

droga, el único requisito es que debes tener medicina 1. Podrías saber si se trata una persona propensa a estar enferma y si ha sufrido enfermedades especialmente virulentas o heridas importantes en el pasado. Incluso puedes intuir parte de su futuro, aunque esto último es muy intuitivo, como un diagnóstico a largo plazo.

Si construyes una efigie de una persona con algunos elementos de su propio cuerpo, como pelo y unas gotas de sangre, inscribiendo su nombre, podrías diagnosticar su estado de salud incluso a distancia. El único requisito es que debes primero debes haberle hecho esta numina anteriormente.

#### BÁLSAMO DE ESCULAPIO DON VIT GRA 1

**Característica:** constitución

**Parámetros:** años, uno mismo, uno mismo

Con este don puedes durante años aliviar o eliminar una lesión. Por cada éxito reduces en un punto la lesión. Si tienes varias debes realizar una numina en cada una de ellas. El único límite es que no es útil contra lesiones de grado 5, ya que a menudo se trata de mutilaciones completas o demasiado severas para que este don pueda con ellas. Para obtener el don debes visitar un templo a Esculapio, purificarte, abstenerse de comida, bebida y cohabitar. Como exvoto debes llevar algún objeto que represente tu lesión, el cual lo depositarás en el templo. Tras ver al sacerdote y darle una tablilla con la lesión que deseas curar, dormirás en el templo o edificio cercano. Durante el sueño el dios te mostrará que tipo de unguento o bálsamo necesitas para sanar. Lo habitual es que se trate de algún tipo de receta sencilla y no muy cara que los sacerdotes de Esculapio elaborarán en el templo y te aplicarán –es buena idea dejar buena propina–.

Esta numina te ayuda a soñar con Esculapio, dios de la medicina, y obtener la medicina apropiada para tu curación. No se sabe si fue descubrimiento de los vitalis, o un regalo de los esculapios. La mayoría de los templos importantes de Esculapio están en las provincias de Acaya y Asia, y en la ciudad de Roma.

#### ÉGIDA CONTRA VITAE NEFANDA LUS VIT FID 1

**Característica:** constitución

**Parámetros:** estaciones, físico, individuo

Esta lustración te protege contra poderes de Vitae y similares que sean negativos hacia ti. Por cada éxito tienes un +1 en defensa teúrgica. Para que la lustración tenga efecto debes escribir tu

nombre con jugo de *ixia*, esto es, de muérdago, sobre la corteza de un sauce. Debes quemarla y beberla mezclada con vino.

El muérdago es una planta parasitaria que crece en el roble, el álamo o al manzano. Según la procedencia del jugo de *ixia* que utilices para esta numina tiene diferentes efectos, siendo los siguientes:

- **Roble:** +1 en protección contra rayos.
- **Álamo:** te protege un poco contra el envejecimiento dándote un +1 pero también aumenta tus tiradas de defensa en un +1.
- **Manzano:** te da un +1 en todas las tiradas de habilidades intelectuales.

#### PROTECCIÓN NATURAL LUS VIT VIR 1

**Característica:** constitución

**Parámetros:** estaciones, físico, individuo

Esta lustración te hace más resistente contra los siguientes daños: madera, piedra y metal. Por cada éxito tienes un +1 en protección, aunque como máximo puedes obtener un +3. Si renuncias a la protección de uno de los materiales, el máximo en los otros dos es de +4. Si renuncias a dos de los materiales, el máximo será de +5. Para realizar la lustración debes escribir en tres pequeños papiros la numina, quemarlos en un brasero junto con una muestra de los tres materiales y tres veces tres gotas de tu sangre. La ceniza debes depositarla en el interior de una estatuilla con tu forma aproximada. La estatuilla debe tener tu nombre grabado y la de diversos dioses a los cuales les pides que te protejan. Si la estatuilla se rompe, la lustración finaliza antes de tiempo.

Puedes hacer cierto número de estatuillas para otros, pero como máximo lo que tengas en corpus religio + Vitae. Puedes venderlas como amuletos en las calles, regalarlas a personas importantes o bien dárselas a personas que consideres tus allegadas. De cada estatuilla puedes quedarte la cabeza, lo que no hace que se rompa. De esta forma tienes cierto control sobre el efecto de la numina, pues si rompes la cabeza la lustración finaliza.

#### GRADO 2

#### HERACLIDA DON VIT GRA 2

**Característica:** fuerza

**Parámetros:** años, uno mismo, uno mismo

Este don hace que aumentes tu fuerza en un punto, ya que la *vitalis* lo fortalece. Debes realizarlo en un templo a Hércules. Para obtener el don lo primero que debes hacer es ofrecer un sacrificio a Juno y otro a Hércules, consistentes en dos ser-

pientes, una hembra y otra macho. Después debe poner como exvotos una figura de Hércules. Finalmente debes hacer una hoguera en la que debes quemarte simbólicamente todo el cuerpo.

Esta numina está relacionada con los *heraclidas*, hijos de Hércules. El don te hace partícipe de la fuerza de estos descendientes, por ello te permite realizar una proeza de fuerza al día, la cual dura una escena o combate. Considera que a los efectos tienes heroicidad uno. El máximo grado de proeza que puedes realizar lo indican los éxitos al obtener el don, aunque como máximo siempre 5. Por ejemplo, si lograste tres éxitos puedes elegir una proeza de grado 3 o menos.

#### DARDÁNIDA

#### DON VIT GRA 2

**Característica:** constitución

**Parámetros:** años, uno mismo, uno mismo

Este don hace que aumentes la constitución en un punto, ya que la *vitalis* lo fortalece. Debes realizarlo en un templo a Venus, donde permanecerás dos días. Lo habitual es realizar algún tipo de sacrificio importante, como una *suovetaurilia*, consistente en el sacrificio de un cerdo, una oveja y un buey, en el cual se hace partícipe a muchos devotos, ya que al final se reparte la carne. Debes beber y comer de estos animales sacrificados para permitir que la *vitalis* te vigorice.

Esta numina fue realizada por los *dardánidas*, troyanos descendientes del titán Atlas, donde abundaron los héroes. Por ello este don te permite realizar una vez al día proezas de constitución, la cual dura una escena o combate. Considera que a los efectos tienes heroicidad uno. El máximo grado de proeza que puedes realizar lo indican los éxitos al obtener el don, aunque como máximo siempre 5. Por ejemplo, si lograste tres éxitos puedes elegir una proeza de grado 3 o menos.

#### JASÓNIDA

#### DON VIT GRA 2

**Característica:** destreza

**Parámetros:** años, uno mismo, uno mismo

Este don hace que aumentes la destreza en un punto, ya que la *vitalis* lo fortalece. Debe realizarse en un templo a Minerva donde permanecerás dos días. Debes realizar un sacrificio al principio y otro al final, habitualmente de pequeños animales y libaciones. Tienes que depositar una estatuilla de Minerva y otra de Jasónida en el templo, ambas con una inscripción pidiéndoles que te sea favorable el don.

Esta numina está relacionada con el héroe Jasón, aunque no está muy claro porqué. Los teúrgos no se ponen de acuerdo en esta cuestión, por lo que la misma numina puede tener varios nombres, como Belerofontica y Teseniana, aunque Jasónida es la más común. Este don te permite hacer una vez al día una de las proezas de destreza. Esta dura una escena o combate. Considera que a los efectos tienes heroicidad uno. El máximo grado de proeza que puedes realizar lo indican los éxitos al obtener el don, aunque como máximo siempre 5. Por ejemplo, si lograste tres éxitos puedes elegir una proeza de grado 3 o menos.

#### LA PERFECCIÓN DEL HUESO

#### DON VIT GRA 2

**Característica:** constitución

**Parámetros:** años, uno mismo, uno mismo

Con este don fortaleces tus huesos de forma sobrenatural, lo que es muy útil para protegerte de caídas y evitar que te cercenen un miembro, ya que el hueso lo impide. Por cada éxito tienes un +1 contra caídas, además necesitan hacerte una herida extra para cercenarte un miembro. Para obtener el don debes entregar un exvoto con la forma de tu cuerpo y realizar un sa-

crificio en un templo a Esculapio o Venus, pidiéndoles protección. Debes permanecer en el templo dos días, en los cuales ofrecerás libaciones e incienso –caro, por cierto-. Antes de finalizar el don debes grabar tu nombre en el exvoto, rodeándolos de los nombres Disofarnais y Rempsois, con los símbolos de Aries y Capricornio.

Cuando recibas daño por caída o intenten cercenarte un miembro, el exvoto lo recibirá por ti, pudiendo verse como se va rompiendo y fracturándose. Por ello si haces un exvoto de material duro, como hierro o piedra, es posible que tengas un positivo extra cuando realices la numina. Además en su interior puedes poner una gema. Aquí tienes las tres posibles gemas que puedes poner y pequeño beneficio extra:

- **Ónice:** te da un +1 contra enfermedad producida por fantasmas y muertos.
- **Perla:** te da un +1 en tiradas contra venenos producidos con farmacopea.
- **Rubí:** te da un +1 para controlar tus pasiones e ira.

#### GRADO 3

#### ALTERACIÓN CORPORAL

#### EVO VIT GRA 3

**Característica:** destreza

**Parámetros:** especial, físico, individuo

Con esta numina puedes hacer que tus extremidades realicen acciones que normalmente son imposibles, ya que te permite alargarlos, doblarlos en direcciones inverosímiles, como si no tuvieses rodilla o codo,... Cuando lo utilizas de esta forma tu fuerza se considera la mitad, ya que gana en elasticidad pero pierde en fuerza. La evocación dura una escena o combate, aunque puedes finalizarla antes a voluntad. Solo puedes hacerlo en un miembro a la vez.

Algunos vitalis utilizan esta numina para sus propios divertimentos, siempre censurables, aunque unos pocos lo utilizan para realizar acrobacias de funambulistas y circenses, tan populares entre los patricios y la corte imperial, ávidos de emociones y entretenimientos.

#### FAZ ESPEJO

#### EVO VIT GRA 3

**Característica:** destreza

**Parámetros:** especial, físico, individuo

Esta numina te permite “copiar” el rostro de otra persona, para ello debes tocar su rostro con la palma de la mano izquierda. Al otro individuo no le sucede nada, pero conservas una marca en la palma de la mano, que al ponerla sobre tu propio rostro hace que adquiera el aspecto del otro individuo. La cara la puedes utilizar un número de veces igual a los éxitos al realizar la evocación durante toda una noche o día.

También puedes guardar algunas de las caras copiadas si lo deseas. Para ello debes hacer un molde de arcilla del rostro robado y con este hacer un busto. Puedes tener un número de caras igual a los que poseas en gravitas, igualmente estas duran un número de años igual a tu gravitas. Si inviertes un punto permanente de gravitas, siempre podrás conservar un rostro en un busto, incluso este envejecería con el tiempo, siendo una replica exacta. Si su dueño sufre una herida en la cara, el cambio se reflejaría en el busto.

#### ANTIDOTOS

#### DON VIT GRA 3

**Característica:** constitución

**Parámetros:** años, uno mismo, uno mismo

Esta numina te proporciona protección contra todo tipo de veneno, ya sea este natural o sobrenatural. No te hace in-

