

Rituales Mago

Hablar mediante Sueños (Mente 2,Correspondencia 2)

El mago prepara tres vasijas: una la llena de agua, y deposita en su interior una cabeza de urraca. Otra la deja a medias, y deja en el fondo una roca de mercurio. La tercera vasija se deja vacía, y deposita en su interior lirios blancos. Seguidamente rezará una oración especial y dirá en voz alta, en cada una de las vasijas, el mensaje que desea enviar. El receptor, en la primera noche de sueño, soñara el contenido del mensaje. [Se necesita una cantidad variable de éxitos, mínimo 2. Además necesita hacer una sola tirada de Areté para saber si establece contacto, si conoce el verdadero nombre del blanco ayudará mucho. Otro punto a tener en cuenta es que el mensaje se manifiesta a través del subconsciente del sujeto. Del mismo modo que el efecto Impulso Subliminal. En definitiva, el mago no tiene un control total de los sueños del sujeto. Los detalles del sueño quedan al libre albedrío del Narrador. Eso sí, el efecto es coincidente.] [Con Mente 2 podemos mandar un mensaje subliminal a lo que los magos llaman el subconsciente universal. Y si le añadimos Correspondencia 2 es para poder asociar el sueño al sujeto. De no hacerlo el sueño se diluiría con todos los demás o incluso que lo captará otro individuo. Es algo parecido a la receta Impulso Subliminal pero en este caso el "impulso" solo se manifiesta a través de los sueños.]

Invocar Fantasmas (Espíritu 2)

Este ritual se basa en la creencia que cuando se rompe una lápida de una tumba y se unen los pedazos puede aparecer espontáneamente el fantasma del difunto cabreado, aunque en realidad esta posibilidad es muy reducida - depende del espíritu -. Para preparar el ritual necesita un traje de sacerdote, una corona de rosas negras, una maza de hierro que halla estado al menos 1 año al aire libre y un ser querido del difunto. El artesano de la voluntad realiza una parodia de un entierro para ello tiene que disfrazarse de sacerdote. Durante todo el proceso, el mago debe pisotear la corona de rosas y golpear seis veces la lápida del difunto para romperla mientras maldice su memoria. Al final del ritual el brujo debe unir los pedazos de la lápida, una vez unidos todos los pedazos aparecerá el fantasma de entre las sombras muy enfadado con el mago por semejante infamia (aunque eso queda a discreción del narrador: depende del apego que tenga a su tumba). El ser querido debe estar presente durante todo el ritual. [El mago debe sacar al menos 5 éxitos o más (depende de lo poderoso y recalcitrante sea el fantasma) en una tirada extendida. Aunque normalmente para lanzar el ritual se usa un ser querido del difunto en realidad no es necesario se puede prescindir del testigo, se puede sustituir por una pertenecía del difunto, un Grillete del fantasma vamos (ver Wraith: El Olvido para más información). Es más, para los casos que se requiere invocar un fantasma muy poderoso es muy útil congrega muchos asistentes al ritual (ver Actuar en Concierto página 216 en Mago: La Ascensión). Hay que tener presente, para los que no conozcan Wraith, no se pueden invocar a fantasma que hallan caído al Olvido o Transcendido, o fantasmas que hayan forjado, tampoco se puede conjurar el espíritu de vampiros que hallan alcanzado la Golconda, ect.] [Como es habitual usamos Espíritu 2 para llamar un espíritu, sin embargo, para llamar a un fantasma nos apoyamos además en sus grilletes. También hay que destacar que resulta atractiva a los fantasmas la fuerte resonancia del ritual: aunque sea odio y menosprecio.]

Mediterráneo Siglo XIV - Página dedicada a Mundo de

La Prisión del Muerto (Cardinal 2, Correspondencia 2, Espíritu 2)

El mago debe recoger los restos del muerto, aunque no fuese mas que cenizas o algunos huesos, y los meter en una gran tinaja de bronce, llenándola a rebosar con vino blanco en el cual estén disueltos los siguientes componentes: polvo de marmaja, azufre, salitre, cuarzo ahumado, muérdago, romero y serpentaria. Una vez mezclados todos los componentes le pone una tapa a la tinaja que debe estar hecha de bronce. La preparación del ritual exige que se deje reposar la tinaja en un lugar cálido. Al cabo de tres días, el brujo en voz alta exhorta al muerto a entrar en la tinaja, habitualmente y si tiene éxito el muerto golpeará frenéticamente la tinaja intentando en vano escapar. Según la tradición, le explicará en la situación en que se encuentra y además, normalmente, le prometerá que le liberará si le satisface su servicio. Al Sin Reposo se le puede dar diversos usos: obtener información del él; que realice misiones de diversa índole para el mago, por supuesto tendrá que liberar al Sin Reposo pero por la cuenta que le trae tendrá que obedecer debido a que el mago puede hacerle volver a la tinaja. Incluso el mago puede hacer una tinaja para otro mago o incluso a un durmiente. El hechizo es permanente hasta que se le quita la tapa o se vuelca entonces el Sin Reposo será liberado o mejor dicho podrá escaparse. [Lo primero que tiene que hacer es preparar la tinaja para contener al Sin Reposo. Para ello hay que acumular 6 éxitos pero solo tiene derecho a hacer una tirada cada día. Al cabo de tres días es cuando la prisión está preparada para confinar al Sin Reposo. El nigromante debe hacer una tirada sola tirada para ver si se establece la conexión, es necesario dos éxitos para esto. Y además acumular 5 éxitos más para meter al Sin Reposo en la tinaja.] [Este método es una forma fácil de atrapar un wraith. Por que nos aprovechamos de las siguientes características de estos: Los fantasmas al ser ectoplasmas tiene la cualidad de ser muy maneables, esa es una razón que puedan atravesar muros en el Mundo de la Piel. De ese modo es suficiente abrir una pequeña ventana espacial para traer al wraith dentro de la tinaja, esto lo hacemos con Correspondencia 2. Ya que al ser tan elástico es capaz de entrar por la pequeña apertura espacial. Que por cierto, lo cual no es muy sano para el corpus de wraith por ello quítale 1 de Corpus. También sacamos provecho que para los fantasmas los objetos físicos no son intangible aunque puedan atravesarlos. Con Cardinal 2 nos permite volver a tejer la Quintaesencia subyacente de la tinaja de tal manera que reforzará tanto las paredes de la tinaja en el Mundo de la Piel que sean totalmente impenetrables para los wraith, no podrán atreverlas de ningún modo. Gracias a este efecto la tinaja coexiste en los dos mundos, puede ser golpeada por el Sin Reposo, y es ese precisamente un modo tiene el fantasma para comunicarse con los habitantes de este mundo. Y Espíritu 2 es necesario por que ambos efectos interactúan con el mundo de los Wraith. Ojo no se trata de un fetiche. Además este método no sirve para usarlo contra espíritus. Los espíritus son de otra naturaleza, están hechos de efimeria.]

Noticias de un Amigo (Correspondencia 3, Entropía 3, Cardinal 2)

Con cera virgen y cinabrio amasados en una losa de mármol blanco untada con ajo se moldea una figura, dentro del cual se coloca dos granos de incienso. Se clava en la figura tantas espinas de Zarza como años se conozca a la persona en cuestión, y se coloca en la mano derecha de la figura un trozo de latón que halla estado ocho días al aire libre. A partir de entonces ese pedazo de latón queda ligado a la persona en cuestión. Si el artesano de la voluntad ha sido lo bastante hábil, habrá conseguido ligar el destino del trozo de latón con el destino de la persona en cuestión: si el trozo de latón esta brillante significa que la persona esta en buen estado de salud. Si esta opaco significa que la persona esta enferma o con graves problemas. Si esta oxidado significa que la persona esta muerta. No obstante, los cambios de trozo de latón para mostrarnos el destino del sujeto se suele producir de forma progresiva, de una forma más o menos natural. De todas maneras si el mago tiene el trasfondo Sueño (para más

Mediterráneo Siglo XIV – Página dedicada a Mundo de

información ver Mago: La Ascensión) puede tener más datos concretos sobre la persona durmiendo una noche con la figura colgado del cuello: tendrá sueños relativos a la persona. Aunque generalmente se use este ritual sobre un amigo no es necesario que lo sea. [Para ligar el trozo de latón con el sujeto debe acumular al menos 8 éxitos, además hay que hacer una sola tirada de Arete para saber si ha tenido éxito para conectar con el sujeto, para conocer los éxitos necesarios ver Mago: La Ascensión. La figura existe una resonancia simpática y se puede usar para reducir la dificultad para los efectos de correspondencia (ver Mago: La Ascensión, el efecto: Cadena). Por último para determinar la información que nos proporciona soñando con la figura trátalo usa el trasfondo Sueño y la información que obtiene trátalo igual como si fuera otra habilidad más.] [Se usa Entropía 3 para ligar el destino del trozo de latón con la del sujeto. Pero por sí solo no es suficiente por ello hay que añadir Correspondencia 3 para tener un vínculo íntimo entre el trozo de latón y el sujeto. Y cardinal 2 para sellar el encantamiento.]

Transmutación de Metales (Materia 2)

El sueño de los alquimista: transformar el plomo en oro. Contrariamente a la creencia popular no se trata de transmutar en plomo en oro. Los antiguos alquimistas creían que el oro no era un elemento, si no que era una mezcla de mercurio y plomo. Las investigaciones de los alquimistas se centraban en averiguar, básicamente, la proporción exacta de esos dos metales, lo cual no fue fácil. Desgraciadamente unos de los triunfo de la tecnocracia fue convencer al mundo que la alquimia era pura charlatanería y estos paralelamente desarrollaron una variante de la alquimia que hoy en día todo el mundo la conoce como la Química. Hoy en día este procedimiento para fabricar oro ha caído en desuso pero todavía hay magos que prefieren confiar en los arcanos principios de la Alquimia. Para usar este efecto el mago debe seguir el procedimiento siguiente: calentar durante ocho días y ocho noches a fuego lento plomo, mercurio, polvo negro y polvo rojo. Envolverlas en tiras de paño, y meterla en una vasija de terracota. Hay que pasar toda una noche velando el recipiente, y al amanecer, retirar los paños: la mezcla se habrá transformado. Algunos magos les gusta usar ayudantes durante todo el proceso. [Este procedimiento es lento pero como contrapartida la duración del efecto es permanente y se puede fabricar oro en cantidades ingentes. El jugador tiene derecho a hacer una tirada solo cada día y solo 8 veces debe acumular 6 éxitos por encima de estos éxitos nos indica la cantidad que hemos transmutado, por cada éxito unos 50 kilos. Hoy en día este procedimiento es vulgar pero en la época del renacimiento es coincidente.]

Invisibilidad (Fuerzas 3,Vida 2)

Para efectuar esta receta el artesano de la voluntad precisa seguir el siguiente procedimiento: debe componer una figurilla de cera amarilla con forma humana. Con sumo cuidado levantará el cráneo de la figurilla y con una aguja grabará en ella un símbolo místico, después de lo cuál volverá a meter el cráneo en su sitio. Luego, sobre la piel de una rana silvestre, muerta en el periodo de canícula (periodo del año comprendido el 23 de julio y 2 de septiembre), escribirá unas palabras y signos arcanos con la sangre del propio animal, en el mismo día y hora de la muerte del animal. Con la piel confeccionará un cinturón a la figurilla. A medianoche colgará de la bóveda de una caverna oscura, mediante algunos cabellos del propio mago, y la incensará con benjuí recitando las exhortaciones adecuadas. Seguidamente la enterrará allí mismo, dentro de una cajita de abeto. Finalmente, para usar este efecto debe llevar la figurilla en el bolsillo izquierdo y recitar unas arcanas palabras, en ese momento el mago se volverá invisible e inaudible. Se puede volver a usar la figurilla pero se debe volver a incensar y enterrarla en la cajita. [El jugador debe hacer tantas tiradas hasta conseguir los éxitos que necesite para mantener el efecto y además debe conseguir 3 éxitos más.

Mediterráneo Siglo XIV – Página dedicada a Mundo de

Sin embargo es posible olerlo. Aunque de todos modos para un humano normal le será prácticamente imposible... a no ser que el usuario haya descuidado su higiene personal. Hay que tener presente que los animales y las criaturas sobrenaturales con el sentido del olfato incrementado si podrían detectar su presencia.] [Usamos Fuerzas 3 para destruir la imagen y el ruido generado por el mago. Y es necesario Vida 2 para asociarlo a un ser vivo.]

El Tormento del Sapo (Mente 2, Correspondencia 2)

Con este efecto el Mago puede hacer que un blanco no puede tragar bocado. La víctima sentirá repugnancia por todo lo que coma. Para ello el Artesano de la voluntad tiene que completar el ritual: debe realizar una serie de ritos determinados, al final del cual se tiene un sapo con la boca cosida con hilo de seda negra metido dentro de un recipiente. [Para tener éxito el mago debe acumular 5 éxitos en una tirada extendida. Además la víctima en cada tirada de Arete tiene derecho a hacer tiradas de Fuerza de Voluntad para neutralizar éxitos. El efecto es vulgar.] [Con Correspondencia 2 nos permite alcanzar el blanco. Y con Mente 2 le implantamos en el subconsciente de la víctima la sensación de repugnancia a la hora de comer, similar a Impulso Subliminal.]

Invocar el Escorpión de la Venganza (Vida 3, Correspondencia 2, Cardinal 2)

Este ritual permite al Artesano de la voluntad crear un escorpión mágicamente, que aparecerá cerca del blanco para matarlo. Y no cesará de su empeño con la muerte. La preparación del ritual consiste: En una noche sin luna, bajo el signo de Marte, el Mago machaca en un mortero Albahaca, Sangre y Sesos de águila, Pelos o Uñas del blanco, enterrándolos a continuación en un lugar que reciba de lleno la influencia del astro. Un detalle interesante de esta receta es que el efecto puede ser coincidente. [Para tener éxito debe hacer una sola tirada de Areté para saber si consigue establecer la conexión arcana. Por otro lado, necesita acumular 3 éxitos para crear al escorpión venenoso.] Escorpión Atributos: Fuerza 0, Destreza 2, Resistencia 3, Percepción 2, Inteligencia 1, Astucia 1. Fuerza de Voluntad: 5 Niveles de Salud: OK, Aplastado. Ataque: Picotazo venenoso. Efecto del veneno: Durante un periodo de Resistencia segundos, los mortales sufrirán náuseas, retortijones, vómitos, desorientación, congestión del aparato respiratorio y finalmente la muerte.

Inmunidad al Fuego (Fuerzas 2, Vida 2)

Este sortilegio permite al Artesano de la Voluntad protegerse del fuego o del calor de origen natural, no mágico. El mago debe mezclar diversos componentes: arsénico, alumbre, flor siempreviva, resina de laurel y hiel de toro mientras recita unos cánticos. Finalmente se obtiene un ungüento que debe untarse por todo el cuerpo del Artesano de la Voluntad. Para activar el encantamiento el mago debe aplicarse el ungüento en todo el cuerpo. En términos de juego necesita unos turnos para untarse con el ungüento. [Para tener éxito un éxito completo debe acumular 5 éxitos. El efecto es vulgar.] [Con Fuerzas 2 el mago puede controlar el calor de modo que no le afecte a él, reflejándolo. Y necesita Vida 2 para asociar este efecto a un ser vivo.]

Portal Místico (Correspondencia 4)

Utilizado esta magia, el Artesano de la Voluntad hace una puerta mística que le transporte instantáneamente a otro lugar del mundo. Para hacer este efecto necesita los siguientes ingredientes: romero, ruda, incienso, olíbano, madera de sauce, un brasero, sangre del propio mago, una maza, un pequeño recipiente y una daga de plata. Primero el mago con la daga se hace un pequeño corte en la muñeca izquierda

Mediterráneo Siglo XIV – Página dedicada a Mundo de

de manera que la sangre caiga en el recipiente. Con la sangre dibuja una puerta. Seguidamente se cogen las hierbas se hacen arden en el brasero con un fuego hecho con la madera de sauce cerca del futuro portal, de manera que se vaya perfumando la puerta. Mientras tanto el mago golpea con la maza en el centro de la puerta al mismo tiempo que realiza las exhortaciones adecuadas. A cada golpe va desgarrando el tapiz hasta desgarrarlo completamente. Una vez que lo halla desgarrado del todo debe mezclar las cenizas de las hierbas y la sangre y escribe una runa que significa puerta, una vez hecho esto el ritual habrá concluido. [Para tener éxito hay que acumular unos 8 éxitos como mínimo. Depende del tamaño del portal, uno mayor necesitará más éxitos.]

Robar Fortaleza (Cardinal 5, Entropía 4, Vida 3, Correspondencia 3)

Brujos sin escrúpulos usan este poderoso maleficio para robar la esencia vital de sus desdichadas víctimas. Para ejecutar este maleficio debe seguir un complejo ritual: necesita semen del blanco (es necesario y no otra conexión arcana debido a que es mucho más que una conexión arcana, el semen simboliza esencia vital del sujeto) que debe enterrarse junto a la Semillas de Camaleón Negro (Carlina Aucaulis). Las semillas germinaran en menos de una semana. Durante este tiempo el mago debe cuidar la planta, para ello crea previamente un conducto arcano entre la planta y la víctima. Seguidamente bendice/maldice la planta y la víctima. A partir de ese momento, mientras crezca la planta se alimentará de su energía vital, el receptor se sentirá cada día mas débil, perderá 1 punto de Fuerza, Destreza y Resistencia cada 4 días hasta que llegue la Resistencia a 0, momento en el cual morirá. Si la planta es arrancada antes de la muerte del blanco el hechizo se paraliza, pero el daño causado a la víctima no se recuperan. Se puede preparar una poción hirviendo algunas hojas de la planta. Poción que se puede dar diversos usos: El primero puede usarla para prolongar su propia vida, en este caso por cada punto de Resistencia robada prolongamos la vida 3 años. O también para mejorar sus atributos físicos, absorbemos los puntos que le hallamos robado. O simplemente usarlo como Tass, en ese caso obtenemos tres puntos de Tass por cada punto de Resistencia robada. Otra cosa interesante de la poción es que pueden utilizarlo otros magos e incluso durmientes. [Para ejecutar este ritual correctamente debe acumular al menos 10 éxitos y hacer tiradas por cada día que tarde la planta en germinar, unos seis días. Un detalle importante es que si se abusa de esta receta el usuario adquiere y el que beba la pócima también una resonancia de muerte (ver Mago: La Cruzada).] [Hay que destacar que este efecto por sí mismo no da el Don de la Inmortalidad. Si no que lo proporciona la esencia vital robada a la víctima. Para realizar este efecto es necesario Cardinal 5 para extraerle la energía vital del blanco pero no es suficiente ya que con esta esfera lo único que conseguiríamos es destruir la esencia vital del blanco para transformarla en Quintaesencia. Por ello le añadimos Entropía 4, como dirían los Eutanatos, para "usurpar" el destino de la víctima de modo que sea acaparada por la planta. De esa forma la planta habrá sido bendecida para poder nutriese de la esencia misma de la vida del sujeto. En cambio la víctima mientras tanto se consumirá lentamente hasta la muerte. Vida 3 para que la planta puede aprovechar o retener esa energía vital. Y Correspondencia 3 para crear un vinculo intimo entre la planta y la víctima. No es posible hacerlo con Correspondencia 2 debido a que la planta se va alimentado del sujeto durante un tiempo prolongado lo cual no es posible hacerlo a este nivel.]

Convocar La Voz (Espíritu 4)

Para convocar La Voz el mago debe preparar un complejo ritual: el mago se encierra en un lugar discreto y tranquilo. Limpia y ordena personalmente el lugar tras lo cual prepara en el centro de la estancia una mesa, poniendo pan de trigo y sal, y agua limpia y fresca y vino tinto encima de ella. A los cuales previamente habrá bendecido

Mediterráneo Siglo XIV – Página dedicada a Mundo de

cada alimento (en términos de juego le habrá inyectado tres punto de quintaesencia, para eso hace falta Cardinal 3). A continuación, se realiza las exhortaciones adecuadas y espera sin desfallecer, totalmente a oscuras. Al cabo de un rato notará que alguien toma los alimentos, y una voz le dará las gracias por ellos. El Mago tiene derecho a hacer entonces una pregunta concreta, a la cual la voz le contestara con una sola respuesta. La Voz nunca dará respuestas claras, siempre serán enigmáticas. La dificultad de los enigmas esta en relación con lo comprometidas que sean las preguntas. Cuando haya terminado de responder la pregunta se irá. La única pregunta que la voz jamás contestará será aquella que le obligue a rebelar su identidad, la cual sigue siendo un misterio para los sabios, que no son ni si quiera capaces de clasificarla de espíritu maléfico o benéfico. Aunque seguramente será casi un Incarna. Ni que decir tiene que ante un espíritu tan poderoso el mago no se atreva a tocarle las narices, en realidad no se sabe lo que puede pasar pero seguro que nada bueno, de hecho no se tiene noticias de nadie lo halla intentado... quizás sea por que no hallan quedado con vida para contarlo. Solo se puede lanzar el ritual una vez por noche y además solo lo puede preparar y lanzar el ritual a solas. [Lanzar este ritual con éxito es muy difícil incluso los magos más experimentados no lo consiguen. En consonancia el jugador necesita acumular muchos éxitos al menos 25 además solo puede hacer una tiradas cada hora. E insisto, solo se puede lanzar el conjuro de noche, si ha transcurrido la noche y no ha acumulado los éxitos suficiente sencillamente el ritual habrá fallado. Además el efecto es vulgar.] [Se necesita Espíritu 4 para llamar a un espíritu poderoso, no basta Espíritu 2]. [Esta receta la conocen muy pocos magos. Y estos guardan celosamente sus ritos. Además un consejo al Narrador, si vais a usarla es recomendable dejar el desenlace del hechizo para otra sección para preparar mejor la respuesta enigmática de La Voz].

Teletransportación (Correspondencia 4)

Este poderoso ritual permite al Artesano de la voluntad teletransportarse a cualquier lugar del mundo. Para lanzar este ritual precisa preparar un polvo mágico. Para ello se necesita un puñado de nieve (es inaceptable el hielo o la nieve artificial aunque se permite que la nieve se conserve en un frigorífico) y aceite, y hacerlos hervir sobre fuego hecho con madera blanca y roja. El liquido resultante se vierte en un saco de vejiga de oveja. Se realizan sobre ella una serie de misteriosas y arcanas oraciones, tras lo cual se arroja sobre carbón ardiente. El residuo resultante se pulveriza sobre una placa de alabastro. El polvo mágico tiene un aspecto grasiento. El Mago debe lanzarlo por encima de su cabeza y decir en voz alta donde quiere ir. La teletransportación se realizara antes de que el polvo toque el suelo. [Como mínimo para tener éxito son necesarios 2. Además dependiendo de lo competente que sea el usuario puede llevar consigo más individuos u objetos: por cada éxito por encima de dos puede teletransportar a otro. Por supuesto el efecto es vulgar.]

Espejo de Salomón (Correspondencia 2, Tiempo 2, Entropía 2)

Esta receta se le atribuye al famoso Rey Salomón. Para ejecutar esta receta el mago debe preparar un espejo para usarlo como foco. Para prepararlo debe seguir el procedimiento siguiente: Se coge una placa de acero grande y bien pulimentada y escribe en las cuatro esquinas de la cara superior las palabras Jehová, Eloim, Mitraton y Adonay. En seguida se guardará la placa dentro de una tela blanca y bien limpia. Cada vez que usa el mago este efecto necesitamos carbón hecho de madera de laurel y incienso olíbano. Se quemara el carbón y el incienso y se rezará unas plegarias. Finalmente el mago podrá ver lo que desee del pasado, presente y futuro posibles a través del espejo. [Se necesita una cantidad variable de éxitos depende lo que quiera vez el usuario, para más información ver página 214 en Mago: La Ascensión.]

Mediterráneo Siglo XIV - Página dedicada a Mundo de

Metamorfosis (Vida 4)

Con este conjuro desarrollado por Verbenas Barabbi permite al ejecutante transformarse en cualquier animal superior con un tamaño y masa similares. Sin embargo, su mente no cambia y deberá aprender la forma que adopte. Para lanzar el conjuro el mago debe preparar un ungüento, necesita grasa de ahorcado, carne de niños menores de un año, mijo negro, grasa y hiel del animal en cuestión. Se cuece en un recipiente de terracota con fuego hecho a base de estiércol. Al final de todo el proceso debe dejarse reposar una noche de luna llena. Para lanzar el conjuro el brujo debe untarse todo el cuerpo con el ungüento, seguidamente comenzará la transformación. [El mago necesita al menos dos éxitos o más depende del tamaño del animal en que quiera transformarse.]

El Elixir de La Locura (Mente 4)

Para que el efecto tenga lugar el mago debe hacer beber a la víctima una pócima. Para hacer la pócima necesitamos los siguientes ingredientes: cáscaras de huevo de lagarto, verbena, ruda, ajeno y vino rancio. Cogemos las cáscaras, verbena, ruda, ajeno y lo machacamos con un mortero de madera de roble de al menos 6 años de antigüedad. El polvo resultante lo mezclamos con el vino rancio. [Se precisan mínimo 3 éxitos, cuantos más éxitos más libertad tendrá el ejecutante para manipular la mente de la víctima. Por supuesto, el efecto es vulgar y puede resistirse con Fuerza de Voluntad. Por lo demás trátalo igual que la receta Invocar Furia en esta misma página.]

La Pócima de la Inmortalidad (Vida 5)

Gracias a esta receta el mago no envejecerá y enfermará jamás (mientras duren los efectos). Para usar este efecto el mago debe confeccionar una poción. Para ello deberá musitar una oración sobre una mata de muérdago, acto seguido la quemará en un brasero de hierro al cual habrá calentado previamente al rojo vivo. Debe molerse raíces de genciana y a de tener cuidado que quede bien molido. Cuando el mago tenga las raíces molidas y las cenizas de muérdago, las mezcla junto zumo mercurial, zumo de borraja, miel y vino blanco. Finalmente se deja reposar en un lugar oscuro, fresco y húmedo, lo ideal es un sótano, durante una noche. [Los primeros 10 años el efecto es coincidente. Con el paso del tiempo el efecto va perdiendo fuerza y debe tomar con más frecuencia la pócima. Es decir, el usuario adquiere un defecto de la Paradoja, a saber: si ha pasado el punto de longevidad normal de un humano y no toma a tiempo la pócima, el mago morirá en medio de terribles dolores. Se precisan 10 éxitos.] [Lo que en realidad hace este efecto es cambiar el patrón del mago mortal a la de una criatura inmortal, por eso se necesario la maestría en la esfera de Vida. Pero al contrario que los no-muertos sigue estando vivo. Simplemente esta nueva criatura no sufre el proceso de envejecimiento. Y por supuesto el "nuevo" cuerpo del mago a parte de su inmortalidad es a todos los efectos igual al anterior.]

La Pócima de La Furia (Mente 2)

Para usar este conjuro debemos fabricar una poción. Si bebe aunque sea una gota de la poción la víctima sentirá un impulso homicida contra todos los que le rodee. Para preparar la poción necesitamos intestino de lobo, gusanos de cadáver, uñas de cadáver humano, pelo de oso, seso de niño no bautizado. Debe cocerse todo en el cráneo de un ladrón decapitado. Lo ventajoso de este tipo de conjuros: las pócimas, es que para activarlo tenemos que hacer que la víctima lo beba, podemos mezclárselo en la bebida o en la comida. No es necesario que la víctima este presente durante la fabricación de la pócima. [Debe acumularse en una tirada extendida al menos 5 éxitos

Mediterráneo Siglo XIV – Página dedicada a Mundo de

para que el efecto funcione, y anota el número de tiradas. Por supuesto el efecto es vulgar y la víctima tratará de resistirse al efecto. El usuario puede dedicarle todo el tiempo y esfuerzo que quiera en la preparación de la pócima, en términos de juego puede hacer todas las tiradas que quiera, o mejor dicho que le permita la Paradoja. Anota el número de tiradas. Cuando la víctima ingiera la pócima le afectará gradualmente, tardará tanto turnos como números de tiradas haya hecho. Y por supuesto puede resistirse haciendo una tirada de Fuerza de Voluntad por cada turno que esta haciendo efecto la pócima.]

La Bolsita de la Suerte (Entropía 2)

Con este efecto es básicamente igual al efecto Juego de Azar (ver Mago: La Ascensión). Usualmente se usa para ganar en los juego de azar pero puede usarse para cualquier suceso aleatorio. Para lanzar este conjuro necesita fabricar un bolsa que debe poner en el cuello, oculta entre las ropas, de este modo habrá activado el conjuro. Para hacer la bolsita necesita que sea de seda amarilla, también requiere tres granos de trigo y piedra de imán. Realiza las exhortaciones adecuadas se introduce el trigo y el imán dentro de la bolsita. [Dependiendo de lo poco probable que sea el éxito será preciso más éxitos. Solo se puede usar el conjuro una sola vez. Si quiere intentarlo otra vez tendrá que lanzar el conjuro otra vez.]

Mal de Ojo (Entropía 3,Vida 2)

Gracias a este efecto el brujo puede maldecir a una persona. Para lanzar el maleficio, el mago debe tallar con un cuchillo, con el que se haya asesinado a un persona, un muñequito con trozo de madera de un árbol de un cementerio, preferiblemente de un ciprés.. El brujo tirará el muñequito al suelo y le golpeará con el pie izquierdo trece veces pronunciando unas enigmáticas palabras en cada golpe. Después deseará en voz alta la desdicha del blanco acto seguido le arrojará al muñequito un espejo con fuerza de modo que se rompa con estrépito. Pero el ritual no habrá concluido. Para activarlo tendrá que mirar fijamente al blanco y desear su desdicha pronunciando unas palabras de poder. A partir de entonces la víctima será condenada. Sin embargo el poder de esta maldición es limitada: solo puede malograr acciones "físicas" que realice el blanco. Por ejemplo: si monta en bici puede sufrir un accidente, que se caiga o cualquier cosa. Si usa un arma que se le encasquille, ect. Puedes tratarlo como el Defecto Maldito (ver Vampiro: Guía del Jugador). [Para condenar eternamente a la víctima no es fácil es necesario acumular 13 éxitos. Pero el efecto es coincidente.] [Con Entropía 3 ha ese nivel podemos alterar el destino para malograr las acciones físicas del blanco, en definitiva lo que entrar en el reino de lo material. Y con Vida 2 asociamos el efecto a un ser vivo.]

Invocar un Elemental de Fuego (Espíritu 3)

Gracias a este hechizo el mago puede invocar a un elemental de fuego, ni que decir tiene que el artesano de la voluntad no tendrá ningún poder sobre él. Para llamar al elemental debe realizar un ritual necesita un gran fuego y arrojar sangre de salamandra, azufre y vino tinto al fuego. Pronunciando las exhortaciones adecuadas, el fuego parecerá cobrar vida, convirtiéndose en un elemental de fuego. [El mago para invocar a un Glafino debe acumular de 5 a 8 éxitos en una tirada extendida para que el efecto tenga éxito.] [Es necesario Espíritu 3 y no 2 para poder materializar el espíritu en el mundo físico.]

Invocar un Elemental de Aire (Espíritu 3)

Mediterráneo Siglo XIV – Página dedicada a Mundo de

Con este efecto el mago puede invocar a un de los elementales tradicionales: un elemental de aire. Como es habitual, el artesano de la voluntad no tendrá ningún poder sobre él. Para hacer el ritual debe lanzarse sobre una cumbre montaña alta (de no menos de 1000 m.) donde sople fuerte el viento y siempre debe realizar el ritual de noche. Arrojando al viento plumas de paloma blanca y polvo de oro, diciendo las exhortaciones adecuadas. El viento parecerá cobrar vida, apareciendo el elemental del aire. [El hechicero para invocar un Glafino debe acumular entre 5 a 8 éxitos de lo contrario fallará.] [Idem. que invocar Elemental de Fuego.]

Invocar un Elemental de Tierra (Espíritu 3)

Al igual que el efecto anterior pero en este caso el mago puede invocar a un elemental de tierra. Para ejecutar el sortilegio el artesano de la voluntad debe fundir oro, y al final del ritual debe verter el oro fundido por una grieta, en el interior de una caverna de no menos de 100 m. de profundidad o en el sótano de una casa de más de 100 años de antigüedad. El elemental de tierra aparecerá inmediatamente. [Como es habitual el mago debe acumular para Glafinos unos 5 a 8 éxitos en una tirada extendida. El efecto es vulgar.] [Idem. que invocar Elemental de Fuego.]

Invocar un Elemental de Agua (Espíritu 3)

El mago necesita los siguientes ingredientes para lanzar el hechizo con éxito: piedras que hallan estado al menos un año en un río, tinta azul, debe hacer el hechizo en la orilla de una gran concentración de agua pero de origen natural no artificial (un río, un lago, el mar, ect). El mago pinta con la tinta un símbolo arcano en la piedra. Musita una oración sobre la piedra, y finalmente arroja la piedra al agua. Aparecerá el elemental del agua. [Dependiendo del poder del espíritu necesitaremos más o menos éxitos, para Glafinos de 5 a 8 éxitos. También existen versiones de este ritual para invocar elementales de mayor poder. Y por supuesto el efecto es vulgar.] [Idem. que invocar Elemental de Fuego.]

Búsqueda Mágica (Correspondencia 3)

Hay que coger un tamiz el cual se suspenderá con un cabo de cuerda de ahorcado, el cual dará toda la vuelta del tamiz y, dentro del círculo del tamiz, escribirá con sangre humana unos determinados caracteres. Luego cogerá una vasija de estaño bien limpia la cual llenará con agua muy limpia y clara, seguidamente pronunciará las exhortaciones adecuadas. Después sacudirá y hará girar el tamiz con la mano izquierda y, al mismo tiempo, con la derecha removerá el agua de la vasija con una ramita de laurel tierna, y, cuando el agua estará en reposo y el tamiz o cedazo no girará más, el mago mirará fijamente en el agua y podrá ver lo que buscaba. [El mago necesita tener ciertos conocimientos de lo que quiere buscar, el mago puede registrar un lugar para ver en el lugar donde se encuentra el objeto de su búsqueda. Para más información ver Filtrar Todo el Espacio en Mago: La Ascensión.]

Acelerar el Tiempo (Tiempo 3)

Hay que confeccionar dos jarreteras (ligas) en forma de tubo, hechas con piel de ciervo, en las cuales habrá que meter artemisa tierna recogida antes de la salida de Sol. Antes de coser dichas jarreteras, el mago escribirá en su interior unas determinadas palabras y caracteres arcanos con sangre de libre muerta. Cuando halla llenado las jarreteras de artemisa, el mago meterá en los dos extremos un ojo de barbo. Para usar este efecto el mago debe ponerse las jarreteras y pronunciar una palabra de poder, podrá hacer más acciones. Para activar el efecto el mago debe girar sobre sí mismo

Mediterráneo Siglo XIV – Página dedicada a Mundo de

mientras pronuncia unas palabras de poder. [El mago podrá hacer una acción extra igual al número de éxitos por encima de dos.]

Guarda (Correspondencia 2, Vida 2)

Esta magia permite al usuario proteger a cualquier ser vivo de cualquier tipo de escrutamiento mágico ya sea debido a la Auténtica Magia o la Magia Estática. Para realizar esta receta el místico debe fabricar un amuleto, en este objeto es donde concentrará toda la energía mágica. Puede ser usado por otros hechiceros o durmientes. Para fabricar el amuleto necesita una placa de cobre muy pura, y debe recortarla para que tenga forma circular. Seguidamente, en una noche de novilunio, se grabará con un buril unas palabras, caracteres y símbolos místicos. El mago lo envolverá en tela azul y lo incensará almizcle. Cuando halla terminado de fabricar el amuleto debe colocarlo en las partes genitales. [El místico puede hacer una tirada extendida de Arete, cuantos más éxitos más poderosa será la Guarda. El efecto es coincidente.]

Curar (Vida 3)

Esta receta sirve para curar heridas e incluso enfermedades. Para ello, el mago debe coger un paño de estopa negra y gruesa, y colocarlo entre dos placas de madera que hallan estado expuestas al sol durante 7 años. Calentar todo el conjunto con abundante cera de abeja, durante dos días. Añadir grano de trigo pulverizado y hervirlo todo con agua virgen, hasta que se transforme en una masa informe. Luego se extiende la masa en una tabla, y dejarla toda una noche a la luz de la luna llena. Después el mago cogerá un poco de la masa y lo mezclará con plomo fundido. El mago con esta mezcla se hará un anillo, que deberá colocarse en el dedo índice. En el anillo grabará unos caracteres arcanos. Una vez que halla acabado el anillo, para usarlo debe sumergir el anillo en un poco de agua limpia. Y el mago debe hacer estrechar la mano del anillo entre las del enfermo. [Esta receta es igual a Criatura Compleja ver Mago: La Ascensión.]

Conjuración Menor de Espíritus (Correspondencia 3, Espíritu 3)

Esta receta hermética permite al mago conjurar a un espíritu concreto que puede estar en cualquier parte de entre la Umbra próxima hasta el Horizonte. La diferencia de este efecto respecto invocar espíritus es que el espíritu no se le llama y acude ante el mago por propia voluntad sino que se le "invoca" a la fuerza, además con el otro método el espíritu puede tardar horas en acudir ante el mago. El espíritu puede agradecer la conjuración o puede que no, depende de las relaciones con el mago. Pero lo normal es que le ofenda la conjuración. Otra ventaja es que materializa al espíritu en el mundo físico. Para practicar esta magia es bastante laboriosa y muy vulgar, precisa seguir un complicado ritual: El mago traza un pentaculo con un trozo de carbón, en él escribe cinco nombres de Arcángeles. Luego, traza con el mismo un gran círculo cuyo centro es el pentaculo. Necesitará cinco infiernillos de bronce en los cuales arderá un mata de incienso con un fuego hecho con madera de sauce, los cinco infiernillos rodeará el pentaculo. Otro infiernillo de plata con la misma hierba en el centro del pentaculo. Además necesitará siete velas blancas hechas con cera virgen, las cuales se colocará en el borde del círculo colocadas de forma regular. Alrededor del pentaculo el mago recitará una oración. El mago deberá escribir en un pergamino virgen el auténtico nombre del umbrole que quiera conjurar. Finalmente el mago arroja el pergamino al infiernillo central. Al final del ritual aparecerá el espíritu en cuestión en el pentaculo. Generalmente es poco práctico conjurar el espíritu ante la presencia del mago. Se puede solucionar ese problema basta construir una maqueta del lugar donde

Mediterráneo Siglo XIV - Página dedicada a Mundo de

quiere conjurar el espíritu tan grande como el centro del pentaculo. Debe construirla con madera de abeto. Además es conveniente poner alguna conexión arcana en la maqueta. Colocará el infiernillo de plata en la maqueta y situado donde quiera que aparezca el espíritu. Por lo demás la ejecución del ritual es igual. [Esta receta funciona para cualquier espíritu. La limitación más importante de esta receta es que no se puede conjurar espíritus de mayor o igual tamaño que del mago. Para lanzar con éxito este efecto necesita acumular una cantidad variables de éxitos: necesita acumular los éxitos para romper la Celosía (ver la correspondiente tabla) más hacer UNA tirada de Arete para ver si contacta con el espíritu más dos éxitos para traer el espíritu y materializarlo.]

Conjuración Mayor de Espíritus (Correspondencia 4, Espíritu 4)

Esta receta es una versión mucho más sofisticada que el anterior. Al igual que el otro permite al mago conjurar a un espíritus pero esta vez puede conjurar cualquier cosa. Esta magia es mucho más compleja solo alcance de magos consumados. Consecuentemente es preciso ejecutar un ritual aun más complejo que el anterior: El mago traza un pentaculo con un trozo de carbón, y en cada esquina escribe los nombres de cinco Arcángeles. Luego, debe traza en el centro del pentaculo un triángulo equilátero. Después, dibujar un gran circulo cuyo centro sea el pentaculo. Y por último otro círculo aun mayor. Además debe colocar un infiernillo grande hecho de plata en el centro del triángulo en el cual arderá una mezcla de diversos perfumes con un fuego hecho con madera de sauce. También debe colocar velas blancas hechas de cera virgen, en cada punta de triángulo y pentaculo. Y en sietes velas y once velas más en los bordes de cada circulo respectivamente y todas ellas deben estar equidistantes. Después de realizar una serie de plegarias alrededor del circulo mayor, el Artesano de la Voluntad deberá escribir en un pergamino el auténtico nombre del umbrole que quiera conjurar. Finalmente el mago arroja el pergamino al infiernillo. En ese instante se producirá un gran fognazo y mucho humo... El humo parecerá comenzar a tomar la forma de la criatura hasta aparecer del todo. También se puede usar el método de la maqueta igual que el ritual anterior. [Esta receta funciona para cualquier espíritu. Para lanzar con éxito este efecto necesita acumular una cantidad variables de éxitos: necesita acumular los éxitos para romper la Celosía (ver la correspondiente tabla) ,pero en este caso cada éxito vale dos, más hacer UNA sola tirada de Arete para ver si contacta con el espíritu más tres o más éxitos - depende del tamaño- para traer el espíritu y materializarlo.]

Atormentar al Desdichado (Vida 4, Correspondencia 2)

Esta receta es originaria de la facción de los Verbena. Las cuales la usan para atormentar a sus enemigos. La bruja debe hacer un muñequito tipo vudú con arcilla y paja. En el interior del muñeco le coloca pelos o uñas de la víctima. Una vez acabado el muñeco, la bruja procederá a maldecir a la víctima con cualquier enfermedad que se le ocurra. Para ello debe decir el voz alta el mal que quiera que padezca el blanco y le clava una espina de arbusto salvaje en un lugar del muñeco que coincida con dicho mal. Por ejemplo: si quiere que padezca un ataque al corazón le clava la espina en el pecho del muñeco. [Si quieres trata los efectos de una forma figurada. A discreción del Narrador el usuario se propone matar la víctima puede considerar que hace el doble de daño que la receta Desgarrar el Patrón del Hombre (ver Mago: La Ascensión).]

Liberar La Rabia (Espíritu 3)

El místico gracias a esta receta es capaz de materializar su propia rabia contra sus enemigos, esa energía primordial que en realidad poseen todas las criaturas. Es decir

Mediterráneo Siglo XIV - Página dedicada a Mundo de

puede hacer daño a un sujeto del mismo modo que lo hacen los espíritus. El mago se concentra y transmite a la víctima su rabia y angustia. Los magos Herméticos que usan este efecto suelen preparar el siguiente ritual: debe fabricar un muñequito con cera virgen. En el cual graba unos símbolos cabalísticos. Luego perfuma el muñequito con ruda. Mientras tanto el mago maldice la víctima y concentra su rabia sobre la figurilla. Al final del ritual aplasta con la mano izquierda la figurilla. Sin embargo si lo desea no tiene por que concluir el ritual, puede dejarlo en suspenso. Y cuando lo necesite desencadenar el efecto con el gesto de activación. Existen versiones más complicadas de esta receta, como por ejemplo para afectar espíritus o atacar a la víctima a distancia. Para el caso de atacar espíritus necesita un paño negro y dibujar con una pluma de oca y con tinta blanca el típico pentaculo. En las puntas del pentaculo se coloca infiernillos con la ruda ardiendo. Además que algunos símbolos que se graban en la figurilla son diferentes. Para el caso de afectar a la víctima a distancia. Normalmente se necesita una conexión arcana del blanco (pelos, uñas, ect) y meterlos en el interior de la figurilla. Además de añadir algunos símbolos arcanos al muñeco. Después debe "bautizar" al muñequito con un nombre, normalmente el verdadero nombre de la víctima. Aunque no es necesario conocerlo ayuda mucho. [Igual que el efecto Liberar los Aulladores Locos ver Mago: La Ascensión.]

Proyectar Alucinación (Mente 3)

Esta receta es una versión hermética de Transmisión Gráfica. El usuario con esta receta es capaz de proyectar una ilusión o mejor dicho una alucinación sobre un sujeto, puede afectar todos sus sentidos tanto externos como internos incluso puede transmitirle dolor. El mago necesita un brasero de plata, madera de abeto, una figurilla con forma humana hecha con cera virgen, un trozo de paño negro, olíbano, tinta blanca y una pluma de oca negra. En el brasero se coloca la madera y se hace arder el olíbano. Seguidamente, pinta con la pluma y la tinta unos determinados caracteres místicos sobre el trozo de paño que depende de algunos detalles relativos a la alucinación que desea proyectar. Luego, el mago se concentrará para imaginar la alucinación que quiere transmitir mientras recita una oración. Cuando haya terminado envolverá la cabeza de la figurilla con el trozo de paño, de esta manera habrá sellado el efecto. En realidad no es necesario hacer todo el ceremonial ante el blanco. Para activar el efecto basta hacer el gesto de activación: envolver la cabeza con el trozo de paño. [Como es lógico dependiendo de lo compleja que sea la alucinación necesitará más éxitos para lograr el efecto. Normalmente si ha conseguido los éxitos necesarios el blanco no notará nada, para él será totalmente "real". Una vez que haya conseguido proyectarle la alucinación el mago no necesita estar en presencia del blanco para que continúe el efecto. Normalmente el efecto es vulgar pero depende de la alucinación.]

Telepatía (Mente 3)

Este ritual es especialmente interesante cuando el usuario quiere establecer una conexión telepática con un grupo. El Artesano de la Voluntad necesita un barrenillo, almizcle, muérdago, eleboro, hierba buena que este bien verde, madera de brezo y una cuerda. Debe mezclar en el brasero las hierbas y la madera y acto seguido hacerlas arder. Cuando el fuego empiece a cobrar fuerza el mago arrojará un puñado de hierba buena. De ese modo empezará a emanar del brasero un espeso humo blanco que aprovechará el mago para recitar unos cánticos entre el humo. Cuando haya terminado los cánticos hará un nudo a la cuerda. Luego, arrojará más hierbas en el brasero. Repetirá el proceso hasta que halla hecho tantos nudos como personas intervengan en el vínculo telepático. El ritual habrá concluido cuando el mago se ate la cuerda en el cuello. [Como mínimo se necesita al menos un éxito por cada persona que participa en la conexión telepática. Además si quiere que dure más tiempo necesitará éxitos adicionales. El efecto es vulgar.]

Mediterráneo Siglo XIV - Página dedicada a Mundo de

Perfume de Venus (Mente 2)

Esta receta es la versión hermética del efecto Ser Guay (ver Libro de la Sombras). En este caso el místico necesita para lanzar este efecto preparar un perfume. Y como es de suponer para usar el efecto el mago debe perfumarse con él. Gracias a este poderoso perfume todas las personas del sexo contrario se sentirán atraídas por el místico. No es necesario que el mago se aplique inmediatamente el perfume, puede usarlo cuando quiera. Para preparar el perfume necesita mezclar diversas hierbas, esencias, minerales raros, ect y dejarlo reposar en un lugar que reciba los influjos de Venus. Por supuesto existen muchas versiones de este ritual, es posible elaborar perfumes para innumerables propósitos. Esta receta es solo de un ejemplo de muchos. [El encantamiento se activa cuando el mago se perfuma. Para que el hechizo funcione el jugador tira las veces necesarias para acumular los éxitos para la duración que quiera. Después hace una sola tirada de Areté y suma los éxitos que hayan sobrado de la duración. Ese será el número de éxitos que nos indica lo potente que es la sugestión. Normalmente la víctima de este efecto no tiene derecho a contrarrestarla con una tirada de Fuerza de Voluntad. A discreción del Narrador, si el usuario es marcadamente feo sí que debería poder resistirse la víctima o si tiene una opinión formada en contra del usuario. Si bien es cierto que el amor es ciego, no nos engañemos, el físico es decisivo en estos casos. De hecho la mente consciente de la víctima tratará de resistirse al efecto. El efecto es igual Impulso Subliminal excepto que afecta a todas las personas que rodeen al usuario, para más información ver Impulso Subliminal en Mago: La Ascensión.]

Meter Objetos al Desdichado (Correspondencia 2, Materia 2, Vida 2)

Este efecto es una forma fácil y odiosa de atacar a un enemigo. El mago puede meter dentro del cuerpo de una criatura cualquier objeto pequeño. Lo cual puede hacerle muuucho daño. Sobre todo si se usa contra lupinos ya que son muy vulnerables a la plata (y le metemos plata, claro). El brujo cómodamente allá lejos en su sacta puede prepara el siguiente ritual sin ser molestado: Necesita un puñado de cera virgen, azufre, salitre, carbón vegetal y madera de aloe. Primero, mezcla en la proporción adecuada el azufre, salitre y el carbón y cuida que quede en un polvo muy fino. Seguidamente, mezcla el polvo resultante con la cera virgen, para hacer con la masa una figurilla con forma humana. Luego con una aguja abre la figurilla y le mete el objeto que quiere introducirle dentro del cuerpo de la víctima, también debe introducir pelos, uñas o cualquier objeto con una conexión arcana. Necesita hacer un fuego con la madera, y alrededor del cual musitará rezos y maldecirá el nombre de la víctima. Finalmente el brujo arroja la figurilla al fuego produciendo en el fuego un gran fagonazo, el ritual habrá concluido. [Para que el mago tenga un éxito completo debería sacar 5 éxitos, en ese caso meterá el objeto en el interior de la víctima. Si queremos meterle el objeto en un lugar concreto del cuerpo podría necesitar más éxitos. Fijaros que también es útil contra vampiros, le puede meter un puñado de astillas de madera en el corazón del vástago. Naturalmente el efecto es vulgar.] [Con Correspondencia 2 y Materia 2 permite al mago teletransportar objetos `pequeños no mayor que el tamaño de un gato. Y Vida 2 para asociar el efecto a una criatura viva.]

Embrujar (Espíritu 3, Mente 2)

Esta receta la ideó un hermético llamado Jarraquel para gastar bromas pesadas a sus "amigos". Usualmente se asecha primero a la víctima desde la Umbra y en el momento apropiado se ejecuta el ritual. Lo primero que necesita es un figura mármol humanoide. También será preciso un recipiente lleno de agua limpia y fresca. Mientras el mago "condena" la figurilla cincelando con un cincel de bronce un repulsivo símbolo arcano

Mediterráneo Siglo XIV – Página dedicada a Mundo de

va maldiciendo a la víctima. Al final del ritual el usuario introduce la figura dentro del recipiente de agua tras lo cual cierra el recipiente. Es en ese momento cuando la víctima siente un escalofrío por todo el cuerpo, normalmente no tiene por que sospechar nada. A partir de entonces la víctima tendrá un reflejo en la Umbra Próxima, será como un faro. El cual es la imagen fantasmagórica de la víctima. Y además su aura será especialmente ofensiva para los espíritus, especialmente para los wraith. Aunque también puede atraer la atención de Perdiciones o cualquier otro espíritu. Este efecto es especialmente efectivo a largo plazo, puede llegar a ser incluso letal. Aunque por supuesto el Narrador tiene completa libertad para decidir como tratarlo. Por otro lado los no-muertos son especialmente vulnerables a este efecto, los espíritus Naturae son particularmente hostiles a ellos y casi todos los espíritus en general, además es posible que atraiga la atención de hombre lobos... También tienes la posibilidad de tratar este efecto igual los Defectos Embrujado y Magnetismo Espiritual (ver El Libro de la Sombras) después de todo el bastante parecido. Por supuesto el encantamiento puede deshacerse si se es Discípulo de Espíritu. Aun así si ya ha atraído la atención de un espíritu rara vez se marchará: seguirá acosando al blanco. Como última nota hay magos que les parece más apropiado una vez concluido el ritual enterrar el recipiente en un lugar que reciba de lleno los influjos de la Luna. [Se necesita al menos 8 éxitos para hacer el reflejo en la Umbra. Además debe hacer una sola tirada de Areté para saber el grado de hostilidad del espíritu contra el blanco. Otra cosilla es que si el usuario ejecuta el ritual desde la Umbra debe acumular éxito para vencer la Celosía (para más información ver Mago: La Ascensión)] [Necesitamos Espíritu 3 para despertar el reflejo Umbral de la víctima algo similar a la receta Despertar Espíritu (ver Mago: La Ascensión 2ª Edición). Pero en realidad lo que hace es reducir la Celosía de forma considerable, será de 4. De modo que a los espíritus les es más fácil interactuar o incluso atacar abiertamente a la víctima. Ya de por si la umbrale suele ser bastante hostil con las criaturas de este lado de la Celosía pero si además le añadimos Mente 2 nos aseguramos que ningún espíritu resista la tentación de agredir a la víctima. Un detalle interesante de esta receta es que es coincidente].

Atar Espíritu (Espíritu 4)

Este receta es la versión corista Crear Fetiche (ver Mago: La Ascensión) aunque también ha sido adoptado por otras tradiciones como los herméticos. Para ello necesita un altar hecho de piedra maciza, preferiblemente un altar consagrado por la Iglesia, desde el cual el mago presidirá toda la ceremonia. Muy a menudo en dicho altar el mago tendrá que celebrar otros ritos, a parte de este, para satisfacer al espíritu. A no ser, claro está, que quiera vincularlo a la fuerza. Sobre el altar debe tener una gran vela hecha con cera virgen; un infiernillo de plata con incienso de ruda, olíbano, artemisa, aloe, acónito y enebro con un fuego hecho con madera blanca que halla estado a la luz de Sol durante una semana; y un recipiente de barro cocido con agua bendita. Además deberá trazar con sal marina cinco círculos cuyo centro sean el altar y de un radio de tres, cinco, siete, once y trece pasos. En cuyos bordes deben colocarse tres, cinco, once y trece velas blancas con un candelabros de plata, y el mago debe tener sumo cuidado que estén equidistantes las unas de las otras. Finalizados todos los preparativos el mago comenzará la ceremonia. Primero, bendecirá el objeto donde será vinculado el espíritu con el agua bendita para que sea más habitable su nuevo hogar. Después de hacer unas determinadas exhortaciones y plegarias perfuma el objeto con la mezcla de inciensos. Y para concluir el ritual el mago vierte un poco de cera sobre el objeto y marca esta un símbolo místico con un sello hecho de plata. No es raro que otros magos o acólitos ayuden al mago por medio de plegarias u otros ritos. [Para tener éxito es necesario acumular al menos 10 éxitos. Si tiene éxito el mago podrá disfrutar de un objeto mágico que aparentemente no atrae Paradoja contrariamente a La Autentica Magia o los Talismanes. Desgraciadamente no es del todo cierto. Y es que a diferencia de los fetiches de los Garous estos solo tiene

Mediterráneo Siglo XIV - Página dedicada a Mundo de

un número limitado de usos. Este fenómeno es debido una de las manifestación de la paradoja: la incredulidad.]

Destierro al Olvido (Entropía 5,Correspondencia 2)

Dice la leyenda que el insigne Eutanatos Garigari obligó a nada menos que a un Señor de la Muerte a enseñarle esta receta. Como premio por vencerle en un singular y épico combate. Sea cierto o no, esa es la leyenda. Para lanzar este poderoso maleficio es preciso grabar el signo de la Muerte en una lámina de plomo, y junto a él se escribe el verdadero nombre de la víctima. La placa se sumerge durante 7 días en el agua corriente de un río. A continuación se encierra en una cajita de madera sin clavos con: una lágrima de una viuda, las tres primeras piedras de un río, calzado que no haya sido usado durante año y un cabello de la víctima. Finalmente se arroja la cajita al fuego hecho con madera blanca, recitando ciertas palabras; de este modo el efecto habrá sido sellado. La tradición exige que se ejecute el maleficio durante la noche. La víctima morirá en medio de tremendos dolores, como si estuviera ardiendo por dentro. [Para calcular el daño resta dos éxitos al total. Además el daño es agravado y no absorbible ni siquiera con Fortaleza.] [Gracias a este nivel de maestría (Entropía 5) el mago puede conjurar una poderosa maldición contra la víctima: le cambia el destino del tal manera que no solo la muerte se abata sobre él en el instante que el hechicero sella el efecto si no que también su espíritu se dirija directamente al Olvido en el Submundo.]

Crear Lutín (Vida 3,Espíritu 2)

Con este ritual el Artesano de la voluntad puede crear pequeños demonios familiares llamados Lutines. Para ello debe sacrificar un gato negro, sin ningún pelo blanco, en nombre del Gran Agaliarethp. Seguidamente introduce uno de los ojos del gato en un huevo de gallina que halla sido alimentada con trigo mojado con sangre de niño. Después enterrara el huevo en estiércol caliente de caballo, y cada noche deberá rezar una serie de oraciones. Al cabo de una mes nacerá el Lutín, y este se presentará al mago el cual debe darle una ración de quintaesencia de lo contrario se irá... y probablemente le guarde rencor. Como exige la tradición (más bien el Lutín) el mago debe pactar un acuerdo con la criatura. [El mago tiene derecho hacer 6 tiradas. Necesita como mínimo 8 éxitos. Cuantos más éxitos más poderoso será el lutín. El efecto es vulgar.] [Vida 3 para crear el cuerpo de la criatura. Obsérvese que no es necesario Cardinal 2 por que usamos la materia orgánica del ritual. Y Espíritu 2 para llamar el espíritu infernal.] Lutín Diablillo creado mediante la magia negra. Es un ser muy pequeño, de apariencia humanoide, de color negro y con un extraño ojo de color amarillento (muy parecido al de un gato), que brilla en la oscuridad, y que es capaz de ver a través de ella. A pesar de su pequeño tamaño el Lutín tiene un vigor y resistencia sobrenatural. Es inteligente y muy vivaracho. Fuerza 1 Destreza 4 Resistencia 3 Carisma 0 Manipulación 1 Apariencia 0 Percepción 5 Inteligencia 4 Astucia 5 Fuerza de Voluntad 8 Niveles de Salud Ok, Aplastado. Talentos: Esquivar 4, Alerta 5 Poderes Especiales: Empatía: Con este poder el Lutín no tiene telepatía propiamente dicho si no que puede comunicarse mentalmente y conocer los deseos de su Amo. También puede poseer diversos poderes, para más información ver La Mano Derecha de la Ascensión y El Libro de las Sombras.

Viaje Astral (Mente 5)

Esta receta es usa por nefandos infernalistas. Tradicionalmente la usaban para viajar a los reinos de sus amos en Los Infiernos (un reino de la Umbra Alta). El brujo debe hacer un ungüento para lanzar este conjuro. Necesita para fabricar el ungüento hostias y vino consagrados, cenizas de macho cabrío, tendones humanos, cabellos, uñas y semen de

Mediterráneo Siglo XIV - Página dedicada a Mundo de

brujo (un practicante de la Autentica Magia o de magia estática), trozos de ganso, hembra de rata, sesos de cuervo. Se cuece todo con leña de Sauce, y se pone a macerar en el Carneo de un ajusticiado. Una vez fabricado el ungüento, el mago se unta con él, cayendo inmediatamente en un trance profundo. Su cuerpo astral se separa del cuerpo, y gracias a la resonancia del ritual le es más fácil encontrar el Infierno. [Se necesitan más o menos éxitos dependiendo de la duración del viaje. Entre 2 a 7 éxitos.]

La Condenación de la Bruja (Entropía 4, Correspondencia 2)

Otra receta típicamente Verbena. La bruja debe hacer un muñequito con arcilla y paja. En el interior del muñeco le coloca pelos o uñas de la víctima. Una vez acabado el muñeco, el bruja procederá a maldecir a la víctima con cualquier enfermedad que se le ocurra. Para ello debe decir el voz alta el mal que quiera que padezca el blanco y arrancar al muñeco la parte del cuerpo que quiere afectarle, y acto seguido sustituirla por la de un trozo de animal. Si quiere afectarle la cabeza le ata una cabeza de urraca al muñeco. Si quiere que el blanco padezca un ataque cardíaco le mete al muñeco el corazón de una rata. Atacar un miembro del sujeto deberá sustituir el miembro del muñeco por el de un gato negro. Una vez concluido el ritual se entierra el muñeco. A partir de entonces la víctima empezará a desarrollar el mal en cuestión. [Lo que hace esta receta es cambiar el destino del sujeto para que este desarrolle una enfermedad. El efecto se produce a largo o medio plazo, queda a discreción del Narrador. La ventaja es que el efecto es coincidente. Se necesita un numero variables de éxitos dependiendo de la maldición que quiera imponerse entre 4 a 8.]

Posesión (Mente 4)

Esta receta habitualmente usada por los Cuentasueños, Verbanas y Eutanatos. En realidad esta receta son tres efectos en solo ritual. Por medio de este efecto la mente del hechicero puede poseer a un sujeto. El ritual es laborioso pero en contrapartida se puede ejecutar lejos del blanco. Lo primero que debe hacer el mago es preparar un ungüento con almizcle, azafrán y polvos de coriandro, mientras aspira a grandes bocanadas el humo del incienso de olíbano y se frota la cara con un trozo de tela con sangre del blanco. Después caerá en un trance, es cuando su mente posee al blanco. El control sobre la víctima es total, tal que puede usar su nuevo cuerpo como si fuera propio. [Cuando frota el trozo de tela trata de averiguar con Mente 2 las impregnaciones que ha dejado el aura del sujeto. Con Mente 3 le localizamos gracias a que conocemos su aura. Una vez establecido previamente el contacto mental entre el mago y la víctima le poseerá con Mente 4.] [Primero debe hacerse una tirada para encontrar rastros del aura del sujeto con Mente 2. Son necesarios una cantidad variable de éxitos, por supuesto depende de lo importante que haya sido para el sujeto. Segundo, tiene que localizarlo, lo cual puede ser fácil si conoce su ubicación aproximada. Tercero, poseer propiamente dicho, se necesitan 4 éxitos para poseer al blanco.]

Disfraz Mental (Mente 2)

Esta receta fue desarrollada por un Eutanatos llamado Garigari para desempeñar con éxito sus misiones de búsqueda a los que merecen la "Buena Muerte". Para ello tenía que infiltrarse en capillas ajenas y muy a menudo tenía que someterse a un sondeo mental si quería ser admitido... Pero claro eso no iba a ser un problema para él... Para eso ideó esta receta. Para ejecutarla necesita un pergamino virgen, sangre del propio mago y pluma de cuervo. Escribe en el pergamino los detalles de su nueva personalidad, recuerdos, ect en el pergamino. Mientras tanto enciende un brasero de

Mediterráneo Siglo XIV – Página dedicada a Mundo de

barro cocido con una mezcla de hierbas: eleboro negro, aloe, ruda y un poco de cincoenrama consumiéndolo lentamente. Cuando halla terminado de escribir el pergamino le arroja al brasero para que se consuma. Finalmente, guarda las cenizas en un sobre y lo sella con cera virgen del al menos 13 años de antigüedad. Normalmente el usuario guarda el sobre en el bolsillo o mejor enterrarlo en un cementerio. [Cuanto más desarrollada y profunda sea la nueva personalidad más éxitos precisa. En términos de juego cuantos más éxitos acumule el usuario más éxitos necesitará el antagonista para superar este efecto.]

Crear Títere de Carne (Espíritu 2)

Esta receta eminentemente nefanda, es la preferida y la manera más fácil para crear cadáveres reanimados. En realidad el mago lo que hace es simplemente invocar a una Perdición Títere de Carne (para más información ver Libro del Wyrn) y este es el que hace todo el trabajo poseyendo al cadáver. En contrapartida exige una magia más estática, es decir, si no se satisface los requisitos del ritual no funcionará. El ingrediente principal del ritual es el cadáver de un joven animal o humano cuanto más reciente sea el cadáver mejor. Lo coloca en un lecho de hojas en descomposición bocarriba y con los brazos en cruz. Llena de ácido sulfúrico un cáliz desconsagrado de oro. Pone en el suelo un gato negro en avanzado estado de descomposición cerca de la cabeza del cadáver. Después el mago murmura obscenidades y estulticias al cadáver mientras va derramando el ácido sobre el gato en descomposición. Empezarán a salir gusanos e ir hacia el cadáver. Cuando no salgan más gusanos del gato, el cadáver empezará a cobrar vida. En cuanto se ponga en pie el muy desagradecido atacará al mago goético, eso sí, si no es capaz de controlarlo de algún modo. El ritual solo puede celebrarse de noche. [Son suficientes 5 éxitos. Se usa Espíritu 2 para llamar a una Perdición Títere de Carne. El efecto no es vulgar debido a que el brujo solo invoca a la Perdición. Lo que sería vulgar es reanimar el cadáver pero no es el caso. De eso se encarga la Perdición.]

Caminar de Lado (Espíritu 3)

Esta receta es una versión Verbena del efecto Caminar de Lado. Es proeza difícil por esa razón la ejecución del ritual es laborioso. Se necesita un fuego grande hecho de madera de sauce. Trazará un círculo en torno del fuego con una rama de laurel. La bruja deberá murmurar unos cánticos entorno al fuego. Y arrojar al fuego un buen puñado de olíbano. Deberá repetir el mismo proceso hasta que haya arrojado al fuego diversas hierbas como por ejemplo y en este orden: ruda, aloe, azmicle, romero, benjuí, cincoenrama, serpentaria, etc. Cuando estime oportuno la bruja arrojará al fuego un recipiente de agua clara y limpia que haya sido recogida de un río en una noche de luna llena. A parece del fuego un humo espeso e impenetrable que en volverá a la hechicera... cuando se disipe el humo aparecerá en la Umbral Próxima. [En términos de juego en cada tirada la bruja arroja un puñado de una de las hierbas al fuego. Para saber la dificultad y los éxitos necesarios ver la página 214 en Mago: La Ascensión.]

Canalizar Poder (Espíritu 4)

Esta ritual es la versión corista del efecto Puente Vivo aunque también ha sido adoptado por otras tradiciones. Previamente el mago tendrá que haber pactado con el umbral en cuestión. Dicho pacto debe haberse llevado a cabo en un pergamino virgen, en el cual estipulen los acuerdos y compromisos de dicho pacto, en estos casos suele estar escrito en un galimatías llamado enochiano. Un lenguaje secreto conocido por herméticos y espíritus, de hecho es el idioma de estos. Normalmente el pacto se escribe con la sangre de la parte contratante. Finalizado el acuerdo se sella el

Mediterráneo Siglo XIV - Página dedicada a Mundo de

documento con cera virgen. Es recomendable que el mago antes de tratar con el espíritu se embriague con vino blanco, le ayudará a estar en armonía con el espíritu. Deberá fabricar una bolsita con la piel de cordero blanco, que halla sido sacrificado en honor del Todopoderoso en la cumbre de una montaña alta que reciba de lleno los influjos de Júpiter. Y grabará en la bolsita con pan de oro el símbolo de Júpiter. Deberá guarda el pacto en la bolsita. Además le introducirá una roca de mercurio, y exhortará en voz alta por medio de una oración al Arcángel Gabriel que le guíe y le proporcione su protección contra la umbrole. Mientras tanto realiza una serie de gestos y poses, de un profundo y enigmático significado esotérico, con una espada preferiblemente hecha de acero toledano y templada con agua bendita. Y además, con la cual se haya ajusticiado de la forma más piadosamente posible a siete posesos en nombre de cada uno de los siete ángel mencionados. Seguirá este mismo proceso hasta introducir incienso de benjuí, estoraque, ruda, azmicle, olíbano y eleboro negro, y deberá apelar la ayuda de los ángeles Rafael, Miguel, Casiel, Saquiel, Samael y Anael respectivamente. Una vez terminado de meter todos los ingredientes se cuelga la bolsita del cuello. Cuando desee invocar el poder del espíritu deberá sacar un poco de la mezcla de hierbas de la bolsita para quemarlas. El mago deberá respirar profundamente el humo resultante. En ese instante el espíritu en cuestión "poseerá" al místico, y este podrá canalizar los hechizos del espíritu a través suyo, y no solo eso, además podrá hacer proezas físicas sobrehumanas (suma tres puntos en los atributos físicos), sabrá cosas que ningún mortal podría comprender (en términos de juego suma 4 a la habilidad Cosmología) y hablar con la voz del espíritu (ver el efecto Puente Vivo en Mago: La Ascensión, hay más información sobre este efecto). A decisión del Narrador puede aumentar o disminuir la magnitud de estos beneficios dependiendo del poder del espíritu. [Se necesitan de 5 a 8 éxitos para espíritus servidores y elementales; de 8 a 15 para preceptores y perdiciones; de 15 a 25 para invocar el poder de un Señor. Canalizar el poder de un Incarna o Celeste está por encima del poder de un Adepto de Espíritu. Estos costes los he sacado del suplemento Horizonte: Fortaleza de la Esperanza. El conjuro puede durar lo que quiera el mago, o mejor dicho, lo que le permita la Paradoja. Además es posible que el espíritu no desee marcharse o peor aun que quiera tomar el control del cuerpo del anfitrión. Para expulsarlo es preciso hacer tiradas enfrentadas de Fuerza de Voluntad (dificultad 7 a 10), o con un exorcismo. Podrá mantener este sublime estado místico hasta que el cuerpo aguante o hasta que halla agotado el poder del espíritu, cuanto más abuse de este poder menos tiempo podrá mantenerlo (de unas pocas horas a varios minutos). Cuando el mago haya forzado excesivamente su cuerpo caerá inconsciente y en los peores casos incluso la muerte, y por supuesto el encantamiento habrá sido cancelado. Aunque haya conseguido cancelar el encantamiento con éxito antes de llegar a la extenuación, a pesar de todo, el mago caerá en un profundo sueño. Este fenómeno es una manifestación estática de la Paradoja. Curiosamente el efecto es coincidente.]

Veda contra Lupinos (Correspondencia 3,Vida 3)

Este efecto protege al usuario contra cualquier ataque físico de los lupinos. Para ello el usuario deberá fabricar un amuleto. El principal e imprescindible componente es un trozo de piel de Garou. Con una pluma de urraca y sangre de comadreja escribe sobre la piel el símbolo místico que significa protección. Después ata el trozo de piel con una cuerda hecha de cáñamo. Por otro lado necesitará dos placas de plata circular. Y colocará el trozo de piel entre las dos placas, de modo que rodee el trozo de piel. Además tendrá que sellar todo el conjunto con plomo fundido y con sumo cuidado para no quemar el trozo de piel de Garou. Para activar el ritual el usuario debe colgar el amuleto en el cuello. Pueden usarlo otros magos o incluso durmientes. Una vez activo el sortilegio el lupino que intente atacar el mago sentirá una fuerza que repelerá su ataque. De hecho cualquier lupino no puede ni acercarse al usuario a

Mediterráneo Siglo XIV - Página dedicada a Mundo de

menos de medio metro. También existen versiones para Vedar objetos o lugares. [Se necesita como mínimo 5 éxitos y más si quiere de dure el efecto. El efecto protege de cualquier ataque. Sin embargo hay que tener presente que la Paradoja y en concreto la Incredulidad tratará de anular el efecto. Solo en un reino horizonte o en la Umbral Profunda puede funcionar perfectamente.]