

VOTOS CLERICALES

El comportamiento de los religiosos suele estar limitado, no sólo por la moral de su credo, sino también por votos específicos, como muestra de la abnegación hacia la deidad. En los juegos de rol esto se deja con frecuencia al criterio del jugador, lo que suele significar que el sacerdote no sufre ninguna consecuencia más allá de sus facultades milagrosas. Este artículo pretende dar un listado de posibles votos, así como unas reglas para forzar que se cumplan y de paso responder a alguna pregunta clásica, como "¿Qué significa exactamente que los clérigos no pueden usar una espada?" Cuando se usa el término sacerdote se refiere tanto a clérigos como a paladines, o a cualquier clase que obtenga beneficios de una deidad.



PROS: Sugiere una lista de posibles votos y de mecánicas para forzar su interpretación.

CONTRAS: Se trata de una complicación adicional y, si los jugadores se esfuerzan ya en interpretar limitaciones para sus ordenes, inútil.

Todo personaje religioso debe tomar un mínimo de tres votos. Estos pueden ser elegidos por el Narrador, para definir las distintas ordenes religiosas de su campaña, o, de una forma más libre, ser elegidos por el jugador.

Los votos severos cuentan como dos votos, pero no es recomendable permitirlos a los

aventureros jugadores, pues dificultan demasiado el juego. Los votos leves no cuentan y son apropiados para personajes muy devotos, sin llegar a estar ordenados, o soldados y personal laico de la iglesia. Opcionalmente, se puede otorgar un bono de +1 por voto leve, hasta un máximo del bono de sabiduría, a ciertas tiradas propias de la clase, como los 2d6 de expulsar muertos vivientes o las de hechizos de curación.

Hay ciertos votos obligatorios según la clase, sin que reporten beneficios adicionales.

Además de los tres votos convencionales, los clérigos legales deben tomar el voto leve *pacifismo* (sólo armas contundentes). Con frecuencia los clérigos caóticos son obligados a elegir sacrificio en su lugar.

Los paladines deben tomar cruzada, en su forma convencional, y *pobreza* leve, junto con los tres votos de todo sacerdote.

Romper los votos

Los votos están vinculados a los poderes divinos. El sacerdote que rompa su promesa a la deidad perderá sus facultades sobrenaturales. La forma en que esto suceda queda en manos del Narrador y puede variar en función de la deidad y las circunstancias, pero es recomendable que suceda de forma gradual, para dar la oportunidad de volver al buen camino.

Así, por ejemplo, una primera infracción leve o forzada por las circunstancias, se podría expiar con oración y arrepentimiento. De no expiarse, el sacerdote recibirá sueños de culpa al respecto.

Si no se produce el arrepentimiento, la falta es más grave o hay premeditación o reincidencia, empezarán a sufrirse las consecuencias, no pudiendo recuperar los hechizos gastados ni ganando nuevos al subir de nivel (y reduciendo el resto de poderes a un nivel equivalente). Para ganarse el perdón el sacerdote deberá tomar votos adicionales de forma temporal. De perder todos los hechizos o poderes, el cambio será permanente. Por supuesto las deidades que no promuevan la misericordia y el perdón pueden tomar medidas más expeditivas.

Hay que tener en cuenta que no tienen por qué coincidir las relaciones con la deidad y con la Iglesia. Un obispo puede ser respetado por la comunidad y la Iglesia pero no ser capaz de lanzar el menor hechizo por no honrar sus votos mientras que un sacerdote caído en desgracia continuar obrando milagros a pesar de haber sido excomulgado.

APOSTOLADO

El sacerdote está obligado a hacer proselitismo de su fe, tratando de convertir a los infieles, aunque no está obligado a grandes desplazamientos o a arriesgar su vida.

Leve: El sacerdote debe enseñar su credo a niños e infieles, siempre que sea compatible con sus obligaciones diarias.

Severo: El sacerdote deberá dedicarse principalmente a la conversión de infieles en tierras lejanas o peligrosas.

AYUNO

Abstenerse de consumir ciertos alimentos básicos, como la carne, o bien ayuno completo durante un tiempo limitado.

Leve: Ayuno sólo durante ciertas horas del día o prohibición de consumir alimentos no esenciales, como el alcohol.

Severo: Ayuno completo. Sólo esta permitido agua y pan consagrado, y éste sólo como parte del rito de comunión con la deidad, una vez al día.



BÚSQUEDA

Realizar una tarea para la Iglesia, como recuperar una reliquia, aunque puede ser cualquier misión encomendada por un superior o, más raramente, por una visión divina.

Si forma parte de los votos permanentes del sacerdote, el voto deberá ser renovado una vez se resuelva la búsqueda con éxito. Sin embargo, lo más habitual es que se trate de un voto temporal, ya sea hasta su resolución o durante un tiempo determinado, como consecuencia de una expiación o una ordalía.

No suelen pedirse encargos triviales y sólo una búsqueda épica se considera un voto severo.

CASTIDAD

Este voto impide mantener relaciones sexuales de ningún tipo.

Leve: En este caso el voto se aplica sólo a relaciones extramaritales, o bien sólo durante determinados días.

CRUZADA

Deber de tomar las armas para combatir a un determinado enemigo, o para defender un lugar, persona, objeto o concepto, de acuerdo a sus posibilidades. En su variante moderada, el voto no requiere abandonar el resto de tareas o llegar a la inmolación.

Los paladines están obligados a elegir este voto.

Severo: El voto no admite excepciones, por más inconveniente o peligroso que resulte.



HUMILDAD

No se permite hacer ostentación de riqueza, por lo que tiene limitado las posesiones que puede tener, así como servicios como comida y alojamiento, que deben ser lo más austeros posibles. Debe poseer únicamente objetos prácticos de no más de 5 mo. Se permiten excepciones como un sencillo santuario, un arma, armadura y objetos mágicos relacionados con su fe, siempre que no se acumulen inútilmente.

Leve: Aunque se mantiene la prohibición sobre joyas, ropas lujosas y otros excesos, no se restringe el equipo o la base de operaciones, siempre que haya una razón práctica.

Severo: El sacerdote no puede tener más pertenencias que las que pueda llevar encima, no pudiendo superar ninguna las 5 mo, sin excepción.

HONESTIDAD

Prohibición de mentir, hacer trampa, robar u obtener cualquier tipo de ventaja no ganada honradamente.

Severo: Tampoco será admisible mentir por omisión, debiendo aclarar cualquier equívoco. Tampoco puede tolerarse el engaño por parte de terceros.

OBEDIENCIA

El sacerdote deberá pasar al menos la cuarta parte de su tiempo realizando las tareas asignadas por sus superiores, típicamente una estación. Pudiendo elegir libremente como servir a su deidad el resto del tiempo.

Severo: El sacerdote tendrá que estar la mayor parte del tiempo a las ordenes de un superior, al menos tres cuartas partes.



Se asume que por lo general el sacerdote que no tome este voto es libre de servir a la deidad en la forma que considere más conveniente, si bien habrá ordenes prioritarias que no podrá rechazar. Dependiendo de la campaña se puede exigir que todo sacerdote tome este voto, en cualquiera de sus variantes, incluso sin formar parte de los tres votos habituales.

PACIFISMO

Sólo podrán realizarse acciones violentas en defensa propia.

Leve: No se le permite al sacerdote derramar sangre, por lo que sólo podrá usar armas contundentes. Por lo general es un voto necesario para clérigos legales.

Severo: No es posible ningún tipo de violencia contra criaturas inteligentes y vivas.

PEREGRINO

El sacerdote debe viajar constantemente, no pudiendo residir más de un año en el mismo sitio, transcurrido el cual deberá tomar de nuevo los caminos, salvo que su permanencia sea vital.

Leve: Es necesaria una única peregrinación a un lugar destacado según el credo.

Severo: El tiempo máximo de permanencia se reduce a un mes.

POBREZA

Se debe donar a los necesitados al menos la mitad de las riquezas obtenidas. Por lo general la misma Iglesia se encarga de negociar dichos donativos.

Leve: La donación se limita a la quinta parte. Este voto es obligatorio para paladines.

Severo: El sacerdote sólo puede quedarse la décima parte del dinero y joyas obtenidos. Además no podrá acumular más de 100 mo por nivel, debiendo invertirse el exceso o donarlo igualmente.

SACRIFICIO

Este voto se puede realizar de diversas formas:

Flagelarse o mortificarse mediante el uso de cilicios o clavos en el calzado. El penitente debe perder al menos 1 pg por nivel cada día, sin poder ser sanado hasta el ocaso (si fuese sanado accidentalmente, deberá repetir cuanto antes la penitencia).

Mutilación de un órgano no esencial, como un dedo, orejas, nariz, órganos sexuales o partes importantes de piel.

Renuncia a posición social, posesiones queridas o atributos.

Leve: Mortificación menor, sin llegar a causar daño. Escarificaciones, perforaciones, tatuajes que cambien el aspecto radicalmente, afeitado integral...

Severo: Autolesionarse hasta tres puntos de golpe por nivel. Mutilaciones graves como un ojo o una mano. Sacrificio de seres queridos, siendo habitual inmolarlos. Adecuado exclusivamente para deidades caóticas.

SANACIÓN



El sacerdote se compromete a curar a los necesitados. Cualquier criatura inteligente, de alineamiento no opuesto, que se encuentre herida debe ser sanada, siempre y cuando no haya otra prioridad (por ejemplo, un clérigo puede luchar contra un grupo de bandidos y, una vez fuera de peligro, curar a los bandidos supervivientes).

Leve: El sacerdote debe dedicar parte de su tiempo a la sanación, pero no está obligado por el voto permanentemente. Por ejemplo, el sacerdote puede trabajar en casas de curas a ciertas horas o en cierta época del año, siendo libre de actuar el resto del tiempo.

Severo: El voto incluye a toda criatura inteligente. Además el sacerdote no podrá usar sus poderes de sanación sobre sí mismo hasta el ocaso, debiendo reservarlos para otros.

SILENCIO

Prohibición de hablar o emitir sonidos vocales, a excepción de plegarias y proverbios devotos.

Leve: El sacerdote debe restringir el discurso al mínimo posible.

Severo: Absolutamente ningún sonido puede salir de la boca del sacerdote.

por Iván Garpe

