

A Y U D A

Los Sacerdotes-Brujo de las Tierras Sureñas

Los Sacerdotes-Brujo, una mezcla de druidas y hechiceros semisalvajes de las Tierras del Sur, siguen una religión basada en las fuerzas de la naturaleza. Pero no es una naturaleza reposada como la del Viejo Mundo, con tranquilos círculos de piedra y solemnes Túmulos donde entregarse a la meditación, sino que su fuerza está en oscuras chozas y cuevas llenas de humo y la desesperación de las ofrendas, o escondites en la selva con el suelo cubierto de sangre. No es la naturaleza de la fertilidad de la tierra y el amor de La Madre.

Alineamiento

Neutral, aunque algunas tribus han acabado convirtiendo los aspectos más crueles y violentos del culto en su centro, llegando incluso a extremos como los sacrificios humanos y el canibalismo. En estos casos el Alineamiento acaba pasando a Malvado, y al final es Khorne el Dios de la Sangre quien escucha las plegarias de los fieles.

Símbolo

Ninguno en especial, pero es fácil reconocer a un Sacerdote-Brujo. Suelen ir cargados de fetiches y amuletos, y hacen alusiones a su espíritu familiar (por ejemplo, un Sacerdote-Brujo cuyo familiar sea el cocodrilo llevará un collar de dientes de cocodrilo, o un taparrabos hecho con su piel). También llevan siempre un báculo ceremonial (ver más adelante).

Área de culto

Única y exclusivamente las
Tierras Sureñas.

Templos y organización

Los habitantes de las Tierras Sureñas son muy primitivos y viven en contacto constante con la naturaleza. Es lógico, por tanto, que los Sacerdotes-Brujo no tengan reparos en vivir en el seno de la comunidad y participar activamente en la vida pública (como sanadores, consejeros o incluso líderes). Por lo general, cada Sacer-

Cada poblado o tribu tiene al menos un Sacerdote-Brujo, y las comunidades más grandes pueden llegar a tener 5 ó 6, aparte de los Discípulos. En este caso, el líder es el Sacerdote-Brujo de más alto nivel. Las relaciones entre ellos y con sus Discípulos, son muy variadas, dependiendo del carácter y el espíritu familiar de cada uno. La competencia por el poder, las conspiraciones y los duelos de magia y demás enfrentamientos de todo tipo son algo muy frecuente.

Los Sacerdotes-Brujo se hacen llamar “hijos” del animal que tengan como espíritu familiar, y adoptan títulos altisonantes que incluyen el nombre de su maestro (si ha sido un Sacerdote-Brujo de Renombre), su cargo y las diversas hazañas que ha realizado, con el objetivo de infundir respeto y/o miedo a los fieles y a los posibles rivales. Si es el Sacerdote más poderoso de la comunidad, se le llama “hijo primogénito”. Así, es frecuente oír nombres como “M’bone Hijo Primogénito del León, que escuchó a Kiwa Hijo del Cocodrilo, Consejero del rey Twala, Vencedor de la Noche, Matorador de Pielas Verdes”.

Amigos y enemigos

Al estar tan localizado, el culto de los Sacerdotes-Brujos no suele tener relación con otras religiones. No obstante, los Sacerdotes-Brujos suelen mostrarse muy celosos de su poder e importancia en la comunidad, así que no se mostrarán amistosos con quienes menosprecien abiertamente su religión o hagan proselitismo de otra entre sus fieles.

Días sagrados

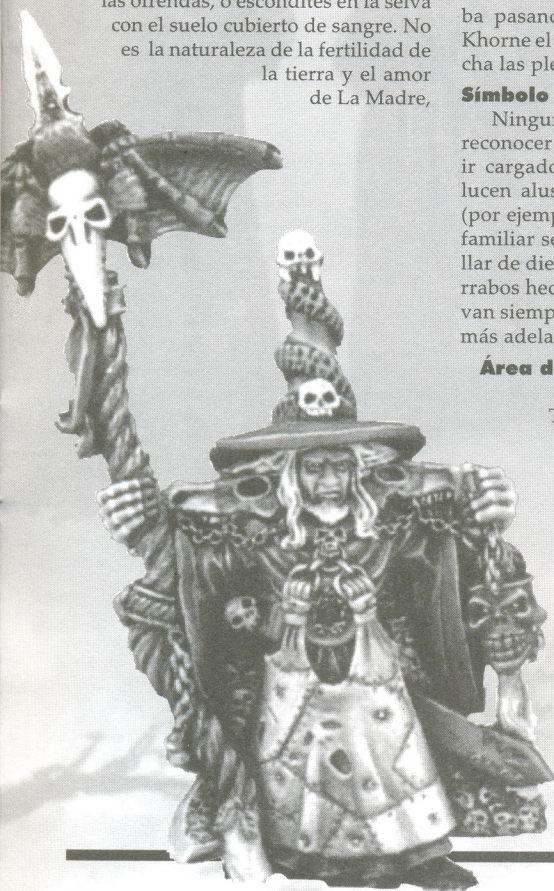
Los establece el Sacerdote-Brujo más importante de cada comunidad, y suelen seguir la pauta de acontecimientos cíclicos que reflejan el poder de la naturaleza (por ejemplo, el desbordamiento anual de un río).

Requerimientos del culto

Sólo Humanos. No se sabe de ningún habitante del Viejo Mundo que se haya convertido en Sacerdote-Brujo.

Familiares

Los Sacerdotes-Brujos tienen una relación mucho más estrecha con sus espíritus familiares que los seguidores de la Vieja Fe. Aunque esto les hace más poderosos, también impone unos votos mucho más estrictos. Además, el Sacerdote-Brujo tiende a desarrollar un carácter



| D100 | Familiar | Habilidades |
|-------|-------------|--|
| 01-05 | Murciélagó | Visión Nocturna, Oído Agudo, Movimiento Silencioso (Rural) |
| 06-10 | Pitón | Muy Fuerte, Escalar, Hipnotizar |
| 11-15 | Búfalo | Muy Resistente, Muy Fuerte, Pies Ligeros |
| 16-20 | Jabalí | Verrugoso Muy Resistente, Furia Asesina, Golpear para Herir |
| 21-25 | Araña | Poner Trampas, Preparar Venenos, Inmunidad al Veneno |
| 26-30 | León | Muy Fuerte, Caza, Furia Asesina |
| 31-35 | Elefante | Muy Fuerte, Muy Resistente, Golpe Poderoso |
| 36-40 | Cocodrilo | Nadar, Muy Resistente, Escondarse (Rural) |
| 41-45 | Chacal | Mendigar, Moverse en Silencio (Rural), Ingenio |
| 46-50 | Guepardo | Pies Ligeros, Reflejos Rápidos, Caza |
| 51-55 | Hiena | Comedia, Visión Nocturna, Huida |
| 56-60 | Chimpancé | Acrobacias, Payaso, Escalar |
| 61-65 | Gorila | Muy Fuerte, Golpe Poderoso, Furia Asesina |
| 66-70 | Sapo | Inmunidad al Veneno, Nadar, Preparar Venenos |
| 71-75 | Antílope | Pies Ligeros, Huida, Encanto |
| 76-80 | Mosquito | Esquivar Golpe, Huida, Visión Nocturna |
| 81-85 | Hipopótamo | Nadar, Pericia Fluvial, Muy Fuerte |
| 86-90 | Rinoceronte | Muy Resistente, Muy Fuerte, Furia Asesina |
| 91-95 | Mamba | Inmunidad al Veneno, Preparar Venenos, Movimiento Silencioso (Rural) |
| 96-00 | Mandril | Escarlar, Golpear para Herir, Acrobacias |

asociado a la especie de su espíritu familiar (elefante solemne, chimpancé alegre, antílope tímido...). El espíritu familiar no está siempre presente, y para que acudan, el Sacerdote debe pasar una tirada de FV (el DJ puede aplicar modificadores entre +20/-20 según la situación y el respeto del Sacerdote por sus votos). Por lo demás, los espíritus familiares siguen las mismas reglas que los de los Druidas.

Votos

Los votos de los Sacerdotes-Brujos son muy parecidos a los de los Druidas:

- No dañar nunca a un animal excepto en defensa propia, para comer, o por necesidades del culto (sacrificios, pruebas... etc.).
- No profanar nunca un lugar sagrado de otro Sacerdote-Brujo hijo de su mismo espíritu familiar, o de la misma localidad a la que pertenece.
- En cuanto a las restricciones sobre alimentos y períodos de comunión con la naturaleza (que el Sacerdote pasa en su santuario), aplica las reglas de la página 204 del manual básico.
- No pueden usar armas, salvo su báculo ceremonial (ver más adelante) y un cuchillo para rituales y sacrificios. Los escudos están prohibidos, y sólo los hijos del búfalo, el elefante, el hipopótamo,

el cocodrilo y el rinoceronte pueden llevar armaduras de cuero.

• Además, cada espíritu familiar impone a sus hijos unos votos especiales. La estrecha relación de los Sacerdotes-Brujos con sus espíritus familiares hace que estos votos estén muy definidos y sean de lo más estricto. Junto a la descripción de cada voto figura el Momento o Lugar en el que el Sacerdote puede recuperar puntos de magia.

— **Murciélagó:** Los hijos del murciélagó han de celebrar sus ceremonias y rituales de noche o en cuevas. Esta restricción no se aplica a los hechizos. Noche.

— **Pitón:** El Sacerdote-Brujo tiene que dormirse al menos una hora después de cada comida. Cualquiera.

— **Búfalo:** Los hijos del búfalo deben ayudarse siempre entre sí. Espacios abiertos.

— **Jabalí Verrugoso:** El Sacerdote no debe vivir en una choza, sino en un agujero en tierra tapado con zarzas. Cualquiera.

— **Araña:** El Sacerdote debe llenar su templo de trampas para animales pequeños (ratones, pájaros, serpientes...) y comerse todo lo que caiga en ellas. Templo.

— **León:** El hijo del león tiene que ser siempre el primogénito de su comunidad. Nunca puede haber dos de ellos en el mismo lugar. Cualquiera.

— **Elefante:** Los hijos del elefante no pueden establecerse en un lugar fijo, ni pasar más de un mes en el mismo sitio. Espacios abiertos.

— **Cocodrilo:** El Sacerdote debe en las inmediaciones de un río. Río.

— **Chacal:** Los hijos del chacal no pueden pagar ni hacer trueques por nada, ya sea equipo, comida o cualquier otra cosa. Todo lo deben conseguir mendigando, robando o como regalo. Cualquiera.

— **Guepardo:** El Sacerdote debe mantenerse escrupulosamente limpio y arreglado. Espacios abiertos.

— **Hiena:** Los hijos de la hiena sólo lucharán cuando estén acorralados y no puedan huir. Noche.

— **Chimpancé:** El Sacerdote ha de curiosearlo todo y mostrarse siempre alegre. Cualquiera.

— **Gorila:** El Sacerdote tiene el deber de proteger a su comunidad a cualquier precio. Cualquiera.

— **Sapo:** Los hijos del sapo no hacen ningún voto especial, pero emiten un olor característico, similar a la Penalización Olor Desagradable en Fase 1 (ver página 139). Cerca de aguas estancadas.

— **Antílope:** Los hijos del antílope no pueden relacionarse con otros Sacerdotes-Brujos que tengan como espíritu familiar a un depredador. Espacios abiertos.



— **Mosquito:** El Sacerdote debe hacer una libación de sangre de cualquier tipo (el equivalente a un vaso de tamaño normal) todos los días. Noche.

— **Hipopótamo:** El Sacerdote deberá atacar (a muerte) a cualquier extraño que entre en su residencia sin permiso previo. Río.

— **Rinoceronte:** El hijo del rinoceronte no hace ningún voto especial, pero al convertirse en Sacerdote-Brujo debe tirar 1D10; el resultado es la penalización que aplicará a TODAS sus pruebas relacionadas con el sentido de la vista. La tirada se repite cada vez que el personaje sube de nivel, y los resultados son acumulativos. Espacios abiertos.

— **Mamba:** Los hijos de la mamba deben matar al menos a un ser vivo (como mínimo del tamaño de un ratón) al día. Cualquiera.

— **Mandril:** El Sacerdote debe llevar la cara pintada de vivos colores. La copa de un árbol.

Uso de hechizos

Los Sacerdotes-Brujo aprenden y usan los hechizos de la misma forma que los Clérigos y los Druidas. Pueden usar hechizos de Magia Vulgar, de Batalla (sólo uno por nivel), Elementales (máximo dos por nivel) y especial Druídica.

Habilidades

Los Sacerdotes-Brujo reciben una habilidad gratuita (dependiendo de su espíritu familiar) al alcanzar el nivel 1, el 2 y el 3, en el mismo orden en que figuran en la tabla.

Pruebas

Similares a las de los Druidas, pero suelen implicar algún riesgo físico.

Bendiciones y reglas especiales

Como las de la Vieja Fe (ver página 205 del manual).

Báculo ceremonial

Cada Sacerdote-Brujo tiene en su poder un báculo ceremonial, que talla personalmente en madera tras pasar su prueba y conocer a su espíritu familiar. Aparte de sus elaboradas tallas, estos báculos están profusamente adornados con pelos, huesos, pedazos de cuero... etc. relativos al animal en cuestión. Este proceso de creación puede durar varios meses o incluso años, dependiendo de lo elaborado de la talla y la cantidad de adornos que posea. Es posible usarlo en combate (Armas de especialista: Cayado), y se considera un arma mágica como las descritas en la página 184 del manual (sólo en manos de su creador, y no tiene facultades especiales). Si el báculo se rompe o se pierde, el Sacerdote-Brujo no puede lanzar hechizos hasta haberse hecho uno nuevo y haber pasado una prueba -como si fuese un Discípulo- decidida por el DJ.

Convertirse en Sacerdote-Brujo

Un personaje que quiera ser Sacerdote-Brujo deberá convencer a un Sacerdote para que le acepte como Discípulo. La Carrera de Discípulo es de tipo Montaraz, e incluye los siguientes avances y habilidades:

HA: +10, R: +1, H: +1, I: +10,
Int: +10, Fr: +10, FV: +10

Cantar, Danza, Identificar Plantas, Meditación, Rastrear, Señales Secretas: Brujo Sacerdote.

El sistema de avances de los Sacerdotes-Brujo es similar al de los Sacerdotes Druídicos que aparecen en el libro básico, con los siguientes esquemas de avances y habilidades:

Nivel 1

HA: +10, H: +1, I: +10,
Ld: +10, Fr: +10, FV: +10

Arma de Especialista: Cayado, Curar Heridas, Idioma Arcano: Sacerdotes-Brujo, Lanzar Hechizos: Sacerdotes-Brujo Nivel 1, Tallar Madera, cualquier otra según el espíritu familiar.

Nivel 2

HA: +20, F: +1, H: +2, I: +20,
Ld: +20, Int: +10, Fr: +20, FV: +20

Adivinación, Curar Enfermedades, Sentido Mágico, Sexto Sentido, Lanzar Hechizos: Sacerdotes-Brujo Nivel 2, cualquier otra según el espíritu familiar.

Nivel 3

HA: +30, H: +3, I: +30, Ld: +30,
Int: +20, Fr: +30, FV: +30, Em: +10

Astronomía, Consciencia de la Magia, Lanzar Hechizos: Sacerdotes-Brujo Nivel 3, Oratoria, cualquier otra según el espíritu familiar.

Nivel 4

HA: +40, F: +2, H: +4, I: +40, Ld: +40,
Int: +30, Fr: +40, FV: +40, Em: 20

Elaborar Pociones, Inmunidad a la Enfermedad, Lanzar Hechizos: Sacerdotes-Brujo Nivel 4.

Al convertirse en Sacerdote-Brujo, y cada vez que suba de nivel, el personaje recibe 4D4 puntos de magia (los Discípulo-

los no tienen puntos de magia). El Sacerdote debe aprender al menos tres hechizos de cada nivel antes de pasar al siguiente.

Los Sacerdotes-Brujo en Warhammer

Debido a su carácter exótico y a lo cerrado de su sociedad, es difícil que un personaje de Warhammer pueda convertirse en Sacerdote-Brujo (aunque todo es justificable con un poco de imaginación) y hará falta una buena historia personal para convencer al Director de Juego de que las razones del jugador son suficientes para encarnar uno de estos personajes. De todas formas, los Sacerdotes-Brujo son más efectivos como PNJs, ya se trate de aliados o de enemigos.

David Alabort

