

Liber Etcetera:
PIEDAD MEZQUINA

*Un suplemento fan sobre la Religión para
Warhammer Fantasy Roleplay 4ª Edición*



Ben Scerri

@Ben_Scerri

CRÉDITOS

Liber Etcetera: Piedad Mezquina es un suplemento fan para Warhammer Fantasy Roleplay 4ª Edición creado por Ben Scerri (@Ben_Scerri en Twitter). Para más textos como este visita <https://redworldpress.itch.io/>.

Traducido por Jaime Trapero “Zondark” para Igarol.
<http://www.igarol.org/>

This work is licensed under the Creative Commons (CC BY 2.0). Images from Wikimedia Commons, supplied under the Creative Commons CC0 1.0 Universal Public Domain Dedication, edited for this document.

This document is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited. Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, the Double-Headed/ Imperial Eagle device, ‘Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, Warhammer, Warhammer Online, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, TM and/or © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2020, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners. *Liber Etcetera: Petty Piety* was written on the land of the Boon Wurrung and Woiwurrung (Wurundjeri) peoples of the Kulin Nation, with all possible respect to their Elders, past and present. This land was never ceded.

INTRODUCCIÓN

Liber Etcetera: Piedad Mezquina es un suplemento fan no oficial para ***Warhammer Fantasy Roleplay 4^ª Edición***, centrándose en la religión y sus rezos, escrito por Ben Scerri (@Ben Scerri en Twitter).

La religión es en el corazón de Warhammer, influye en todos los aspectos del Viejo Mundo y en las vidas de las pobres almas que viven en él. Sin embargo, las reglas presentadas en Warhammer Fantasy Roleplay 4^a Edición dejan poco espacio para los laicos en el gran esquema de la religión. Este suplemento busca agregar mecanismos adicionales a la religión, accesibles para todos los Personajes - Benditos o no. Este suplemento se divide en tres secciones:

- ***Enmiendas***, que detalla los cambios a las reglas existentes para permitir que este nuevo sistema funcione,
- ***Dioses indiferentes***, que detalla las formas en la que los laicos rezan y cometen pecados, y las posibles respuestas de sus dioses,
- Y ***Talismanes***, que detalla una selección de amuletos y otras pequeñas baratijas religiosas que pueden ser de ayuda para los fatigados vagabundos y penitentes.

Nota de Ideología

Muchos de los detalles de la religión descritos en este suplemento están en conflicto con la opinión personal del autor sobre ideología, fe y moralidad, pero se han presentado como tales porque son consistentes con el mundo de Warhammer. Por ejemplo, la naturaleza del dolor como un camino hacia la redención es aborrecible para el autor ... pero es una piedra angular del escenario sombrío del Viejo Mundo.

Vale la pena abordar estos temas con tu grupo de juego antes de usar este suplemento, y asegurarse de que todos se sientan cómodos con estos elementos ficticios. Los Dioses de Warhammer, incluso los “buenos”, son celosos, peligrosos y en gran medida impertérritos ante el sufrimiento.

ENMIENDAS

Las reglas que se presentan en Warhammer Fantasy Roleplay 4ª Edición crean un sistema religioso al que solo pueden acceder los Sacerdotes Benditos, personajes extremadamente raros que pueden realizar Milagros. En un esfuerzo por hacer que la religión sea más accesible mecánicamente y atractiva para todos los Personajes, se deben realizar los siguientes cambios en las reglas básicas.



Cambios a la habilidad: Rezar

La habilidad Rezar debe convertirse en habilidad básica y cambiar su descripción de la pagina 129 de Warhammer Fantasy Roleplay 4ª Edición, con lo siguiente:

Rezar (Em) basica

Tu capacidad de dejar de lado realmente tu propio ego y comulgar con una deidad.

Puedes usar Rezar en las siguientes situaciones:

- En lugar de una prueba de Frialdad para resistir a la psicología.
- En lugar de una prueba de Carisma para influenciar a un personaje— o un grupo, si es combinada con el talento Orador — que sea particularmente religioso.
- En lugar de una prueba de Intimidar para inspirar miedo en un objetivo que teme a tu dios.
- En combate para meditar y ganar +1 Ventaja, hasta un máximo de tu bonificador de Empatía.
- Para recibir Pequeñas Plegarias (ver Warhammer Fantasy Roleplay 4ª Edición) de los dioses que sigues.

Usar la Habilidad de Rezar en cualquiera de las formas anteriores cuenta como un **Acto Sopesado** (vea la página 7), lo que puede dar como resultado un Punto de Pecado para la oración del Personaje.

La habilidad Rezar puede utilizarse por Personajes con los talentos de Bendición (Conocimiento Divino) e Invocar (Conocimiento Divino) para obtener una intervención divina más tangible. Para conocer más sobre esto, consulta el Capítulo 7: Religión y creencias del libro básico de Warhammer Fantasy Roleplay 4ª Edición.

Cambios a Talentos: Flagelante y Odio sagrado

Añadir el siguiente párrafo al Talento ***Flagelante*** en Warhammer Fantasy Roleplay 4ª Edición, página 138:

Además, puedes flagelarte más aún y arrepentirte por tus pecados, recibiendo una cantidad adicional de Heridas igual a tus Puntos de Pecado actuales. Al hacerlo, se elimina 1 punto de Pecado. El dolor es un camino a la redención lento pero efectivo.

Añadir los siguientes Chequeos y párrafo al talento ***Odio sagrado*** en la página 143 de Warhammer Fantasy Roleplay 4ª Edición

Chequeos: Rezar cuando se medita en combate

Además, después de usar Rezar para meditar en Combate por +1 Ventaja, puedes realizar inmediatamente un ataque contra un oponente, incluida una Carga si es necesario. Tanto si tiene éxito o no, toda tu ventaja se elimina después de este ataque gratuito.

Nueva Empresa: Arrepentirse

Una nueva Empresa, disponible para todos los Personajes durante la fase Entre aventuras. Pasas tiempo en el interior de los templos dedicados a los diversos dioses del Viejo Mundo, realizando tareas serviles, castigándote a ti mismo o adhiriéndote a los caprichos del clero para arrepentirte de tus pecados. Haz una prueba de Rezar normal (+20) y elimina + NE Puntos de Pecado.

Los personajes con los talentos Bendición (Conocimiento Divino) e Invocar (Conocimiento Divino) no pueden realizar esta Empresa, ya que los dioses se preocupan significativamente más por sus transgresiones y requieren mayores hazañas para expiar sus pecados (ver Warhammer Fantasy Roleplay 4ª Edición, página 218).

DIOSES INDIFERENTES

Los dioses del Viejo Mundo se preocupan muy poco por la vida cotidiana de los mortales, aunque prestan atención de vez en cuando. La mayoría de estos breves y esparcidos atisbos son para empujar algo más cerca de un objetivo deseado, o para aplastar a un mortal insolente que se salió de la línea.

Cuando el Dios observa, se llama **Acto Sopesado**. Cada vez que un personaje que ha pecado contra un dios intente hacer alarde de su destino, mediante el uso de Fortuna, Destino, Resolución o Resiliencia, debemos chequear si hay **Dioses Caprichosos**.

Acto Sopesado

Cada vez que un Personaje reza a un Dios, ya sea usando la Habilidad de Rezar (ver página 5), o usando la Regla Opcional de Pequeñas Plegarias en Warhammer Fantasy Roleplay 4ª Edición página 204, el Personaje llama la atención de uno o más Dioses.

Rara vez las personas del Viejo Mundo rezan a un solo Dios, y casi nunca los laicos rezan de esta manera, sino que ofrecen su oración a cualquier Dios que escuche. El GM debe decidir qué Dios es relevante para la oración (incluidos los dioses locales oscuros) y entonces debe examinar sus Restricciones. Si el GM considera que el Personaje ha roto esas Restricciones en las últimas 24 horas, recibirá 1 Punto de Pecado.

Un Personaje solo puede recibir 1 Punto de Pecado cada 24 horas de esta manera. Los Sacerdotes Benditos no están sujetos a este límite, como se describe en la página 217 del manual.

Ejemplo:

Sigfried, un absoluto miserable, ha notado una protuberancia de aspecto poco saludable en el cuello.

El templo de Shallya está actualmente al máximo de su capacidad, por lo que Sigfried tendrá que suplicar para poder ver a una Sacerdotisa. Sin embargo, Sigfried, es poco más que un burro, y su encanto es miserablemente bajo.

Afortunadamente para él, su habilidad de Rezar es de 45, ¡y los asistentes en el templo de Shallya son religiosos! Hace un Chequeo de Rezar, recitando una poesía Shallyana que su madre le enseñó y el encargado del templo se compadece de él.

Pero, horas antes en la mañana, a Sigfried se le fue la mano golpeando a un niño que le robó su pastel, por lo que Shallya le da 1 Punto de Pecado.

Dioses Caprichosos

Los dioses no se preocupan demasiado por los caprichos de las masas no benditas, y no volcarán toda su ira sobre ellos, sin importar lo elevados que sean sus pecados. Sin embargo, los dioses podrían intervenir cuando el destino brilla en los Personajes.

Cada vez que un Personaje usa Fortuna o Resolución, debe realizar un chequeo de Rezar. Si la prueba es un fracaso, y la unidad del dado en la tirada es menor o igual que los puntos de pecado actuales del personaje, el punto de Fortuna o Resolución se gasta, pero el efecto no se otorga.

Cada vez que un Personaje usa un punto de Destino o Resiliencia, debe realizar un chequeo de Rezar. Si la prueba es un fracaso, y ambos dados (contados como d10s, en lugar de d100) son iguales o menores que los Puntos de Pecado actuales del Personaje, el Destino o el punto de Resiliencia se gastan, pero el efecto no está garantizado.

Un Personaje puede aceptar un Trato Oscuro para repetir su Chequeo de Rezar, pero hacer esto siempre otorga un punto de Pecado inmediatamente.

Ejemplo:

El bulto de Sigfried mejoró, resultó que era una pasa pegada a su cuello con miel, y continuó con su negocio por varias semanas más, cometiendo atrocidades y pidiendo favores a los dioses. ¡Al final, acumuló 7 Puntos de Pecado!

Sin embargo, su suerte se volvió contra él el día en el que el chaval, a quien golpeó lo emboscó con un cuchillo en un callejón. El chaval lanzo un buen chequeo para el ataque, y Sigfried pifió su defensa, por lo que ha decidido gastar un punto de fortuna para volver a tirar.

Él chequea Rezar por Dioses Caprichosos, y obtiene un '52' - un fracaso, ya que las unidades del dado son menores que su total de Puntos de Pecado

El Punto de Pecado se desperdicia, y él recibe la puñalada.

Después de algunas rondas de combate más, Sigfried cae a los adoquines y necesita gastar un Punto de Destino o se desangrará en medio de un montón de basura.

Él tiene que chequear Rezar por Dioses Caprichosos otra vez, pero esta vez tira '44' - ¡éxito! Es bastante afortunado porque un '46' o cualquier otra tirada fallida donde ambos números son menores que sus Puntos de Pecado totales daría como resultado un Punto de Destino desperdiciado, ¡y un Sigfried muerto!

Parece que es hora de arrepentirse para Sigfried, una vez que haya terminado de arrastrarse entre el barro y su sangre ...

TALISMANES

Los siguientes talismanes los venden por todo el Viejo Mundo buhoneros y comerciantes que buscan obtener ganancias. El 10% de las veces, estos tienen poder real (y el DJ lo determinará de forma secreta en el momento de comprarlos), pero a menudo solo valen para exhibirse.

Sin embargo, tener un foco en las oraciones siempre es útil, y un talisman de cualquier tipo, siempre que sea relevante, puede sacrificarse para agregar +1 NE a cualquier Chequeo de Rezar que haga un Personaje.

Amuleto. Costo 2d. 0 Imp. Común. Los amuletos son discos simples pintados, o de metal, usados a menudo alrededor de las muñecas o el cuello. Cada amuleto se crea para un propósito específico: evitar enfermedades, lograr el éxito en los negocios, encontrar cosas perdidas, y a menudo representan santos famosos y beditos de los diversos Dioses. Al comprar, decide exactamente para qué sirve el amuleto y si es genuinamente poderoso, el amuleto cuenta como un Talisman para ese propósito específico.

Sello de Pureza. Costo 1/-. 0 Imp. Escaso. Los sellos de pureza son trozos de papel, cubiertos con escrituras litúrgicas, dedicados a la oración y pegados a una persona u objeto con un sello de cera en relieve con el símbolo de un Dios. Son - supuestamente - escritos por sacerdotes benditos reales, y contiene el poder de una bendición (ver *Warhammer Fantasy Roleplay 4ª Edición*, página 220) que puede activarse por el usuario con un chequeo de Rezar exitoso. A menudo, los sellos de pureza son en realidad textos sin sentido arrancados de libros viejos, debido a que la mayoría la gente no puede leer y, por lo tanto, no sabe diferenciarlos.

Símbolo religioso Costo 6/8. 0 Imp. Común. Los símbolos religiosos están en todo el Viejo Mundo, y puede tomar casi cualquier forma, dependiendo del Dios a quien se dedican. Cuando es relevante, otorgan una bonificación de +10 a los chequeos de Rezar cuando se usan en lugar de pruebas de Frialdad, Carisma o Intimidar.

Rosario. Costo 2/4. 0 Imp. Escaso. Un Rosario es una sarta de cuentas santificada, diseñada para ayudar al individuo que reza a concentrarse mientras pasa por encima de las cuentas, de una en una.

Algunas versiones más caras tienen oraciones específicas grabadas en cada cuenta. Cuando es relevante, otorgan una bonificación de +10 a los chequeos de Rezar cuando se usan para meditar en combate o Pequeñas Plegarias. Además, cada cuenta puede usarse por separado como un Talismán (descrito anteriormente). Un collar de rosario tiene 8 cuentas por defecto.