



Donde no se pone el Sol

Anexo A: Nuevas reglas para religiosos

Preparar misa

Esta acción larga (el oficiante busca en la Biblia, lee pasajes importantes, sermones de Padres de la Iglesia, ensaya poses y el sermón mismo,...) podrá realizarse únicamente la semana anterior a officiar una misa, reduciendo a Fácil la tirada del sermón.

Puntos sociales por officiar y asistir a una misa

Un personaje que asista a misa recibirá los puntos sociales que indica la tabla de sermones del manual. El oficiante recibirá esa cantidad multiplicada por 2 (también en su valor negativo) mas la cantidad de personajes jugadores asistentes entre 2.

Ingreso en Órdenes religiosas

Al igual que para ascender se deberá presentar al Maestro de la Orden o al General Provincial de Madrid en el caso de los jesuitas (tirada influenciabile como cualquier otra). Siempre habrá vacantes para ingresar como fraile, informándose en la Gaceta de Madrid anterior las vacantes que se han producido para ese mes en el resto de cargos para cada Orden.

Noviciado

Al ser aceptado en una Orden religiosa, y antes de ocupar el rango con el que seremos aceptados, el personaje deberá pasar una etapa de noviciado que durará 3 meses para todas las Órdenes excepto para los jesuitas, que es de 4 meses. En ese tiempo el jugador deberá dedicar UNA semana al mes al estudio (semanas adicionales no reducen el tiempo de ser novicio), y aún no podrá aplicar ninguno de los Santos Sacramentos. Además, no tendrá influencia adicional y ganará únicamente 1 p.s. (novicios franciscanos), 2 p.s. (novicios agustinos y dominicos) o 3 p.s. (novicios jesuitas).



Ascensos para obispos y superiores

Ya no se tendrá que solicitar al Maestro de la Orden o al General Provincial de Madrid de los jesuitas, si no a Su Majestad el Rey o a Su Santidad el Papa, con lo que el nivel para influenciar la tirada es de esos cargos, es decir, 9.

Procesiones

Asistir a una de las procesiones tendrá una tirada como si de una misa se tratase, pero multiplicando por dos los p.s., sean positivos o negativos, que suman, debido al entusiasmo del fervor popular. El Corpus Christi por tener una parte dedicada a representaciones teatrales tendrá una tirada extra de teatro para ESE evento, como si fuera un estreno (aparte del teatro normal).

Bodas y bautizos con PNJs

Si no hay un personaje jugador religioso, o no se quiere contratar a uno para officiar la ceremonia de bautismo o de boda, puede contratarse a un PNJs para dicho fin por con un puñado de reales (un jugador religioso decidirá qué cobrar, y si cobra, cuánto cobrará, aunque esta tabla puede servirle de guía). Así tendremos la siguiente tabla:

<i>Oficiante</i>	<i>NS válidos</i>	<i>Coste</i>	<i>P.S. contratante</i>	<i>P.S. invitados</i>
<i>Fraile</i>	<i>1 - 5</i>	<i>10</i>	<i>0</i>	<i>0</i>
<i>Párroco</i>	<i>3 - 8</i>	<i>25</i>	<i>1</i>	<i>0</i>
<i>Abad</i>	<i>5 - 12</i>	<i>50</i>	<i>2</i>	<i>0</i>
<i>Vicario</i>	<i>8 - 15</i>	<i>100</i>	<i>3</i>	<i>1</i>
<i>Obispo</i>	<i>12 o más</i>	<i>200</i>	<i>4</i>	<i>1</i>
<i>Arzobispo</i>	<i>15 o más</i>	<i>400</i>	<i>5</i>	<i>2</i>
<i>Cardenal</i>	<i>20 o más</i>	<i>750</i>	<i>6</i>	<i>3</i>

NOTAS:

NS válido hace referencia al novio en una boda o al padre en el bautizo. Así, deberá contratar a un religioso que esté dentro de su rango (no es posible contratar a uno inferior o superior, cosas de una sociedad jerarquizada). Se aplica tanto para officiantes PJs como para officiantes PNJs..

El coste es lo que cobrará un PNJ religioso por el oficio, que debe ser pagado por el novio en una boda o el padre en un bautizo.

Los P.S. del contratante son los puntos extra (aparte del sermón normal y la posterior fiesta) que se lleva el novio en una boda o el padre en un bautizo. Se aplica tanto para officiantes PJs como para officiantes PNJs.

Los P.S. de los invitados es lo propio pero para cada uno de los asistentes a la ceremonia, aparte del sermón. Se aplica tanto para officiantes PJs como para officiantes PNJs.

Un religioso PJ recibirá, además de los normales por la misa, tantos P.S. como se indica en el reglamento (pág. 79).



Misiones

Un personaje religioso puede abandonar la Villa y Corte y poner su vida y su fe al servicio de su Orden para ser enviado a una de las múltiples misiones católicas que hay por el mundo. Esta acción, encaminada al objetivo de expandir la fe católica por el mundo (especialmente aquellos nuevos lugares descubiertos, aunque también aquellas zonas de Europa que han caído bajo la herejía) es similar al frente para los militares, con la salvedad de que no es un reclutamiento obligatorio (aunque si lo es en el caso de que sea un castigo por algún crimen o por haber caído en desgracia), si no que es algo que el jugador debe hacer por deseo propio.

Para ser enviado, ha de pasarse una tirada de Muy Difícil de la Habilidad Específica de ELOCUCIÓN o de la Habilidad Genérica de COMUNICACIÓN con el Maestre de la Orden o con el General Provincial de Madrid de los Jesuitas (por tanto influenciable o sobornable). El Maestre de la Orden o el General Provincial de Madrid han de pedir permiso directamente al Papa.

Por cada nivel que se tenga en la Habilidad Específica de TEOLOGÍA (no se admite en suplencia su Habilidad Genérica), se reduce en un nivel la dificultad de esta tirada. Los jesuitas y franciscanos, grandes Órdenes dedicadas a las misiones, reducen a su vez en un nivel la dificultad de esta tirada.

En un mismo mes se puede intentar una vez durante la primera semana como acción larga. Pero se puede optar, en esa misma semana, por tres lugares diferentes de misiones por orden de preferencia.

Cada lugar de misión tiene un tiempo en meses de estancia, que será los que el personaje pase fuera al estilo de los militares en el frente. En cada uno de esos meses se realizarán tres tiradas en 2D6 (no modificables) que son las siguientes:

Muerte: *Si se saca un número superior al indicado el personaje muere por diversas causas, desde algún accidente mientras accedía a un poblado perdido en las montañas andinas a ser asesinado por tus “fieles” que no están conforme con tu nueva fe, pasando por enfermedades tropicales. Si se saca el número exacto que se indica, el personaje cae gravemente enfermo o herido, y es trasladado a la Villa y Corte inmediatamente, donde deberá recuperarse de la misma forma que se explica para las enfermedades de los prisioneros de guerra.*

Mención: *un gran éxito en la evangelización. Da 1 PA tanto en Teología como en Elocuencia para la próxima llegada a la Villa y Corte. Además, se hace una tirada en 1D6.*



Con un 1 a 4 se recibe un +1 (acumulable hasta que se use) para la próxima tirada de ascensos que se quiera intentar a la vuelta en Madrid. Con un 5 o 6, se es ascendido automáticamente en tu Orden si hay vacantes en la Villa y Corte. Si no las hay para dicho cargo, se recibe el +1 como en una tirada de 1 a 4 y además el sueldo en reales de un mes (es decir, por limosna) en el nuevo cargo que hubiera adquirido.

Recompensa: regalos personales de los indígenas, de la nobleza católica local encantada con tu labor,... Se recibirán tantos reales al mes si se saca la tirada como indica la tabla "Reales".

<i>Lugar</i>	<i>Meses</i>	<i>Muerte</i>	<i>Mención</i>	<i>Recompensa</i>	<i>Reales</i>
<i>Europa</i>	2	12	12	10	2D6x10
<i>Norte de África</i>	3	11	10	10	4D6x10
<i>África Occ. y Or.</i>	6	9	7	8	9D6x10
<i>Nuevo Mundo</i>	5	10	8	8	7D6x10
<i>Nueva España</i>	5	12	10	9	6D6x10
<i>Tierra Santa</i>	3	9	8	9	4D6x10
<i>India*</i>	6	10	11	9	8D6x10
<i>China**</i>	6	9	9	9	10D6x10

NOTAS:

Nuevo Mundo hace referencia a lugares americanos que no son estrictamente de Nueva España (Centroamérica), incluidas posesiones que no pertenecen a España.

* Sólo jesuitas y franciscanos

** Sólo jesuitas

