenes y otras instalaciones, como un granero. Solían ser pequeñas y carecer de murallas, excepción hecha en la península ibérica (por la amenaza musulmana), Irlanda y en el sur de Francia donde existía el peligro de merodeadores y en cuyos establecimientos debían defenderse. Caso aparte era París, ya que era un sitio recaudatorio de la corona francesa y en la que había grandes sumas de dinero.

Al frente de cada encomienda había un comendador que asignaba los cargos. Las encomiendas o prioratos se agrupaban en Bailías, que es donde se reunían los capítulos generales y se recibía a los nuevos hermanos. Las Bailías se agrupaban

en Casas Regionales y estas últimas en Provincias.

Como veremos a continuación, en la época de máximo apogeo de la Orden era un Estado dentro del Estado y una Iglesia dentro de la Iglesia.

El fin último del Temple era proteger en las fronteras musulmanas a los peregrinos y estados cristianos. Era de las encomiendas de Europa de donde salía todo el dinero para equipar y mantener los centros que se tenían en Tierra Santa y en los territorios de la península ibérica.

Organigrama del Temple

La organización de la jerarquía templaria era esta:

GRAN MAESTRE

Cargo vitalicio. Su sede se encontraba en Oriente. Hubo 24 gran maestros, casi todos franceses. Elegido por una asamblea de 13 hermanos (8 caballeros, 4 sargentos y 1 clérigo).

El Gran Maestro sólo se sometía al Papa. De esa manera, la Orden del Temple escapaba a las jurisdicciones tanto civiles como las eclesiásticas.

CONVENTO CENTRAL

Asistía al Gran Maestro en la casa madre en aspectos técnicos de gobierno. Destacan:

- ✠ Mariscal: Principal oficial militar de la orden.
- ✠ Senescal: Lugarteniente del Mariscal. Reemplazado a finales del S. XIII por un Gran Comendador

✠ Comendadores de Oriente: De Jerusalén (tesorero mayor), de Antioquía y de Trípoli.

COMENDADORES PROVINCIALES

Dirigían y administraban en nombre del Gran Maestre las provincias del Occidente: Alemania, Hungría, Inglaterra, Irlanda, Francia, Auvernia, Italia, Portugal, Castilla, León, Aragón (Aragón, Cataluña y Provenza), Mallorca, Apulia y Sicilia. Al frente de cada provincia había un Maestre provincial sometido al general, este último residente en Tierra Santa.

CAPÍTULO GENERAL

Integrado por el Gran Maestre, el Convento Central y los Comendadores Provinciales. Se reunía, por lo general, cada 5 años.

Lista completa de Maestres de la Orden del Temple y su mandato

| Nombre | Origen | Años |
|-------------------------------|-----------------------|----------------|
| Hugo de Payns (o Payens) | Champaña | De 1118 a 1136 |
| Robert de Craon | Maine región de Vitré | De 1136 a 1147 |
| Evrard de Barrès | Meux (Champaña) | De 1147 a 1151 |
| Bernard de Tremelay | Franco Condado | De 1151 a 1153 |
| André de Montbard | Borgoña | De 1154 a 1156 |
| Bertrand de Blanchefort | Berry o Burdeos | De 1156 a 1169 |
| Philippe de Milly | Tierra Santa | De 1169 a 1171 |
| Eudes de Saint-Amand | Provenza | De 1171 a 1179 |
| Arnaud (o Arnaldo) de Torroja | Aragón | De 1179 a 1184 |
| Gérard de Ridefort | Flandes | De 1184 a 1189 |
| Robert de Sablé | Maine | De 1189 a 1193 |
| Gilbert Hérail | Aragón o | De 1193 |

| | | |
|----------------------------------|--------------------------|----------------|
| | Provenza | a 1200 |
| Phillipe de Plaisis | Anjou | De 1201 a 1209 |
| Guillaume de Chartres | Chartres | De 1210 a 1218 |
| Pedro de Montaigú (o Monteagudo) | Aragón o sur de Francia | De 1219 a 1232 |
| Armand de Périgord | Périgord | De 1232 a 1244 |
| Richard de Bures | Normandía o Tierra Santa | De 1244 a 1247 |
| Guillaume de Sonnac | Rouergue | De 1247 a 1250 |
| Renaud de Vichiers | ¿Champaña? | De 1250 a 1256 |
| Thomas Bérard | Italia o Inglaterra | De 1256 a 1273 |
| Guillaume de Beaujeu | Beaujolais | De 1273 a 1291 |
| Thibaud Gaudin | Chartres o Blois | De 1291 a 1292 |
| Jacques de Molay | Franco Condado | De 1292 a 1314 |

Cronología templaria

A continuación aparece una cronología templaria. En ella están mezclados tanto hechos históricos como propios de este juego de rol. Puede ser muy útil para el DJ para saber dónde ubicar ciertos acontecimientos y para que puedan ser semillas e ideas para módulos y campañas.

Año 1096. Comienzo de la Primera Cruzada.

Año 1099. Finalización de la primera cruzada con la conquista de Jerusalén. El despliegue de tropas por parte de los cristianos, aunque escaso dará como resultado la creación en el litoral sirio-palestino de los Estados Latinos de Oriente: reino armenio de Cilicia, condado de Edesa, principado de Antioquía, condado de Trípoli y reino de Jerusalén (fueron absorbidos por el Islam entre 1144 y 1291).

Año 1118 o 1120. Fundación de la Orden de los Pobres Caballeros de Cristo del Templo de Jerusalén.

Año 1128. La condesa Teresa de Portugal deja en herencia a los Pobres Caballeros de Cristo del Templo de Jerusalén el castelo (castillo) de Soure (Coimbra, centro de Portugal) y tierras anejas. El rey de León Alfonso VII (en aquella época León-Portugal le pertenecía), se mostró complacido con dicha decisión.

Año 1129. El concilio reunido en Troyes da por bueno el nacimiento de la Orden de los Pobres Caballeros de Cristo del Templo y confirma su regla, inspirada en la orden del Císter. Bernardo de Claraval (el reformador del Císter) da su bendición. Una vez legitimada la Orden, se nombra a Hugo de Payns como su primer maestro.

Año 1131. El Conde de Barcelona, Ramón Berenguer III se adhiere a la orden y testa a favor de la misma.

Año 1132. El Conde de Urgel dona una fortaleza al Temple.

Año 1133. La Epifanía.

Año 1134. Muere Alfonso I el batallador. En su testamento deja el reino de Aragón-Navarra a las órdenes militares del santo sepulcro (Temple y el Hospital). La orden del Temple comienza a negociar dicho testamento que no se hará efectivo hasta 1143. Se produce la escisión de Navarra de Aragón.

Año 1139.

Febrero. El embajador del emir de Damasco, Usama, visita Jerusalén. Los templarios le asignan una pequeña mezquita al lado de al-Aqsa, que ya había sido transformada en iglesia cristiana, para que pueda dedicarse a devociones. Un día,

un franco se indigna, al ver a Usama realizando sus rezos, y se arroja sobre él. Un grupo de templarios que observan la escena, toman al franco y lo expulsan de la mezquita. Los templarios se disculpan ante tal comportamiento.

29 de marzo. El Papa Inocencio III firma la aprobación de la Orden del Temple, adscrita exclusivamente a su autoridad mediante una bula. Además les ofrece a los templarios la gracia de que todo botín conquistado a los musulmanes, pueden quedársela para la orden. Será la primera con carácter religioso-militar (no monástica).

Año 1143. Ramón Berenguer llega a un acuerdo con la Orden del Temple sobre el testamento de Alfonso I el Batallador. Les cede varios castillos, un décimo de las rentas reales, un quinto del botín y un quinto de las tierras conquistadas. La orden del Temple cede.

Año 1146. Donaciones en la provincia de Soria al Maestro de Provenza, Aragón y Cataluña (aún no había Maestro de Castilla). Entrada del Temple en Castilla.

Año 1147.

1 de Julio. Batalla de Sacavém (Portugal).

25 de Octubre. Toma de Lisboa.

Año 1149. Se cede el enclave manchego de Calatrava a los Templarios. Dicho enclave será abandonado por el Temple ocho años más tarde (según el temple por falta de efectivos), dando lugar a una relación muy tirante entre el reino de Castilla y el Temple.

Año 1153. Conquista de Ascalón. Extensión máxima del reino de Jerusalén desde Beirut hasta el mismo Ascalón.

Año 1177. Batalla de Montgisard. Un ejército cruzado pequeño, derrota a un gran ejército árabe.

Año 1187. Derrota de los templarios en la batalla de los Cuernos de Hattin. Caída de Jerusalén. Pérdida de sus sedes en dicha ciudad (también por parte de la Orden el Hospital).

Año 1191. Batalla de Arsuf, ganada por los cruzados. Toma de Jaffa.

Año 1193. Comienzo de la construcción de la catedral de Chartres, en Francia, sobre una antigua catedral, que a su vez estaba sobre una antigua iglesia y esta sobre una gruta.

Año 1203. Toma de Constantinopla bizantina por parte de los cruzados.

Año 1212. Batalla de las Navas de Tolosa, destacándose los templarios en combate y limpiando su honor de los acontecimientos pasados en Calatrava.

Año 1226. Comienzo de las fortificaciones medievales en la ciudad Provins, en la región de Champagne. Esta ciudad es famosa por sus pasadizos subterráneos. Las obras durarán casi un siglo.

Año 1229. Mediante pactos políticos se llega a un acuerdo para que los cristianos puedan peregrinar a la ciudad de Jerusalén sin ser perseguidos.

Año 1244. Los templarios se ven obligados a trasladar sus cuarteles a San Juan de Acre.

Año 1291. Caída de San Juan de Acre. Fin de la presencia cruzada en Tierra Santa. Los templarios adquieren Chipre y se instalan en dicha isla.

Año 1290. Finaliza la construcción de la catedral de Chartres. Aunque sufrirá remodelaciones hasta nuestros días.

Año 1294. El Gran Maestre Jacques de Molay viaja a Francia con la intención de organizar una nueva cruzada. No tiene éxito en dicha empresa.

Año 1307

Marzo. El pontífice Clemente V interroga a Jacques de Molay.

11 de octubre. Del recinto del Temple de París, sale una carreta de heno. Lo dirige un grupo de caballeros guiados por el caballero Aumont.

13 de octubre. El rey Felipe IV de Francia, ordena la detención de todos los templarios de su reino.

A partir del 13 de octubre. Los reyes de los distintos reinos cristianos de la península ibérica se muestran incrédulos frente a las denuncias, pero acatan las órdenes del Papa (si se hubieran negado podrían haber caído en pena de excomunión).

Finales de año. El carro de heno llega a Escocia, concretamente a la localidad de Kilwinning.

Año 1308. En Chinon (Francia), el Papa Clemente V absuelve de herejía a la Orden.

Año 1308. El rey de Aragón manda encarcelar a los miembros de la Orden y requisar sus bienes. Hay enclaves de la Orden que se rinden como Miravet, Peñíscola o Cantavieja.

Año 1309. Los últimos enclaves hispanos del Temple se rinden: Monzón y Chalamera (Huesca).

Año 1310. La Diócesis de París sentencia a la hoguera a 54 templarios por retractarse de sus confesiones (bajo tortura). Felipe IV, rey de Francia, encarcela a los templarios que quedaban en la isla de Chipre.

Año 1312. El Papa Clemente V, presionado por Felipe IV, disuelve la Orden del Temple mediante la bula "Vox in excelso".

Año 1312. En Aragón la política manda: si el Reino disolvía la orden, hacía más fuerte a Francia y a sus intereses expansionistas hacia el sur. Si no lo hacía el rey podía acabar excomulgado. Se celebra el Concilio de Tarragona llegando a una solución de compromiso: los templarios son declarados inocentes. La Orden de Montesa fue la mayor beneficiada al obtener todos los bienes templarios en territorio valenciano.

Año 1314.

Jacques de Molay, el Gran Maestre de la Orden del Temple, muere en la hoguera. Meses después mueren también el Papa Clemente V y el rey de Francia Felipe IV.

Concluyen las obras de fortificación de la ciudad de Provins.

Año 1315. Tras la purga de los templarios por parte Felipe IV, los ex-templarios que quedaron vivos en territorio francés lograron sobrevivir abandonando totalmente su vida anterior. Fueron los primeros en pasar a ser legos.

Año 1315 y siguientes. Los templarios fueron (en general) muy bien acogidos por otras órdenes militares, como es el caso del Reino de Castilla que consiguió dilatar el proceso de cesión de bienes templarios a la Orden de los Hospitalarios, con lo que se consiguió que el papado se "olvidase del tema" durante 70 años. De hecho, se

celebró un Concilio en Salamanca en 1310 (antes de su definitiva disolución) en el que fueron puestos en libertad. Lo mismo ocurrió en los demás reinos peninsulares (como en el caso de Aragón en 1312). En Portugal se fue más allá incluso, ya que se fundó una "nueva orden de caballería" llamada "Orden de Cristo" que si bien no tenía el mismo nombre que la de los templarios, de facto eran la misma cosa.

Año 1330. La "Orden de Cristo" en Portugal solicitó una reunión a lo más granado de lo que quedaba de la orden del Temple en Europa. Todas las "comunidades ex-templarias" que estaban integradas en otras órdenes mandaron a un representante: Montesa (Aragón), Santiago (Castilla), Alcántara (León), San Esteban (Hungría), Teutónica (Alemania), Luna Creciente (Nápoles), etc. En aquella reunión, realizada en Castelo de Tomar, fue donde se tomó la decisión de mezclarse con el vulgo y permanecer en el anonimato. Seguirían con la lucha contra la Horda, pero de forma silenciosa y entre los cristianos y los gentiles (los no cristianos). La salida de las órdenes se haría de forma gradual (de uno a cuatro caballeros por territorio y orden cada seis meses).

Año 1455. Inicio de la Guerra de las Dos Rosas (Láncaster y York) en Inglaterra.

Año 1492. Tres naves (la Pinta, la Niña y la Santa María) parten del puerto de Palos de la Frontera en busca de un nuevo mundo. En su velamen lucen cruces templarias. Será la última vez que aparezca este símbolo en las misiones de la orden del temple.

Año 1498. Leonardo da Vinci termina "La Última Cena".

Año 1539. Fundación de la Compañía de Jesús.

Año 1570. Fundación española de Huaraz (San Sebastián de Huaraz) en Perú.

Año 1577. Fundación de Santa Lucía, posteriormente llamada Monterrey en México.

Año 1630. Fundación de la ciudad de Boston en Estados Unidos.

Año 1666. El gran incendio de Londres.

Año 1776. 4 de julio. Se realiza la declaración de la independencia de Estados Unidos.

Año 1793. 21 de enero. Es guillotinado el último rey de Francia: Luis XVI (descendiente de Felipe IV). Tras ser ejecutado, una persona anónima salta sobre el patíbulo y grita: “¡Jacques de Molay, estás vengado!”.

Año 1871. Lewis Carroll escribe “A través del espejo y lo que Alicia encontró allí”.

Año 1878. León XIII es elegido Papa de Roma.

Año 1986. 26 de abril. Catástrofe de Chernóbil.

Año 2011. 11 de marzo. Catástrofe de Fukushima.

PRESENCIA EN LA PENÍNSULA IBÉRICA

Castilla (de Norte a Sur)

- ✠ Faro
- ✠ Llanes
- ✠ Lugo
- ✠ Ponferrada
- ✠ Amoeiro
- ✠ Vigo
- ✠ San Fiz
- ✠ Ceinos de Campos
- ✠ Astorga
- ✠ San Pedro Manrique

- ✠ Ayllón
- ✠ Villalcázar de Sirga
- ✠ Vallespinoso de Aguilar
- ✠ Villamuriel de Campos
- ✠ Villafrenchós
- ✠ Villardefrades
- ✠ Villárdiga
- ✠ Urueña
- ✠ Carbajales de Alba
- ✠ Alcañices
- ✠ Argujillo
- ✠ Alba de Aliste
- ✠ San Pedro
- ✠ Castronuño
- ✠ Salamanca
- ✠ Medina del Campo
- ✠ Ciudad Rodrigo
- ✠ Castillo de Montalbán
- ✠ Ermita de Santa M^a de Melque
- ✠ Toledo
- ✠ Navahermosa
- ✠ Capilla
- ✠ Táliga
- ✠ Almorchón
- ✠ Caravaca
- ✠ Bullas
- ✠ Barcarrota
- ✠ Jerez de los Caballeros
- ✠ Valencia del Ventoso
- ✠ Fuente de Cantos
- ✠ Cabeza de Buey
- ✠ Andújar
- ✠ Cehegín
- ✠ Fregenal de la Sierra
- ✠ Arcena

Navarra (de Norte a Sur)

- ✠ Santa María de Eunáte
- ✠ Desojo

Aragón (de Norte a Sur)

- ✠ Bellver de Cerdanya
- ✠ Puig-Reig
- ✠ Bagà

- ✠ Saldes
- ✠ Luna
- ✠ Berdún
- ✠ Montgai
- ✠ Corbins
- ✠ Huesca
- ✠ Monzón
- ✠ Vic
- ✠ Alcolea del Cinca
- ✠ Grayena
- ✠ Gardeny
- ✠ Barberá
- ✠ Alberite de San Juan
- ✠ Remolins
- ✠ Ambel
- ✠ Talamantes
- ✠ Aiguamúrcia
- ✠ Novallas
- ✠ Chalamera
- ✠ Miravet
- ✠ Benifallet
- ✠ El Pinell de Braí
- ✠ Paüls
- ✠ Batea
- ✠ Horta
- ✠ Monreal
- ✠ Montalbán
- ✠ Castellote
- ✠ Villarluengo
- ✠ Cantavieja
- ✠ Alfambra
- ✠ Peñíscola
- ✠ Chibert
- ✠ Bordón
- ✠ Villel
- ✠ Libros
- ✠ Benassal
- ✠ Zucaina
- ✠ Burriana
- ✠ Felanitx
- ✠ Palma de Mallorca

Portugal (de Norte a Sur)

- ✠ Soure
- ✠ Castelo Branco

- ✠ Tomar
- ✠ Castillo de Almourol
- ✠ Olivenza
- ✠ Alconchel

PRESENCIA EN TIERRA SANTA (fortalezas)

Reino de Armenia (de Norte a Sur)

- ✠ Chilvan Cale
- ✠ Calamella
- ✠ Trapessac
- ✠ Roche-Guillaume

Principado de Antioquía (de Norte a Sur)

- ✠ Roca de Roussel (Roisol)
- ✠ Gastón

Emirato de Damasco

- ✠ Castillo Blanco

Condado de Trípoli (de Norte a Sur)

- ✠ Tortosa (Tartush)
- ✠ Arima
- ✠ Ruad

Reino de Jerusalén (de Norte a Sur)

- ✠ Sidón
- ✠ Belfort
- ✠ Chastellet
- ✠ Safet
- ✠ Castillo Peregrino
- ✠ La Fève (al-Fulah)
- ✠ Castrum Arnaldi
- ✠ Le Toron
- ✠ Jerusalén
- ✠ Quarentene
- ✠ Maldoin

Capítulo II

Templarios actuales

Podéis hacer cualquier cosa para que nuestra existencia no sea conocida.

La Organización del Temple es extremadamente secretista para que la Horda y sus secuaces no intenten disolverla como pasó en el pasado.

Todo Templario sabe que lo es porque desde niño tienen una Memoria Pasada: pueden recordar de forma muy vívida sucesos históricos pretéritos a través de los sueños. Esta Memoria no es algo que todos los descendientes templarios tengan. Ha habido casos en el que la Memoria ha saltado una generación, por lo que han tenido que ser los abuelos los que hablan con sus nietos sobre dichos "sueños". La Memoria Pasada suelen ser mucho más intensa al llegar a la pubertad. Es en ese momento cuando un familiar templario habla con el chico o la chica.

Una vez que los Descendientes conocen de su pasado y su destino pueden escoger dos caminos:

- 1) Que acepten lo que son y se pongan en manos de la Orden.
- 2) Que no lo acepten y "renuncien", pasando a ser un Pulano.

En caso de renunciar, los demás templarios no se lo echarán en cara y lo aceptarán de buena gana. Muchos grandes Caballeros templarios han sido hijos o nietos de Pulanos, llegando a darse el caso de varios hermanos en los que unos se convirtieron

en Pulanos y los demás entraron en la Orden.

En caso de aceptar, su familiar más cercano (que suele ser el padre, la madre o ambos), lo pondrá en contacto con su superior (el Vicario) y con nadie más. Suele ser una reunión informal, en la que el Vicario le hará preguntas sobre su vida y sobre sus sueños. Esa conversación-entrevista concluye haciendo un brindis con agua y partiendo el pan, deseando una próspera vida al joven. En ese preciso momento, pasa a ser considerado Novicio, quedando a estar integrado en la orden aunque sólo sea de facto.

El paso de Novicio a Caballero suele ser muy posterior en el tiempo. Los Novicios y Caballeros templarios tienen poco conocimiento de cómo funciona en realidad la Orden, pero sí saben que la misma no les encomendará ningún tipo de misión peligrosa a no ser que ya hayan tenido descendencia. En Europa esto produce que el paso de Novicio a Caballero llegue, por lo general, entre los 30 y los 40 años. En las demás regiones (América, Asia, África y Australia), el paso suele ser anterior.

En los años de Novicio, la Orden pueden llegar a emplearlos para realizar misiones menores de información, correo o intendencia. Además de estas labores suelen entrenar habilidades físicas y de combate cuerpo a cuerpo, sobre todo con espada. No es raro encontrar a la mayoría de los templarios en clubs de lucha clásica y esgrima de la ciudad en la que vivan.

Una vez que hayan tenido descendencia (se hayan casado o no), pasan a ser automáticamente "Caballeros". Es en este momento en el que la Orden puede encomendarle realizar misiones según sus

capacidades, labores anteriores y recuerdos.

Tipos de recuerdos

No todos los templarios tienen los mismos recuerdos, no todos tienen una memoria común. Muy al contrario: incluso teniendo el mismo padre es muy posible que lleguen a tener recuerdos de antepasados diferentes. Los Vicarios dicen que la única explicación a la que han llegado es que al principio los templarios se casaban sólo entre ellos, pero a partir del siglo XVI se permitió casarse a los pertenecientes a la Orden con Legos.

Aún así, los recuerdos no son todos del mismo tipo. La clasificación que se tiene de ellos por parte de la Orden es la siguiente:

a) Recuerdos normales

Estos son los que tienen la mayoría de los Caballeros. Recuerdan algo que ocurrió durante las cruzadas. Suele ser en Tierra Santa, en la Reconquista ibérica o cualquier otro hecho de aquella época.

b) Recuerdos de San Martín

Hay veces en el que algunos Caballeros tienen un tipo de recuerdo de personas diferentes: ven el mismo suceso desde diferentes perspectivas. La explicación que los Vicarios suelen dar a estos recuerdos es que en esa persona en concreto han llegado a mezclarse la sangre de dos antiguos Caballeros que vivieron la misma misión, y por tanto puede "ver" lo que ocurrió desde diferentes ángulos. A esto se le suele llamar Recuerdos de San Martín, por San Martín de Porres y su bilocación.

c) Cadenas de recuerdos

Y por último tenemos el más raro de los recuerdos, las llamadas Cadenas de

Recuerdos. Estas consisten en recuerdos del mismo lugar en diferentes momentos históricos: los primeros recuerdos suelen ser en la época de las cruzadas o la Reconquista y los demás recuerdos pueden ser en cualquier época: el Renacimiento, la época victoriana o incluso la Primera o la Segunda Guerra Mundial.

El cristianismo y el Temple

Tras la hégira de los templarios, la gran mayoría de los hermanos siguieron con sus vidas en otras órdenes religiosas. Un caso especial es Francia, en el que la purga templaria acabó con casi todos los hermanos de la orden. En 1330, la "Orden de Cristo" en Portugal reunió a lo que quedaba de la Orden del Temple en Europa. Todas las "comunidades ex-templarias" que estaban integradas en otras órdenes mandaron a un representante: Montesa (Aragón), Santiago (Castilla), Alcántara (León), San Esteban (Hungría), Teutónica (Alemania), Luna Creciente (Nápoles), etc.

En aquella reunión, realizada en Castelo de Tomar, fue donde se tomó la decisión de que la lucha del temple no debía estar integrada sólo en el cristianismo, porque la Horda también había atacado asentamientos musulmanes y judíos por todo el mediterráneo, Europa, África y Asia.

Se tomó la decisión de que la Orden se desvincularía de una sola religión y que los caballeros debían mezclarse en las diferentes regiones. Los territorios podían pasar de un rey a otro, pero ellos permanecerían para salvaguardar a la humanidad.

Lo único que ha quedado del cristianismo en la Orden ha sido el acto de aceptación de un Novicio (el brindis con agua y partir

el pan, que antiguamente se hacía con vino, pero que se cambió para respetar las creencias musulmanas) y que en los claustros a los hermanos que son particularmente píos (de cualquier religión) y que son buenos realizando conjuros, se les llama Páteres o Padres.

Los Padres suelen ser los Caballeros que dan protección espiritual contra la Horda. Esto no quiere decir que no sepan empuñar la espada o cualquier arma: simplemente suelen ser más resistentes a las Migrañas y tienen algunas habilidades Divinas para atacar al Enemigo.

La magia y los templarios

La magia y los templarios han tenido una relación de amor/odio durante toda su historia. En un principio cualquiera que tuviera, no ya conocimientos mágicos, si no aptitudes para la magia, se veía o bien expulsado del Temple o como una persona a la que era mejor no tratar.

Todo eso cambió de un plumazo cuando el hermano Henry Bouton, desoyendo las órdenes directas de no utilizar la magia, realizó un conjuro de protección sobre varios hermanos que estaban siendo destrozados por la Horda. Gracias a ese conjuro, los hermanos templarios pudieron rehacerse y pasar de una derrota flagrante a una gran victoria.

Tras la caída del Temple en desgracia, hubo un movimiento dentro del Temple que lanzó la idea de que si no se hubiera realizado nunca ningún tipo de magia por parte de ningún Caballero Templario, posiblemente no habría ocurrido la caza de brujas a la que fue sometida la hermandad. Dicha corriente de pensamiento interna no tuvo muchos seguidores, ya que la mayoría de los Caballeros estaban convencidos de que su caída en desgracia fue más un

atentado político con muchas connotaciones económicas por parte del rey de Francia que por el tipo de magia que realizaban.

A pesar de que en casi todas las misiones suele haber un Páter, las habilidades del mismo suelen estar bastante “capadas” ya que sólo realizan conjuros de protección blancos: un tipo que sirve para proteger más que para atacar.

Se rumorea que ha habido Páteres en la historia del Temple que usaban conjuros de ataque, además de los de defensa, pero curiosamente sólo son rumores y nadie tiene ningún tipo de recuerdo sobre dichos hechos, por lo que se suele dar poco crédito a dichos rumores, quedándose en meros mitos de Novicios recién incorporados a la hermandad.

El directorio secreto del Temple

Otro de los rumores que todo Novicio escucha nada más entrar en la Orden es sobre quiénes son los que gobiernan la Hermandad en la actualidad. Desde que son antiguos Templarios revividos por extraños conjuros como que igual no hay ninguna dirección y que en realidad cada país va por su lado.



Capítulo III

La Horda

Legión es nuestro nombre y Muerte nuestro apellido.

Es muy posible que la Horda haya estado con la humanidad desde tiempos inmemoriales, tal vez incluso puede que no intentaran destruirnos hasta hace poco. O puede que en este sentido estemos equivocados y que siempre haya intentado acabar con nosotros. Pero lo cierto y verdad es que ahora nos odian con todo su corazón (si es que lo tienen).

Para acabar con los miembros de la Horda, las armas de fuego no sirven. Ha de usarse cualquier tipo de metal (hierro, acero...) templado. Sólo una hoja templada puede hacer auténtico daño a uno de estos seres. Las armas de fuego pueden hacer que estas bestias den la sensación de muertas o dormidas. Al poco tiempo (1D10 turnos) se levantarán sin un rasguño y volverán a la carga. La razón por la que sólo les afectan mortalmente las armas blancas es (para los nuevos Templarios) desconocida, aunque hay todo tipo de rumores sobre la causa.

El color de los miembros de la Horda suele estar entre el negro y el marrón pardusco, aunque se han conocido casos de miembros de la Horda de color claro e incluso algunos con un tono blanco albino, pero no es lo normal.

La gran mayoría de estos seres no pueden vivir si el portal con el mundo subterráneo se cierra, por lo que esta es una de las maneras más eficaces de acabar con ellos: cerrar el portal. Aunque también es cierto que hay algunos de ellos que pueden vivir en nuestro planeta sin la necesidad de

estar cerca de un portal abierto. Son estos los que en confabulación con algunos humanos corrompidos por sus artes negras maquinan todo tipo de planes para abrir portales en la Tierra.

Los portales que la Horda intenta abrir suelen estar en lugares de poder (es decir, en lugares donde las energías telúricas se muestran en plena eclosión). Estos lugares suelen estar enclavados en antiguos monasterios o lugares de culto (menhires, iglesias, mezquitas, etc.) o en grutas o cuevas. A veces intentan llegar a nuestro mundo en sitios que no parecen ser lugares de poder. En este sentido, cuando ocurre algo así es un verdadero misterio para algunos integrantes del Temple el por qué escogen dichos lugares.

Los fracasos más estrepitosos (y sonados) del Temple en el control de la entrada de la Horda en nuestro mundo fueron en 1986, en Pripjat, cerca de Chernóbil y en 2011 en Fukushima. En ambos casos, la existencia de una central nuclear (previamente sabotada por humanos acólitos de la Horda), interfirió de manera decisiva en el resultado final del enfrentamiento entre los miembros del Temple y la Horda.



Principales componentes de la Horda catalogados hasta ahora.

| Nombre | PV | Ini. | Ataq. | Def. | Abs. | Daño | Especial |
|--------------------|---------|------|-------|------|------|-------|----------|
| La Gran Obscenidad | 40+1D20 | 20 | 14 | 8 | 4 | 4D6+2 | 1, 2 y 3 |
| Bujum | 8+1D12 | 12 | 20 | 4 | 3 | 3D6+2 | 1 y 3 |
| Magnapresa | 16+1D20 | 11 | 17 | 18 | 0 | 3D6 | |
| Zamarrajo | 9+1D20 | 18 | 6 | 2 | 1 | 2D6+1 | 3 |
| Yubo-yubo | 12+1D8 | 13 | 9 | 10 | 0 | 3D6 | 2 |
| Momio | 10+1D10 | 16 | 13 | 16 | 0 | 2D6+2 | 1 |
| Limazón | 27+1D6 | 18 | 14 | 14 | 0 | 1D6+2 | 2 |
| Borogobio | 55+1D10 | 10 | 15 | 14 | 1 | 3D6 | |
| Orcajo | 50+1D10 | 15 | 16 | 16 | 0 | 3D6 | |
| Faimir | 20+1D10 | 16 | 17 | 18 | 2 | 2D6 | 1 y 4 |
| Algola | 33+1D6 | 16 | 16 | 15 | 0 | 2D6 | 4 |
| Ranta | 14+1D6 | 17 | 12 | 16 | 0 | 1D6+2 | 4 |

Especial

- 1: Regenera 1D6 cada 2 turnos.
- 2: Parcialmente intangible. Lanzar 1D10, si sale 8, 9 o 10, puede realizársele un ataque. Sin embargo, esta criatura puede atacar aunque sea intangible.
- 3: Conoce un hechizo (1D6) y puede lanzarlo una vez cada 1D6 turnos.
- 4: Capaces de "vivir" en nuestro mundo sin que haya necesidad de estar junto a un "portal".

Suelen atacar con los brazos, garras, dientes, etc. Se sabe de algunos (sobre todo los capaces de "vivir" sin que haya un "portal") que han llegado a blandir armas.

DESCRIPCIÓN

La Gran Obscenidad. Sólo se ha visto en un par de ocasiones. Es una gran masa informe, de una altura de más de 2 metros, del que cuelgan pechos, y falos. Entre sus pliegues se pueden vislumbrar vulvas, algunas de ellas siendo penetradas por

falos del mismo ser. Es un ser que hiede y esta es su principal característica, ya que puede ser reconocida su presencia a cientos de metros de distancia. Cuando se mueve, lo hace lentamente y deja una especie de rastro verde que todo lo que toca lo marchita.

Buyum. Especie de lagarto, de no más de metro y medio. Bípedo, largas orejas terminadas en campana. Es muy rápido e inteligente, capaz de estar escondido durante horas para poder atacar en el momento más oportuno.

Magnapresa. Cuadrúpedo parecido a un leopardo o león, pero mucho más obeso. De su enorme cabeza destacan los dientes, con varias filas de ellos que se pueden apreciar incluso cuando tiene la boca cerrada.

Zamarrajo. Ser bípedo antropomórfico. Sus formas son redondeadas. Su cabeza es completamente redonda, y en ella sólo se ve una boca con dientes redondos. Tiene unas manos muy grandes con 4 dedos solamente.

Yubo-yubo. Una especie de águila muy grande, capaz de volar muy alto y hacer picados increíbles.

Momio. Ser parecido a un cerdo pero con 6 patas.

Limazón. Seres humanoides con protuberancias en forma de cuerno en el pecho.

Borogobios. Especie de insecto, de patas muy largas (de entre un metro y metro y medio) y cuerpo peludo. Suelen ir en grupos de entre 3 y 5.

Orcajo. Tiene la misma apariencia que un orco.

Faimir. Criaturas humanoides pero de brazos muy delgados y largos. No poseen boca.

Algola. Ser humanoide pero con dientes y garras afiladas. De piel oscura y atributos femeninos, suelen ir vestidos con harapos que tapan poco sus atributos sexuales.

Ranta. Ser bípedo con los atributos de una rata, pero de entre un metro y metro y medio de estatura.

Hechizos de la Horda

A continuación, varios de los hechizos capaces de realizar algunos seres de la Horda. Para poder realizarlo, deben pasar primero una tirada de 1D10. Si se obtiene un 1 puede realizar el mismo y otro a su elección. Con una tirada de 2-5, puede realizarlo este turno. De 6-9 no podrá realizar ningún hechizo en 3 turnos. Con un 10, no podrá realizar ningún hechizo en esta pelea.

✘ **Pies de araña (personal):** Permite caminar por cualquier superficie negando la gravedad durante 3 turnos.

✘ **Atravesar (personal):** Permite atravesar cualquier sólido con un máximo de 1 metro de espesor.

✘ **Invisibilidad (personal):** Permite ser invisible durante 5 minutos o hasta que se ataque.

✘ **Proyectil mágico (distancia):** 2d6 daño.

✘ **Infundir terror (distancia):** En caso de éxito el afectado huirá, o quedará paralizado de terror durante 3 turnos (Salvación: INTELIGENCIA 15).

✘ **Niebla (personal):** -2 a PER (vista) durante 5 turnos. Área de 10x10 metros.

✘ **Terremoto (personal):** Produce un terremoto 10x10m a la redonda. 2d6 de daño y Salvación DESTREZA 15 para no caer al suelo. No afecta al lanzador.

✘ **Posesión mental (distancia):** Permite manejar el cuerpo de una víctima durante 3 turnos. Salvación INTELIGENCIA 16. El cuerpo del lanzador queda inconsciente. La víctima no puede realizar actos de autolesión.



Miembro de la Horda aún no catalogado.

Capítulo IV

Jerga

No deben saber ni de nosotros ni de nuestros métodos.

- ✠ **Abate o Abad:** Jefe de misión.
- ✠ **Amanuense:** Normalmente, Novicio en labores información, ya sea de un lugar o de una persona, siempre que no se comprometa su integridad física.
- ✠ **Anacoreta:** Caballero que realiza misiones en solitario (por orden superior o porque no sepa trabajar con otros).
- ✠ **Berengario, hermano:** Encargado del mantenimiento del Claustro.
- ✠ **Caballero:** Templario que puede realizar una misión.
- ✠ **Cillerero:** Normalmente Novicio realizando labores de intendencia, siempre que no se comprometa su integridad física.
- ✠ **Cepillo:** Dinero que se cuenta para una misión.
- ✠ **Claustro:** Piso franco.
- ✠ **Cojones, atar los:** Misión realizada por Caballeros experimentados en busca de un San Cucufás.
- ✠ **Colada:** Todo tipo de misiones encomendadas a los Novicios, ya sea Amanuense, Cillerero o Juglar, siempre que no se comprometa su integridad física.
- ✠ **Cucufás (o Cugat en catalán), san:** Novicio que realizando una Colada no da señales de vida, tras un período de tiempo prudente.
- ✠ **Donativo:** Cualquier cosa, normalmente dinero, que sirva para "ayudar" (sobornar) a cualquier tipo de personal gubernamental o de una empresa.
- ✠ **Ilustrador:** Amanuense fotógrafo.
- ✠ **Juglar:** Normalmente, Novicio realizando labores de correo, siempre que no se comprometa su integridad física.
- ✠ **Legó:** Cualquiera que no sea familiar de los templarios.
- ✠ **Litúrgicos, ornamentos:** Toda suerte de objetos para realizar una misión, desde armas hasta linternas.
- ✠ **Misión:** Acción directa en primera línea de fuego de un grupo de templarios que deben acometer el enfrentarse a la Horda para, o bien sellar una entrada o bien desbaratar los planes de sus acólitos.
- ✠ **Padre o Páter:** Novicio o Caballero templario particularmente pío y versado en la magia.
- ✠ **Manto, desplegar:** Defensa mágica realizada por el Páter para protegerse o proteger a sus compañeros de misión.
- ✠ **Migraña:** Ataque mágico realizado por la Horda o sus secuaces.
- ✠ **Novicio:** Templario que aún no puede realizar misiones pero sí Coladas.
- ✠ **Pulano:** Templario que ha renunciado a ser Caballero.
- ✠ **Sabático, período:** Acciones directas de primera línea de fuego realizadas por un Anacoreta o grupo de Caballeros muy fogueados, sin contacto alguno con la Orden.
- ✠ **Tramontano:** Hermano templario que no es del país en el que desarrolla su acción.
- ✠ **Vicario:** Superior de un templario.

Capítulo V

Reglas

Es tan importante saber cuáles son tus puntos fuertes y débiles, como saber cuáles son los del enemigo.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Crear un personaje consiste en darle historia, y números que la acompañen. Recuerda siempre esto, los números son sólo un medio, nunca un fin.

Además en este juego se han de crear dos personajes por jugador (el templario antiguo y el actual). La forma de hacerlo (si uno antes y otro después o a la vez), es de libre elección del PJ. Pero que tenga en consideración lo siguiente:

El personaje medieval puede “morir”, aunque eso no afectará al personaje actual. Si muere un personaje medieval, el problema se soluciona haciéndose otro nuevo y se sigue jugando con el templario actual. Sin embargo, si muere el templario actual, hay que entregar ambos personajes al Máster (el medieval y el actual). Sólo nos quedaría hacernos un par de personajes nuevos para la siguiente partida.

Atributos

Los atributos son las capacidades innatas del personaje. Tenemos 30 puntos a repartir entre 4 atributos.

1. Físico.
2. Destreza.
3. Inteligencia.
4. Percepción.

El mínimo es 4 y el máximo es 10.

Habilidades

Las habilidades son las capacidades aprendidas por el personaje. Tenemos diferentes puntos dependiendo si somos un personaje especialista o un personaje versátil. Un templario de la época medieval era un especialista en la guerra, por lo que se debe escoger “especialista”. El templario actual puede escoger entre ambos.

Personaje Versátil (sólo actual)

1. 1 habilidad a nivel 6.
2. 2 habilidades de nivel 5.
3. 3 habilidades de nivel 4.
4. 4 habilidades de nivel 3.
5. 5 habilidades de nivel 2.
6. 6 habilidades de nivel 1.

Personaje Especialista (medieval y actual)

1. 1 habilidad a nivel 6.
2. 3 habilidades de nivel 5.
3. 3 habilidades de nivel 4.
4. 3 habilidades de nivel 3.
5. 3 habilidades de nivel 2.
6. 3 habilidades de nivel 1.

Lista de habilidades medievales

1. (P) Advertir/Notar.
2. (D) Armas a distancia.
3. (F) Armas cuerpo a cuerpo.
4. (P) Buscar.
5. (D) Cabalgar.
6. (I) Callejeo.
7. (I) Comercio.
8. (P) Disfraz.
9. (D) Escalar.
10. (D) Esquivar.

11. (I) Fauna.
12. (D) Kalistenia.
13. (I) Leyes.
14. (P) Música.
15. (I) Navegar.
16. (D) Nadar.
17. (I) Ocultismo.
18. (P) Rastrear.
19. (P) Reflejos.
20. (I) Religión.
21. (D) Robar bolsillos.
22. (P) Rumores.
23. (I) Sanación/Hierbas.
24. (P) Savoir faire.
25. (D) Sigilo.
26. (I) Supervivencia/Cazar.
27. (I) Tradición/Historia.
28. (D) Trampas/Cerraduras.

Lista de Habilidades actuales

1. (P) Advertir/Notar.
2. (D) Armas a distancia.
3. (F) Armas cuerpo a cuerpo.
4. (D) Atletismo
5. (P) Bailar.
6. (P) Buscar.
7. (I) Callejeo.
8. (I) Comercio.
9. (D) Conducir.
10. (D) Esquivar.
11. (I) Historia.
12. (I) Idiomas.
13. (I) Informática.
14. (I) Leyes.
15. (I) Mecánica.
16. (I) Medicina.
17. (P) Música.
18. (I) Ocultismo.
19. (P) Reflejos.
20. (D) Pilotar.
21. (D) Sigilo.
22. (I) Supervivencia.

La inicial al principio marca con qué atributo debe sumarse la habilidad (entre paréntesis): F: Físico, D: Destreza, I: Inteligencia y P: Percepción.

Descripción de habilidades

- **(P) Advertir/Notar.** Se utiliza para los sentidos. Ver a alguien escondido, oír un tipo pisando una ramita, escuchar una conversación tras una puerta, ver algo raro en algún sitio, etcétera. Para descubrir a alguien, se tira contra su sigilo.

- **(D) Armas a distancia.** Representa el conocimiento y la experiencia de uso con armas a distancia. A mayor nivel, mayor probabilidad de acertar y golpear blancos lejanos (enemigos, objetos). Esto incluiría armas de fuego, arcos, ballestas, cuchillos (cuando se lanzan), látigos, etcétera. Su dificultad se basa en distancia del objetivo, tamaño de éste, y la cobertura que tenga.

- **(F) Armas cuerpo a cuerpo.** Representa el conocimiento y la experiencia de uso con armas cuerpo a cuerpo, o incluso sin armas, con artes marciales. A mayor nivel, mayor probabilidad de acertar y golpear. Esto incluiría puñetazos, espadas, porras, cuchillos (cuando se apuñala o corta), etcétera. Su dificultad se basa en la defensa del objetivo y las variables como ventaja de altura o si está rodeado.

- **(F) Atletismo/Kalistenia.** Permite dar una arrancada veloz, saltar en carrera sin perder velocidad o bajar una cierta altura sin hacerse daño, útil para la huida. Se hace con tiradas enfrentadas o a una dificultad fija, por ejemplo, para cosas como dar saltos.

- **(P) Bailar.** Se utiliza para ver lo bien que baila un personaje. Ideal para fiestas o para triunfar en discotecas. En ciertas culturas,

como la corte renacentista o medieval, es un símbolo de nobleza y estatus.

- **(P) Buscar.** Permite buscar algo detenidamente con más posibilidades de encontrarlo como pasadizos secretos o puertas ocultas. Su diferencia con Advertir/Notar es que en este caso los sentidos se enfocan. No se trata de darse cuenta de algo que ocurre sino descubrir algo que no está a simple vista.

- **(D) Cabalgar.** Manejo del caballo para trotar, galopar y hacer maniobras como saltar con él o saber mantenerlo calmo en situaciones adversas como ruidos de explosiones.

- **(P) Callejeo.** Conocimiento de los bajos fondos de las ciudades y donde se sitúa el mercado negro y los narcotraficantes, matones y gente de similar ralea. También sirve para poder escabullirse de alguien en una persecución aprovechando las características especiales de los callejones.

- **(P) Comercio.** Conocimiento de las distintas rutas comerciales y/o el valor del material a comerciar. Un buen comerciante sabe descubrir las gangas y puede conseguir precios especiales por compra masiva o, directamente, regatear.

- **(D) Conducir.** Se utiliza para ver lo bien que se puede llevar un coche o moto. Sea para realizar cosas espectaculares o para una persecución. Se puede pedir un punto mínimo en la habilidad para que puedan usar un vehículo.

- **(P) Disfraz.** Capacidad que se usa para hacernos pasar por otra persona, básicamente se usa para que no se reconozca al personaje o para pasar desapercibido en una cultura distinta. Con el material adecuado, se puede hacer pasar por una persona en concreto.

- **(D) Escalar.** Se utiliza para subir por paredes verticales, o escarpadas, sea con uso de material especializado, que lo hará más fácil, o sin este.

- **(P) Esquivar.** Se utiliza en el combate cuerpo a cuerpo para las tiradas de defensa y es la capacidad de parar, bloquear o esquivar golpes, sea de un modo o de otro, evitar que nos den.

- **(P) Etiqueta/Savoir Faire.** Se utiliza para comportarse con corrección en cada circunstancia. Conocer los protocolos en cortes, saber las costumbres de comida de un país, saber hacer correctamente una reverencia o utilizar el título adecuado con alguien.

- **(I) Fauna.** Conocimientos de los animales, saber cómo tratarlos, sus costumbres, y para domarlos o domesticarlos. Esto incluye también animales salvajes, e incluso animales extraordinarios de leyenda.

- **(I) Idiomas.** Conocimientos de otros idiomas distintos al natal. Con un 1 se entiende pero se habla mal. Con un 2 se entiende y se habla bien. Con un 3 se puede mantener una conversación a un nivel alto sobre cualquier tipo de tema.

- **(I) Informática.** Conocimientos para el uso de sistemas computerizados, incluyendo entrar en otros sistemas, usar programas o hacer programas propios.

- **(I) Ingeniería.** Conocimiento de todo tipo de construcciones, artefactos o tecnologías, dependiendo de la ambientación es mejor concretar la ingeniería, como podría ser robots, motores, biológica, etcétera.

- **(I) Leyes.** Conocimiento de las leyes de un determinado país o región, su forma de

aplicarse, lo que implica saltárselas y las posibles penas. También permite conocer resquicios legales para escapar de situaciones complejas con las autoridades.

- **(I) Medicina.** Conocimiento del cuerpo humano y las enfermedades que a éste aqueja, el tratamiento de ellas, y cómo curarlas. Su uso con éxito (dificultad 15) cura 1d6. Solo puede usarse una vez al día con un personaje.

- **(P) Música.** Conocimiento de los instrumentos musicales y lo bien que se tocan, esto incluye el canto.

- **(D) Nadar.** Necesario en el Medievo. En la edad actual se tira Atletismo. Con 1 punto se sabe nadar, sólo habría que tirar para realizar cosas difíciles como ganar una carrera o cruzar el estrecho a nado.

- **(I) Navegar.** Habilidad que engloba desde la capacidad de gobernar embarcaciones, conocimiento de rutas marítimas, estado del tiempo, e incluso la orientación por estrellas.

- **(I) Ocultismo.** Conocimiento de las ciencias ocultas, ya sean reales, o míticas, y todo lo que esto engloba. Si existe la magia, también incluye conocimiento de los hechizos y es capaz de reconocer cuando alguien los lanza.

- **(P) Rastrear.** Permite seguir huellas o pisadas, o ver señales características en el camino. A mayor resultado en la tirada, más información obtenida.

- **(P) Reflejos.** Capacidad física de reacción rápida ante eventos inesperados, como esquivar un golpe o agarrar un objeto por el aire. También marca la velocidad en tu ataque, pudiendo atacar antes que el resto e incluso más veces que los demás.

- **(I) Religión.** Conocimientos del campo de la teología que abarca todo tipo de religiones, tanto a nivel histórico, como ceremonial, cultural, geográfico y antropológico.

- **(D) Robar bolsillos.** Habilidad manual enfocada al latrocinio más característico de deslizar los dedos en bolsos, carteras o bolsillos, para sustraer objetos. También es válida para apropiarse de complementos que la víctima lleve encima, como collares, pulseras o anillos.

- **(P) Rumores.** Se utiliza para saber si hay algún rumor en el pueblo o ciudad, como que alguien ha estado robando en casas o que hay un peligro en el bosque. A mayor tirada obtenida, mayor número de rumores y más fiables se obtienen (tirada oculta).

- **(I) Sanación/Hierbas.** Permite sanar a otra persona. Su uso con éxito (dificultad 17) cura 1d6. Solo puede usarse una vez al día con un personaje.

- **(D) Sigilo.** Permite andar silenciosamente o esconderse, sea en un agujero, entre las sombras o entre el gentío, para evitar que le vean. Véase Advertir/Notar.

- **(I) Supervivencia/Cazar.** Arte de sobrevivir en la naturaleza de forma básica. Incluye una amplia gama de conocimientos, desde orientación a hacer fuego o conseguir caza.

- **(I) Tradición/Historia.** Amplio conocimiento de los eventos históricos pasados, con especial énfasis en los acontecimientos más importantes a lo largo del tiempo. Esto incluye a personalidades, geografía, política e incluso leyendas.

- **(D) Trampas/Cerraduras.** Aptitud para manipular y forzar mecanismos de

seguridad, desde la clásica cerradura hasta candados y otros cerramientos. También sirve para localizar y desactivar trampas y otros artefactos preparados para dispararse contra los intrusos.

Ventajas

Cada jugador podrá escoger en la creación tan sólo una de las siguientes ventajas, siempre y cuando cumpla los requisitos entre paréntesis.

- 1. Arcano (I8+):** +1 a tiradas de conjuros.
- 2. Berseker (F8+):** +2 a tiradas de combate cuerpo a cuerpo.
- 3. Certero (P8+):** +1 al daño en armas a distancia.
- 4. Defensor (D8+):** +1 a defensa.
- 5. Despiadado (F8+):** Puede repetir tiradas de daño usando un token.
- 6. Golpe Duro (F8+):** +1 al daño en combate cuerpo a cuerpo.
- 7. Maná abundante (I8+):** El Maná es inteligencia x4, en lugar de x3.
- 8. Mula de carga (F8+):** Ignora 1 punto de estorbo.
- 9. Muro (F8+):** PV = Físico x5, en lugar de x4.
- 10. Piel de Piedra (F8+):** +1 a absorción.
- 11. Puntería (D8+):** +2 a tiradas de armas a distancia.
- 12. Rápido (P8+):** +2 a iniciativa.
- 13. Recuperación (F8+):** Cura 2 PV adicional en cada curación, natural o mágica.
- 14. Suerte (ninguna):** Puede repetir una tirada por escena.

Finalizando

- 1. Puntos de Vida:** Físico x4.
- 2. Defensa:** Atributo Destreza + Nivel habilidad Esquivar + 5.
- 3. Iniciativa:** Atributo Percepción + Nivel habilidad Reflejos.
- 4. Ataque cuerpo a cuerpo:** Físico + Armas cuerpo a cuerpo + 103D10.
- 5. Ataque a distancia:** Destreza + Armas a distancia+ 103D10.
- 6. Maná (solo si se es Páter):** Int. x3

CÓMO SE JUEGA

Tiradas

Las tiradas pueden ser de habilidad o de atributo, y enfrentadas o contra dificultad establecida.

En estas tiradas siempre se lanza 103d10, que quiere decir, 3 dados de 10 guardando el dado objetivo.

El dado objetivo puede ser el más alto, el medio, o el más bajo, dependiendo de las circunstancias. Por defecto, es el medio.

Si se saca un 10 en el dado objetivo, se dice que el dado “explota”: se suma y se vuelven a tirar los dados guardando el mismo dado objetivo que en la anterior tirada.

Ejemplo con dado medio: 5, 3, 9 = 5; 4,4,2 = 4 ; 8, 6, 1 = 6; 10,7,10 = 10 suma y sigue.

Ejemplo con dado alto: 5,3,9 = 9; 4,4,2 = 4; 8,6,1 = 8; 10,7,10 = 10 suma y sigue (guardando otra vez el mayor).

Ejemplo con dado bajo: 5,3,9 = 3; 4,4,2 = 2; 8,6,1 = 1; 10,7,10 = 7; 10,10,10 = 10 suma y sigue (guardando otra vez el mayor).

Tiradas de atributo

Se tira el atributo correspondiente + 1o3d10 contra las siguientes dificultades.

1. Fácil: 9
2. Normal: 12
3. Difícil: 15
4. Muy Difícil: 18
5. Casi imposible: 21

Ejemplo: Un personaje desea usar su Físico para romper unas esposas de buena calidad; si tiene Físico 8 las rompería sacando un 7 o más (dificultad 15, difícil) en el dado objetivo.

Tiradas de habilidad

Se suman: atributo + habilidad + 1o3d10 contra las siguientes dificultades.

1. Fácil: 10
2. Normal: 15
3. Difícil: 20
4. Muy Difícil: 25
5. Casi Imposible 30

Ejemplo: Un personaje está buscando una puerta secreta. Se le da una dificultad 20 (difícil) para encontrarla. El jugador debe tirar Percepción + Buscar + 1o3d10 y obtener 20 o más para encontrarla.

Cuando hay una especialización (es decir, hemos puesto puntos en esa habilidad) se escoge como dado objetivo el más alto.

Tiradas enfrentadas

En tirada enfrentada contra otro jugador, el que saque la tirada más alta gana. Por ejemplo, alguien intenta esconderse (Destreza + Sigilo + 1o3d10) y alguien intenta encontrarlo (Percepción + Advertir/Notar + 1o3d10).

Explotar el dado

En tiradas de habilidad y enfrentadas, cuando sacas el máximo en el dado objetivo, éste explota. Es decir, se suma el resultado y se vuelve a tirar 1o3d10. Si sacas otra vez el máximo en el dado objetivo, vuelve a explotar.

Granularidad: Nada te impide pedir tiradas intermedias, hacer tiradas con dificultad de 12 o 18 también funciona perfectamente, dependiendo de lo que se busque.

Circunstancias especiales

1. **Malherido:** Si los PV de un personaje o criatura son iguales o inferior a su físico, se guarda el dado menor.

2. **Habilidad desconocida:** Cuando una habilidad no tiene puntos, se guarda el dado menor.

3. **Token:** Un objeto que se tiene al principio de la partida, y que se puede dar al Director de Juego antes de una tirada de atributo o habilidad, permitiendo guardar así el dado mayor. El director de Juego puede devolverlo en cualquier momento, obligando así a guardar el dado menor.

Críticos y pifias

Una tirada de crítico (algo que se hace MUY bien) es una que supera en 10 o más la dificultad sobre la que se tira. El triple 10 siempre se considera crítico.

Por cada 10 en que se supere la dificultad en combate, se obtiene 1D6 más de daño.

Una pifia es un 1 en el dado guardado, y 5 o menos en el siguiente dado (peligrosísimo estando malherido). El triple 1 siempre se considera pifia.

COMBATE

La secuencia de combate funciona de la siguiente manera:

1. Se tira Iniciativa +1o3d10 de cada personaje, actuando en cada ronda según lo que se ha sacado. Lo que saquemos en iniciativa se usa para todo el combate.
2. Si se saca 20 o más, se tienen 2 acciones, 30 o más, 3 acciones, 40 o más, 4 acciones, etcétera...
3. Una pifia en iniciativa significa que no se actúa en el primer turno, y se irá último en los siguientes.
4. En su turno, el jugador elige la acción que su personaje hará. Esta puede ser huir, atacar, intentar esconderse, intentar dialogar...
5. El combate sin armas, con puñetazos, patadas o similares, hace un daño de 1d6.

Acciones y movimiento en combate

1. Un turno dura 3 segundos.
2. Los turnos se dividen en dos tipos de acciones, mayores y menores.
3. Una acción mayor sería usar un conjuro o realizar un ataque.
4. Una acción menor sería algo como tirar un arma, tomarse una poción o darle algo a alguien.
5. También se pueden usar para moverse: 6 metros para una acción mayor y 3 metros para una menor.
6. El movimiento máximo es de 9 metros independientemente de que se saque crítico en iniciativa y se puedan hacer varias acciones por turno.

Se pueden realizar más ataques de los que a tu iniciativa corresponde, pero con penalización.

Ejemplo: con dos acciones por turno sacando un crítico en iniciativa, podemos mover 9 metros y realizar un ataque con la espada sin penalización.

Ataque cuerpo a cuerpo

Cuando un personaje ataca en cuerpo a cuerpo, sea con armas o con su propio cuerpo, se debe tirar Físico + Cuerpo a Cuerpo +1o3d10 contra la Defensa del otro personaje. Si iguala o supera ésta, consigue impactar haciendo el daño del arma que tenga (o 1d6 sin arma). Por cada 10 que se supere la defensa se suma 1d6 al daño realizado.

Los siguientes son modificadores al ataque por circunstancias especiales en combate:

1. Por la espalda: +4 al ataque.
2. Flanqueando: +2 al ataque.

Ataque con dos armas

Un personaje puede luchar con armadura de cuero (o sin armadura) y dos armas ligeras a la vez, espadas cortas o dagas. Esto hace que el personaje obtenga un +3 a la tirada de ataque. El daño causado es el mayor de las armas usadas (1d6+1 si es la daga, 1d6+3 si es la espada corta).

Ataque a distancia

El personaje que ataca lanza Destreza + Armas a Distancia + 1o3d10 contra una dificultad en función de la distancia del objetivo.

1. Bocajarro 10.
2. Corta 15.
3. Media 20.
4. Larga 25.

También aumenta la dificultad cosas como cobertura, el estar corriendo, o tener el objetivo entre más gente.

1. Corriendo +3.
2. Tumbado +5.
3. Cobertura Ligera (un arbolito) +2.
4. Cobertura Media (una carroza) +4.
5. Cobertura Grande (una almena) +6.
6. Entre otra gente +2.

Armas a distancia en cuerpo a cuerpo

Cuando alguien con un arma a distancia entra en distancia de melee, debe usar su ataque cuerpo a cuerpo y un daño de arma improvisada 1d6+1 o cambiar a un arma más adecuada.

Armaduras, escudos y estorbo

Las armaduras tienen 2 valores, la absorción de daño y el estorbo. El estorbo se aplica a la iniciativa y a todas las acciones cuando no se está en combate. Sencillamente, esto representa que tiene que ser muy incómodo nadar con una armadura medieval.

Puedes sufrir mucho menos daño protegido así, pero también eres menos ágil para huir.

La absorción se resta a la tirada de daño del enemigo, y el estorbo hay que restarlo a la iniciativa y a todas nuestras tiradas de destreza cuando no se está en combate, incluyendo habilidades, tiradas de atributo, etcétera. También se aplica al lanzamiento de conjuros (aunque vaya por Percepción).

Los escudos funcionan de forma distinta, lo que hace es sumar directamente a la defensa y a la cobertura, protegiendo el primero contra ataques cuerpo a cuerpo y el segundo contra ataques a distancia.

Daño cinemático

El daño cinemático es algo tan simple como permitir ataques diferentes al arma, como tirarse desde una mesa encima de alguien, o balancearse con una lámpara para patearle a alguien la cara, hasta cogerle a alguien la cabeza y estampársela contra un muro. Básicamente, consiste en darle color al combate sin conseguir ninguna ventaja por ello.

El daño que se hará en esos ataques, será exactamente el mismo que se habría hecho con las armas que se llevan, y si se tiene alguna ventaja especial como el +3 al ataque por llevar dos armas, también se tendría.

Para que se pueda utilizar, no debe haber ventaja adicional como el que se considere no haber desenvainado una espada, haber perdido las armas, o cosas así. Simplemente, en lugar de pegar un espadazo, pegamos una patada en las partes nobles haciendo el mismo daño. Eso siempre queda bien.

Estados de salud

Existen 4 estados de salud: normal, malherido, inconsciente y muerto.

1. Normal: Heridas de 0 a Físico x3 (no inclusive).
2. Malherido: Heridas de Físico x3 a Físico x4 (no inclusive).
3. Inconsciente: Heridas de Físico x4 a Físico x6 (no inclusive).
4. Muerto: Heridas Físico x 6 o superior.

Hay que recordar que las heridas, son el daño recibido, directamente, no la resta con puntos de vida.

Ejemplo: Con Físico 8 los estados serían los siguientes rangos de heridas: 0/24/32/48.

Recuperar el aliento

Justo tras un combate, los personajes pueden recuperar el aliento si han recibido daños, es decir, descansar durante 5 minutos y recuperarse algo de las heridas y el cansancio. Esta "acción" recupera 1d6 puntos de vida.

Recuperación natural

Cada noche, cuando se duerme unas 8 horas aproximadamente, se recupera de forma natural 1 punto de vida durmiendo al raso o en el suelo, o 2 si se duerme en un lugar confortable como una cama en una habitación.

Dividir acciones

Un personaje puede hacer dos acciones a la vez en su turno, aunque solo le corresponda una. Para esto, guardará dado menor en ambas acciones.

Esto no es aplicable si el jugador ya está guardando dado menor por algún motivo (malherido, token...).

Emboscadas

Cuando alguien hace una emboscada con éxito (sigilo vs advertir/notar) el primer ataque es gratuito.

EQUIPO MEDIEVAL

1. Arco corto (2M) 1d6+3 15m / 30m / 60m.
2. Arco largo (2M) 2d6 25m / 50m / 100m. Requiere Físico 8.
3. Ballesta (2M) 2d6+2 (con recarga) 15m / 30m / 60m.
4. Bastón 1d6+2.
5. Cimitarra 1d6+3.
6. Cuchillo 1d6+1 5m / 10m / 15m.
7. Daga 1d6+1 3m / 6m / 9m.
8. Espada corta 1d6+3.

9. Espada larga 2d6 (1M) / 2d6 + 1 (2M).
10. Hacha de combate (2M) 2d6+1.
11. Hacha de guerra 2d6 (1M) / 2d6 + 1 (2M).
12. Honda 1d6+1 (1d6+2 proyectiles plomo) 5m / 15m / 30m.
13. Lanza ligera 1d6+2 15m / 30m / 60m.
14. Lanza pesada (a caballo) 2d6 (3d6).
15. Mandoble (2M) 2d6+2, requiere Físico 9.
16. Mangual 2d6. Ninguna armadura absorbe su daño.
17. Maza 2d6. Ninguna armadura absorbe su daño.
18. Sable 1d6+3 (1M) / 2d6 (2M).
19. Vara 1d6+1.
20. Armadura ligera (cuero) Absorción 2, estorbo 0.
21. Cota de mallas. Absorción 4, estorbo 1. Requiere Físico 7.
22. Armadura de placas Absorción 6, estorbo 2. Requiere Físico 8.
23. Escudo pequeño. Defensa CC +1, Defensa Dist. +2, estorbo 0.
24. Escudo mediano. Defensa CC +2, Defensa Dist. +4, estorbo 1.
25. Escudo grande. Defensa CC +3, Defensa Dist. +6, estorbo 2.

EQUIPO ACTUAL

1. Arco de precisión 2d6, rangos 25m. / 50m. / 100m.
2. Ballesta ligera 2d6, rangos 25m. / 50m. / 100m.
3. Revólver 2d6+1, rangos 10m. / 25m. / 50m.
4. Pistola semiautomática 2d6, rangos 10m. / 25m. / 50m.
5. Subfusil 3d6, rangos 25m. / 50m. / 100m.
6. Machete 1d6+2.
7. Escopeta recortada. 4d6/3d6/2d6, rangos 5m. / 15m. / 30m.
8. Katana 2d6.

9. Rifle de Asalto 3d6, rangos 25m. / 50m.
/ 100m.
10. Sable 2d6.
11. chaleco Antibalas, absorbe 3 puntos de las heridas recibidas.

Las tiradas de daño también "explotan". Es decir, si en un dado sacamos el valor más alto, ese valor se suma y se sigue tirando.

Capítulo VI

Magia templaria y Experiencia

Protégenos de las Migrañas. Es lo único que te pedimos.

La “magia” en un principio era algo que los templarios rechazaban de plano, porque parecía que estaba ligado con la Horda. Su concepción de la utilidad de la magia cambió cuando un Templario con algunas dotes realizó varios conjuros para defender a sus hermanos. Desde entonces, a los (pocos) templarios que son capaces de realizar magia se les denomina “Páter” o Padre. En el grupo de juego sólo puede haber un Páter, a no ser que el Máster diga lo contrario. Tanto en el grupo medieval como en el actual, que no tiene por qué coincidir con el mismo jugador en las diferentes épocas, es decir: un jugador puede ser el Páter en la época medieval y otro distinto el Páter en la actual... O incluso que no haya Páter en alguna de las dos épocas.

Los conjuros a los que los templarios tienen acceso (al menos, al comenzar) se compran como si fuese una habilidad, tal cual. El Páter al repartir los puntos debe acordarse de ponerse un punto al conjuro. El conjuro está ligado al atributo Percepción. Por cada punto gastado, el conjuro aumenta en un nivel.

Dificultad y coste variable

Disipar Magia (distancia): Cancela un conjuro o efecto mágico a dificultad del conjuro +2, y a coste del conjuro a disipar.

Dificultad 12. Coste de maná: 1

Detectar magia (distancia): Detecta rastros de magia en las cercanías. Permite identificar los conjuros usados, a dificultad variable según conjuro, así como objetos mágicos, también a dificultad variable según objeto.

Dificultad 14. Coste de maná: 1

Curación (toque): Cura 1d3 de Puntos de Vida por punto de maná gastado.

Dificultad 16. Coste de maná: 2

Aura de Curación (personal): Cura 2 puntos a todos los aliados, lanzador inclusive, en un radio de 10 metros durante 1 turno por nivel.

Dificultad 18. Coste de maná: 3

1. Atar demonio (distancia): Inmoviliza a cualquier demonio durante 1 turno por nivel. El demonio puede intentar realizar una Tirada de salvación FISICO 18.

2. Sentidos Puros (personal): +4 a PER durante 1 turno por nivel.

3. Defensa mental (personal): +4 a tirada de salvación contra magia durante 1 turno por nivel.

Dificultad 20. Coste de maná: 4

- 1. Campo Anti-mágico (personal):** Nadie puede conjurar magia a menos de 10m del lanzador, durante 1 turno por nivel.
- 2. Escondarse en las sombras (personal):** Permite fundirse con cualquier sombra durante 1 turno por nivel: +10 sigilo.
- 3. Furia (toque):** Permite atacar una vez más por nivel.

Dificultad 22. Coste de maná: 5

- 1. Escudo anti-magia (personal):** Niega la posibilidad de que un conjuro traspase el escudo durante 1 turno por nivel.
- 2. Escudo físico (personal).** Delante del lanzador se materializa un escudo semitransparente que bloquea cualquier impacto durante 1 turno por nivel.

Notas

1. El maná es Inteligencia x3. Y no se recupera hasta la siguiente sesión de juego o hasta que lo decida el Máster.
2. El rango 'toque' implica tocar al objetivo.
3. El rango 'personal' indica que el conjuro afecta a, o sólo puede lanzarse sobre, el propio mago.
4. El rango 'distancia' sería de un máximo de unos 50m.
5. El término 'nivel' en la descripción del conjuro hace referencia al nivel de la habilidad del personaje en el conjuro en cuestión.
6. Un mago puede 'quemar maná' para conseguir bonificadores extra en el lanzamiento de un conjuro. Por cada 2

puntos de maná extra gastados, gana un +1 a la tirada.

7. Si el lanzamiento de un conjuro supera en +10 la dificultad fijada, se considera crítico. Los beneficios dependerán del conjuro, siendo aplicables +1d6 (conjuros de daño y curación), +1 (bonos de atributo), o 2 turnos extra.

EXPERIENCIA

Los puntos de experiencia (PX) se reparten al final de cada partida y los otorga el Director de Juego con "nota" sobre lo bien que han jugado los jugadores. Los puntos de experiencia se utilizan para mejorar las habilidades. El número de puntos necesarios para subir una habilidad en un punto es el nuevo nivel de habilidad que se desea alcanzar.

Ejemplo: Para poder subir cabalgar de 7 a 8 es necesario gastarse 8 puntos de experiencia.

Al final de la sesión el director de juego reparte entre 1 y 10 puntos de experiencia a cada jugador. Lo habitual, para un jugador que ha participado de manera aceptable, es otorgarle 7 puntos.

