

# Ex Averno

## Aventura sobre la Alquimia, la Cabala y lo que hay en medio

Por Antonio Polo

*“Entonces, ¿qué? ¿Acaso, igual que el divino San Juan, se me ha concedido un vistazo al final de los tiempos? ¿Son éstos los días que la muerte me ahorrará ver? (...) ¿De dónde procede lo apagado de vuestros ojos? ¿Cómo ha hecho vuestro siglo para entumeceros de este modo? ¿Acaso sólo se le concederán maravillas al hombre cuando ya no esté capacitado para asombrarse?*

*Vuestros tiempos han nacido entre la sangre y el fuego, y sin embargo, ¡no soy capaz de ver la más mínima chispa en vosotros! ¡Vuestro pasado es el dolor y el hierro! ¡Conoceos a vosotros mismos!*

*Con todos vuestros números relucientes y vuestras luces, no creáis estar encallecidos contra la historia. Su raíz negra acude en vuestro socorro. Está en vuestro interior. ¿Estáis tan dormidos que no lo veis, que no notáis su aliento en vuestra nuca, ni veis qué empapa los puños de su camisa?*

*¡Miradme! ¡Despertad y miradme! ¡He venido a veros! ¡Siempre estaré con vosotros!”*

Antes de comenzar un par de consejos (para aquellos que todavía hacen caso de este tipo de cosas). Este es un módulo pensado para un grupo de 3-4 PJs, con experiencia en armas, algo de magia (tampoco mucha, no exageremos) y si es posible, con uno o varios personajes de origen judío, aunque lo único indispensable es que se lleven bien con ellos o tengan contactos en el mundo hebreo. Lo principal es que sepan guardar las formas y no sean de espada fácil (o lo tendrán crudo para llegar al final). Se han utilizado muchos datos aparecidos en los suplementos *Sefarad* y *Ars Magna* (entre otros), y aunque he intentado que no sea necesario su uso para jugar la aventura, lo cierto es que ayudaría mucho si el DJ pudiera disponer de ellos. La acción transcurre en cualquier ciudad de la península que cuente con su propia judería (Girona, Toledo, Burgos, Córdoba, Sevilla...) y sucede en cualquier momento entre 1330 y 1391 (cuando se produce un movimiento antisemita bastante violento).

La aventura está inspirada, muy, pero que muy libremente en *From Hell*, el cómic de Alan Moore y Eddie Campbell (la película es buena, pero no llega a su altura...). Todas las citas pertenecen a la misma obra.

Por cierto, gracias a Hardeck y a Jack Morris por la ayuda prestada con el título.

### INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

*“¿Lo ves? Tu destino está inscrito en las calles en las que creciste, en el caballo que montas cada día. ¡No puedes cambiar de opinión! Nuestra historia ya está escrita, Netley. Está escrita con sangre que ya hace tiempo que secó... Grabada en la piedra.”*

Esta historia comienza hace una década, en Girona, cuando el cabalista Asher ben Jonah, un conocido miembro de la Cofradía Anatema, recibió la visita de otro cofrade, su buen amigo Tancredo de Montilla, un reputado alquimista y médico cordobés. Durante su estancia en la ciudad, Tancredo observó algunos cambios en la actitud de Asher que le llevaron a vigilarlo atentamente durante un par de días, al cabo de los cuales finalmente descubrió la terrible verdad: su amigo había cedido al encanto del Árbol de la Muerte, convirtiéndose en un cabalista oscuro.

Viéndose obligado a ello, Tancredo denunció a su amigo ante el resto de compañeros cofrades, que decretaron su expulsión, y ante el rabí del call de Girona, que lo desterró para siempre de la comunidad hebrea mediante la ceremonia del *hérem*. Asher tuvo, por tanto, que salir de la ciudad y comenzar un largo viaje de peregrinación por todo el norte de la Península, buscando una forma de poder vengarse del amigo que lo traicionó. Y sería en Burgos donde su búsqueda daría sus frutos tras conocer a Xaquín, un joven gallego que tuvo que abandonar la tierra donde nació tras convertirse en un lobisome debido a la maldición que le lanzó su propio padre.

Tras ganarse la confianza del joven presentándose como un amigo que podría obtener una cura para su mal, Asher comenzó una serie de preparativos que le llevaron, poco tiempo después, a la ciudad donde ejerce como médico Tancredo, donde pondrá en práctica un plan que le permitirá vengarse de él...

## **PRIMERA NOCHE: PESAJ**

*“Esta noche, las estrellas brillan sólo para nosotros dos. Los hados nos han traído a ambos a este lugar, en el momento adecuado... A partir del cual nuestros nombres se adentrarán juntos en la historia.”*

Algunos o todos los PJs se encuentran celebrando la *Pesaj* (Pascua judía) en casa de Rabbí Shelomo ben Moshe, rabino de la judería de la ciudad. Los PJs no judíos pueden haber sido invitados por el resto o incluso por el rabino, al que no importa que algún que otro gentil celebre junto a él y a su familia tan importante celebración hebrea. Los PJs conocen desde hace tiempo a Shelomo, un hombre anciano de constitución recia y larga barba blanca, un miembro prestigioso de la comunidad hebrea de la ciudad, conocido por su bondad y buenas maneras.

Tras la comida (cordero asado con hierbas amargas y *maztah*, un pan cocido sin levadura), las cuatro copas de vino de rigor (ni una más, ni una menos) y el *jaroset* de postre (dulce de manzana con trozos de nueces y vino rojo dulce), Shelomo agradecerá a los PJs su asistencia y les invitará a dormir en una de las estancias, donde las mujeres han preparado tantas esteras con mantas como el número de PJs asistentes. Durante la noche, los personajes podrán descansar tranquilamente y reposar la comida tan exquisita que han podido degustar, al menos hasta que, poco antes del amanecer, todos aquellos que saquen una tirada de *Escuchar* despierten bruscamente al oír como llaman insistentemente a la puerta del rabino.

Si a alguno de los PJs le pica la curiosidad y se acerca a la puerta, donde ya se encuentran el rabino y su esposa, se enterará que una mujer, vecina de Shelomo, ha enfermado de repente esa noche y que tras recibir la visita del médico (un cristiano que vive cerca de la puerta de la judería, aunque fuera de la misma, llamado Tancredo de Montilla, por si los PJs preguntan), le ha informado a la familia que nada se puede hacer ya y que su defunción parece inminente, así que vienen a pedir al rabino que acuda lo antes posible para que la mujer, tal y como ordena la tradición, pida perdón por sus faltas y confiese sus pecados.

Sin pensárselo dos veces, Sholomo se pone sus vestiduras y sale raudo hacia la casa de su vecina. El PJ o PJs, si lo desean, podrá acompañarles, aunque al llegar a casa de la moribunda, tanto ellos como los familiares deberán quedarse en la habitación principal de la casa, esperando a que el rabino hable a solas con la moribunda, pues así lo manda la tradición y la ley.

## **La Habitación del Pánico**

La habitación donde yace la moribunda, presa de un horrible ataque de fiebres que hace que se convulsione todo su cuerpo, es una pequeña estancia con una puerta que conduce al patio de la casa. Allí, nada más llegar, Sholomo se sienta en una silla junto a la cama y trata de conversar con la mujer, que no puede hacer más que balbucear debido a los delirios producidos por la fiebre.

En ese momento, una enorme sombra salta desde el tejado de la casa al patio, lo más silenciosamente posible. Luego entra en la habitación y antes de que el rabino pueda hacer nada por evitarlo, acaba de un certero zarpazo con la moribunda. Sholomo levanta la vista, petrificado de terror por lo que tiene delante, y sin darle tiempo a decir nada, la criatura le arrebató la vida utilizando otra de sus garras. Todo ha ocurrido

en un abrir y cerrar de ojos, y ningún familiar o PJ ha podido escuchar nada de lo sucedido (excepto si se obtiene una tirada de *Escuchar* con -75%, aunque, sinceramente, lo dudamos...).

La criatura se deleitará un rato alimentándose de las entrañas del rabino y la moribunda, y luego abandonará la casa por el mismo lugar por donde entró, o sea, por los tejados. Nadie la volverá a ver en el resto de la noche.

Mientras tanto, los PJs y familiares comenzaran a imaginarse que algo raro pasa conforme vaya pasando el tiempo y el rabino no aparezca. Si alguno acude a investigar lo que sucede en la habitación de la moribunda (atravesando un par de habitaciones y el patio), se encontrará con una bonita escena: un cadáver con la garganta abierta sobre una cama empapada en sangre y el cuerpo de Sholomo (que, recordémoslo, es amigo de los PJs) medio devorado y esparcido por el resto de la habitación...

Probablemente se pregunten...

## ...¿Qué ha pasado aquí?

Lo que ha ocurrido es que Tancredo de Montilla, el médico que vino a visitar a la enferma, ha conseguido aplazar una noche más el primer paso de la venganza que contra él tenía preparada su enemigo, el cabalista Asher ben Jonas.

Me explico.

Asher, haciéndose pasar por un viejo mendigo, consiguió convencer a la señora de la casa de que le permitiera ayudarla a llevar a su casa la comida del día a cambio de un plato de comida. Una vez en la casa no le costó nada utilizar su talismán de *Soplo Negro* sobre los alimentos de la mujer, haciendo que enfermara cuando los consumiera, lo que obligaría a llamar al médico de la familia, que no era otro que su enemigo, Tancredo, como él bien sabía.

Luego solo tenía que lanzar su hechizo de *Sumisión* sobre Xaquín, convertido en lobisome, y obligarle a que se colara en la casa y acabara con Tancredo (que estaría desprevenido y no tendría mucho tiempo para defenderse con sus hechizos) y con la mujer (que nunca es bueno dejar testigos, aunque estén medio consumidos por la fiebre). Así podrá evitar, de paso, las protecciones (mágicas y de otro tipo) que tiene el médico en su casa y que lo hacen prácticamente invulnerable en su interior.

Pero, por desgracia para Asher, ha surgido un inconveniente: Tancredo está a punto de terminar un proyecto en el que lleva mucho tiempo trabajando (en concreto, la fabricación de un androide) y tenía prisa por regresar a su casa, así que su visita ha sido bastante corta, limitándose básicamente a informar a la familia que la enferma ha sido presa de unas fiebres particularmente malévolas y que pueden irse preparándose para lo peor (no lo ha dicho con estas palabras, pues ha sido más suave, pero en resumen es eso lo que les ha dicho).

Por eso, cuando el lobisome ha hecho acto de presencia, el que estaba en la habitación no era Tancredo, sino Sholomo, y como a él le han ordenado llevarse por delante a los que estuvieran allí dentro (y además, le da igual ocho que ochenta), se los ha cargado y aquí paz y después gloria.

El problema vendrá cuando, al día siguiente, llegue a los oídos del cabalista que el que ha sido masacrado por su "mascota" no ha sido el médico, sino el rabino, lo que le obligará a provocar esa noche otra enfermedad para hacer salir a Tancredo y poder acabar con él. Solo que ahora el médico, que no es tonto, no irá tan desprotegido.

Por cierto, que tal y como dice la tradición, Sholomo ben Moshe se ha convertido en un *elohim*, pues ha muerto solo y no se han recitado las oraciones pertinentes, y el cabalista lo sabe, lo que puede tener consecuencias nefastas en el futuro de los PJs...

## SEGUNDA NOCHE: ANIMUT

*"Algunos desdichados alcanzan un punto de degradación tal en su vida que resulta casi imposible revertirlo. Pienselo así: el agua debe fluir por necesidad cuesta abajo, a pesar de todos nuestros esfuerzos para que lo haga de otro modo. Para que el agua se eleve incluso a su pesar, antes tiene que transformarse en vapor."*

*Tiene que haber sido tocada por el espíritu purificador del fuego.”*

Durante todo el día, los PJs tendrán oportunidad de iniciar sus particulares investigaciones, si así lo desean, aunque poco es lo que podrán averiguar.

En la casa donde ha sucedido el asesinato pueden revisar el cuarto (si lo hacen con diligencia, pues no mucho después de descubiertas las víctimas se iniciarán los rituales de purificación y limpieza de cadáveres y habitación), y si consiguen hacer una tirada de *Otear* (o *Buscar* si tratan de encontrarla activamente) pueden ver, entre tanta casquería y sangre, un resto de huella manchada de sangre de algo que (*Conocimiento Animal*) parece ser un lobo algo crecido. Pueden seguirla con *Rastrear* hasta el patio, donde desaparece de repente.

También con *Conocimiento Animal* pueden averiguar que las grandes heridas han sido realizadas por una garra bastante grande y que algunos de los desgarros del rabino han sido producidos por mordiscos realizados por una dentadura grande y afilada.

Esa habitación, y el resto de la casa, no darán más de sí, excepto si deciden averiguar la procedencia de la enfermedad. Si le preguntan directamente a Tancredo, el médico, les dirá que le había diagnosticado unas fiebres, particularmente altas y malignas, producidas por ingestión de alimentos en mal estado, picaduras de insectos o una infección mal curada. Si siguen la pista pueden llegar a dar con los alimentos que Asher impregnó del *Soplo Negro* (que tengan cuidado, pues si algún PJ lo prueba sufrirá una enfermedad aleatoria, sin tirada de RR: tirará RESx3 y consultará la tabla de convalecencias), alimentos que permanecerán malditos durante un par de días y luego se pudrirán.

Y ya que hemos hablado de Tancredo, poco más podrán sacarle al médico, pues, en realidad, no es mucho lo que él ha hecho. Llegó, diagnosticó y se fue, así que dudo que los PJs lo acosen mucho con preguntas, aunque si conversan con él de lo ocurrido durante un rato dejales tirar *Psicología*: si la sacan percibirán cierto distanciamiento en sus respuestas, como si tuviera la mente en otro sitio. Lo cierto es que la tiene, ya que ha comenzado a olerse algo raro en todo el asunto, pero si los PJs le preguntan les mentirá, diciéndoles que lamenta no haberse podido quedar más tiempo con la enferma y haber conseguido, quizás, ayudarla durante su horrible muerte.

Por cierto, que ya que son amigos de uno de los difutos, el rabino Shelomo ben Mossé, les tocará asistir a su entierro: el cadáver será llevado de madrugada a su casa (no estaría mal que fueran los mismos PJs los que se encargaran del traslado), donde sus hijas y esposa se rasgarán las vestiduras del lado izquierdo (literalmente) entre gritos de dolor y pena. Más adelante, será lavado, envuelto en el *tajrijim* (sudario) y colocado entre dos cirios encendidos, mientras los familiares rezan salmos por él. Al llegar el mediodía, se realiza una última oración y sus parientes y amigos (¿PJs) lo trasladarán lentamente hasta el cementerio judío (*macaber*), deteniéndose la comitiva siete veces durante el camino para recitar el salmo 91 (en hebreo, naturalmente):

*“El que habita al abrigo del Altísimo  
morará bajo la sombra del Omnipotente.  
Diré yo a Jehová: esperanza mía, y castillo mío;  
mi Dios, en quien confiaré.  
Él te libraré del lazo del cazador,  
de la peste destructora.  
Con sus plumas te cubrirá,  
y debajo de sus alas estarás seguro;  
escudo y adarga es su verdad.  
No temerás el terror nocturno,  
ni saeta que vuela de día,  
ni pestilencia que ande en oscuridad,  
ni mortandad que en medio del día destruya.  
Caerán a tu lado mil,  
y diez mil a tu diestra;  
más a ti no llegará.  
Ciertamente con tus ojos mirarás  
y verás la recompensa de los impíos.*

*Porque has puesto a Jehová, que es mi esperanza,  
al Altísimo por tu habitación,  
no te sobrevendrá mal,  
ni plaga tocará tu morada.  
Pues a sus ángeles mandará acerca de ti,  
que te guarden en todos tus caminos.  
En las manos te llevarán,  
para que tu pie no tropiece en piedra.  
Sobre el león y el áspid pisarás;  
hollarás al cachorro del león y al dragón.  
Por cuanto en mí ha puesto su amor, yo también lo libraré;  
Le pondré en alto, por cuanto ha conocido mi nombre.  
Me invocará, y yo le responderé;  
con él estaré yo en la angustia;  
lo libraré y le glorificaré.  
Lo saciaré de larga vida,  
y le mostraré mi salvación.”*

Una vez llegados al cementerio y depositado el cuerpo del rabino en su sepultura, los familiares y amigos (incluyendo a los PJs) van llenando la tumba con tierra: cada uno coge la pala, la usa y luego la deja clavada en el suelo para que la recoja el siguiente (da mala suerte pasarse la pala del uno al otro). Terminado el entierro, se rezan oraciones, los familiares reciben el pésame, los asistentes se lavan las manos al salir del cementerio y todos acuden a la casa del rabino, donde se prepara un banquete de condolencia (con la comida que lleven familiares y amigos, ya que la comida de la casa del difunto está impura y no puede ser consumida).

## **Y al Anochecer...**

Durante ese día, Asher ha vuelto a hacer de las suyas: de nuevo se ha acercado “casualmente” a uno de los pacientes habituales de Tancredo y ha impregnado sus alimentos con el *Soplo Negro*, lo que, inevitablemente, lo hará enfermar sin remedio al llegar la noche, provocándole en esta ocasión aparatosas hemorragias por diversos orificios del cuerpo. La familia hace llamar sin dilación al médico, que ha sumado ya dos más dos y sabe que algo huele a podrido en todo este asunto de los enfermos repentinos. Así que acude rápidamente a la casa del enfermo no sin haberse preparado convenientemente para enfrentarse a lo que esté provocando todo ese asunto: se guarda una hermosa daga bajo los ropajes (y que le sirve como talismán de *Arma Invencible*), pilla un tarro con unguento (3 dosis de *Bálsamo de Curación*), se impregna con una grasa la nuca y orejas (ungüento de *Esencias de Éter*) y como toque maestro, agarra tres recipientes de arcilla sellados con cera que guarda en una caja especial (si, se trata de tres dosis de la poción *Explosión*...).

Una vez llegado a casa del enfermo, Tancredo solicita quedarse a solas con él para realizar la exploración. Y en esas se encuentra cuando consigue averiguar lo ocurrido la noche anterior con la enferma y el rabino, ya que, casi sin ser advertida, una enorme figura entra silenciosamente en la habitación, una enorme y horrible mezcla de hombre y de lobo que se dirige sigilosamente a la cama del enfermo. Tancredo mira horrorizado al lobisome sin ser plenamente consciente de que el hechizo de *Esencias de Éter* que utilizó antes de salir de casa probablemente le haya salvado la vida, ya que le hace completamente invisible ante las criaturas irracionales y oculta, de paso, su olor. Así que el lobisome, creyéndose solo en la habitación no se lo piensa dos veces y ataca al enfermo, arrancándole la cabeza de un solo bocado.

Es en este momento cuando el médico sale de su estupor y descubre que aquella enorme criatura no puede verlo, así que aprovecha la oportunidad para retirarse lo más posible de ella y utilizar, sin pensárselo mucho, una poción de *Explosión* sobre el lobisome: el recipiente estalla con un gran estruendo y la habitación se convierte en un infierno. La criatura aulla de dolor y huye de la casa con el pelaje ardiendo, perseguido por Tancredo, que ha logrado salvarse resguardándose tras de una mesa, y que trata por todos los medios de detener al lobisome.

Naturalmente, un hechizo de *Explosión* lanzado en mitad de una casa sólo puede significar una cosa: que la casa se convierta, en poco tiempo, en un verdadero horno. Los familiares del enfermo, asustados en un principio por el ruido y las llamas (y algo que no saben muy bien como describir...) no sabrán cómo actuar, pero en cuanto reaccionen comenzarán a gritar pidiendo auxilio para apagar el incendio y tratarán de salvar las posesiones que puedan.

Es en este momento cuando los PJs podrán enterarse de lo sucedido: si se encuentran vagando por las calles de noche (ya sea de camino a alguna posada o mancebía, o porque traten de descubrir algo) escucharán claramente la explosión y, a continuación, los gritos de “¡Fuego! ¡Fuego!”. Si se encuentran durmiendo en casa de la familia del rabino tendrán que hacer tiradas de *Escuchar* para oír los gritos y acudir a la casa, si lo desean, con el resto de vecinos, que un incendio en la Edad Media era un asunto muy serio y, si se descuidaba, podía arrasarse media ciudad rápidamente. Por eso, todos los que lleguen a la casa comenzarán a arrimar el hombro como puedan y a tratar de sofocar las llamas con agua y arena.

Una vez sofocado el incendio, los PJs podrán, si lo desean, investigar sobre lo sucedido en la casa, y cuál no será su sorpresa (y la de otros) cuando escuchen de nuevo una historia sobre un enfermo repentino y un médico que lo visita justo antes de que estalle media casa, historia que imagino que sabrán relacionar con lo sucedido la noche anterior con su amigo el rabino. Por cierto, que si tiran *Psicología* mientras escuchan el relato, detectarán claramente como el familiar que les cuenta lo sucedido se guarda para sí algo. Si se le presiona para que lo cuente (con un *Elocuencia*, por ejemplo), les dirá que todavía no sabe muy bien lo que ocurrió y que puede que tuviera algún tipo de alucinación producto del humo y las llamas, pero que le pareció ver salir de entre las llamas y saltar a los tejados algo envuelto en fuego y que gritaba como un poseso... (el DJ sabrá que se trata del lobisome Xaquín, que estaba siendo perseguido por Tancredo, que a pesar de su edad todavía sabe lo que es moverse rápidamente, pero debería describir la “alucinación” como si se tratara de un igneo, más que nada para despistar un poco al personal...).

Si examinan la habitación donde comenzó el incendio no encontrarán más que ceniza y humo, y en medio de todo eso el cadáver completamente chamuscado del enfermo (si, como lo oyen, sólo hay un cadáver y no es el del médico...). Si tienen estómago y conocimientos suficientes (tirada de *Medicina*) verán que la cabeza del enfermo, que descansa a un metro del cuerpo, fue cercenada no demasiado limpiamente antes de ser quemado. Además, si realizan una tirada de *Buscar* por la habitación descubrirán los restos de un pequeño recipiente de arcilla o barro cocido que pueden asociar rápidamente (previa tirada de *Conocimiento Mágico*) con el hechizo de *Explosión*.

Llegados a este punto, los PJs comenzarán a sospechar del médico que visitó a los dos enfermos en las dos noches, que casualmente es la misma persona (como le puede decir cualquier familiar de las víctimas), y que, además de no morir en el incendio, parece haber desaparecido como por arte de magia. Así que me temo que los PJs decidirán en algún momento realizar una visita a la casa de Tancredo... Y no serán los únicos como se verá a continuación...

## **TERCERA NOCHE: SHIVAH**

*“Me siento abandonado. Recorrer un camino tan largo y tener que volver atrás cuando apenas has podido vislumbrar tu destino...”*

*Una más. Una sola más habría bastado.”*

A última hora de la noche, cercano el amanecer, o durante el resto del día siguiente, los PJs pueden visitar, si lo desean, la casa de Tancredo de Montilla, situada, como ya dije antes, fuera de la judería y muy cercana a la puerta de la misma. El médico no se encuentra en casa, pues se ha tirado toda la noche buscando y rastreando por la ciudad al lobisome, hasta que por fin ha dado con él y ha descubierto con quien vive. Así que, oculto en las sombras, ha podido contemplar el rostro de Asher y ha comprendido el retorcido plan de venganza que ha urdido su compañero contra él. Armado con esta información, Tancredo regresa a su casa a prepararse para la inevitable lucha sin saber lo que le espera allí, que es una buena...

Si los PJs desean entrar por la puerta deberán forzar la cerradura (tirada de *Forzar Mecanismos*), pues está cerrada. Una vez dentro, descubrirán lo que, en un principio, pasa por ser la casa de un médico de la época: instrumentos de exploración, de cirugía, melecinas, pociones, ungüentos malolientes, hierbas,

objetos de botica y todo lo que se puede encontrar en estos casos. En principio, no hay nada extraño en esa casa.

Claro está, que en principio...

Y es que si realizan una tirada de *Buscar* en el patio de atrás (o si remueven directamente el suelo del mismo), encontrarán una argolla que abre una trampilla de madera y que lleva al laboratorio alquímico del médico. Tancredo tiene especial cuidado en remover la tierra cuando sale del laboratorio, así que será difícil que la encuentren si no hacen la tirada.

Para llegar al laboratorio, hay que bajar doce escalones, cada uno de los cuales tiene inscrito el símbolo de un signo zodiacal y su nombre (tirada de *Alquimia* con +25% para darse cuenta). Eso les puede dar una idea de cual es la "afición secreta" de Tancredo, pero es que los escalones ocultan algo más: el último escalón parece de piedra, pero no lo es. Es simplemente un pergamino muy bien pintado y camuflado que se confunde con la piedra fácilmente, sobre todo en la media oscuridad que ilumina la estancia (todo aquel que no pase una tirada de *Otear* -20% creerá que es piedra de verdad) y si alguien lo pisa romperá el pergamino y meterá el pie directamente en una cubeta con aceite de Vitriolo (ácido sulfúrico para entendernos...), que no todo tiene que ser magia en casa del alquimista: el aceite provocará 1D6 puntos de daño en el pie del infortunado cada asalto durante 1D4+2 asaltos. Por cada 5 puntos que provoque le obligará a tirar secuelas, con lo que puede, fácilmente, quedársele atrofiado de por vida... La armadura le protegerá hasta que sea superada, momento en el cual comenzará a recibir puntos de daño él y la armadura.

Solventado ese pequeño problema podrán entrar en el laboratorio secreto de Tancredo: una pequeña estancia con fuerte olor a azufre y metal, llena a reventar de herramientas de laboratorio (alambiques, hornos, crisoles, matraces, probetas...: un laboratorio bastante bueno, como sabrá cualquiera que haga una tirada de *Alquimia*), además de extraños ingredientes, montones de libros (entre los que se encuentran, para los que sepan buscarlos, *De Mysteriis Aegyptiorum* y *Turba de los Filósofos*, descritos en la pág. 57 del *Ars Magna* y en el apéndice del módulo para los que no tienen el libro) y, justo en medio de todo este barullo, lo que a todos ojos parece la escultura de un hombre a tamaño real, fabricada de forma bastante tosca con un metal de tono apagado... Y que en cuanto los PJs se acerquen a él levantará los párpados y mostrará unos ojos fabricados también de metal...

## El Hombre Bicentenario (Versión 0.1)

El androide de Tancredo, pues eso es de lo que se trata, es una creación mágica realizada con el hechizo del mismo nombre y que conocen solo un puñado de alquimistas. Existen versiones mejoradas de androides fabricadas con alquimia, pero este no es el caso, pues Tancredo está experimentado con su fabricación y no ha llegado muy lejos en sus estudios. Este androide, construido con multitud de pequeñas piezas ocultas bajo un armazón de metal (que chirrian cada vez que se mueve), tiene unas órdenes muy claras: informará a los que entren en la estancia (a excepción de Tancredo) que han entrado en el laboratorio sin el consentimiento de su creador y que, por su propio bien, deberán abandonarlo lo antes posible...

Puede que los PJs se rían, pues la voz del androide no es muy autoritaria (simplemente recita lo que se le ha dicho) y puede que alguno de los PJs con conocimientos mágicos caiga en la cuenta (tirada de *Conocimiento Mágico* con -50% o *Alquimia* con -70%) que las órdenes se encuentra inscritas en una tablilla que le sale levemente del pecho, a la altura del corazón, y que no sería muy difícil extraerla. Pero si en algún momento los PJs hacen algún gesto hostil hacia el androide o comienzan a rebuscar por el lugar, el androide abrirá las manos, mostrará el cuenco de arcilla cerrado con cera (*Explosión* de nuevo, hechizo al que es muy aficionado el médico) que guarda en cada una y repetirá la orden. Si tampoco le hacen caso, lo dejará caer al suelo... Activando los hechizos de los cuencos... (por cierto, el lugar está lleno de productos volátiles y altamente inflamables, como se dará cuenta cualquiera que haga una tirada de *Alquimia* o *Conocimiento Mineral*...).

¿Cómo podrán los PJs actuar con el androide?

Pues con mucho tacto. Un androide no es precisamente un lumbreras y solo conoce las órdenes que se les han dado. Los PJs pueden, con ingenio, "retorcerlas" a su antojo (quizás con una buena tirada de *Elocuencia* o incluso de *Psicología* si los jugadores no tienen demasiado ingenio) hasta tal punto que

confundan y “bloqueen” al androide, que quedará incapacitado para actuar. El problema es que si no lo hacen con el mayor tacto posible, puede que el androide deje caer los recipientes y mande a medio grupo de PJs a Catay...

Una vez solventado (o no) este contratiempo, los PJs son libres de revisar el laboratorio, aunque poco será lo que encuentren (a no ser que sean alquimistas, ya que la mayor parte de los instrumentos e ingredientes les pueden ser muy útiles), y lo más probable es que en medio del registro, reciban la visita del dueño de la casa, Tancredo, que como se dijo antes, en cuanto se entere que es Asher el cerebro oculto de lo que ha sucedido estos días, vuelve a su casa, encontrándose allí con los PJs, que pueden estar preparados para su llegada o no, según como se comporten y si han tenido la precaución de evitar ser sorprendidos durante el registro. De todas formas, Tancredo no tratará de entrar sigilosamente en su propia casa, a menos que los PJs hayan dejado algún indicio de que se encuentran allí (por ejemplo, la puerta de la calle abierta, la trampilla del patio de par en par, muebles abiertos y registrados, etc...).

En principio, el encuentro entre los PJs y el médico no tiene porque ser violento (es más, se recomienda que no lo sea), ya que es el único que puede ayudarles a dar con el verdadero culpable de todo el asunto. Él también quiere acabar con Asher y hará todo lo posible por terminar con su macabro plan (no solo por salvar la vida, sino por evitar más muertes...), pero es posible que el encuentro con Tancredo se convierta rápidamente en un “¡Chicos, aquí está el asesino...! ¡Acabemos con él!...”, lo cual daría al traste con la aventura. Por eso recomendamos que sea el médico el que sorprenda a los PJs cuando estén enfrescados en pleno registro del laboratorio. Si es así, Tancredo tratará de averiguar primero quienes son los PJs y qué hacen allí, y si les convence su historia, puede incluso que les informe de quien se esconde tras la bestia que ha matado a su amigo el rabino y a dos de sus pacientes, pero antes de hacerlo el DJ debe hacer ver a sus jugadores mediante cualquier tipo de indicio o argucia que no es el médico el tipo al que buscan y que puede ser la clave que les lleve al final de la aventura.

Si todo va bien (y esperemos que sea así, pues esta puede ser la parte más delicada de todo el módulo), Tancredo les contará todo lo que sabe, desde quien es él realmente (si los PJs han demostrado no tener prejuicios sobre la magia y sus practicantes), quien es Asher, como fue desterrado y expulsado de la cofradía y que probablemente ha venido a la ciudad a acabar con él en venganza. También les dirá que sabe donde se oculta y que está buscando, precisamente, a gente que le ayude a terminar con el cabalista y con la criatura que vive con él. Los PJs son libres de creerse la historia o no, pero no tendrán mucho tiempo para pensárselo, pues justo cuando todo parece haberse tranquilizado en casa del médico, escucharán claramente como irrumpen en la casa (tirando la puerta abajo si es necesario) un grupo de hombres armados hasta los dientes...

## Una Peligrosa Distracción

Como ya se dijo antes, los PJs no son los únicos que han sospechado del médico, pues también lo ha hecho el *pater* de la Fraternitas Vera Lucis que vive en la ciudad. Para él está claro que todo este asunto de los enfermos repentinos, los rabinos destripados y las casas incendiadas en segundos huele, y de lejos, a magia negra y a brujería, así que no ha tardado mucho en llamar a seis *frateres gregarius* (seis hermanos de pleno derecho) y tras darle sus bendiciones, los ha mandado a casa del médico a descubrir cualquier rastro de brujería o hechicería y a terminar con ella de cuajo.

Por tanto, el grupo que ha entrado a casa de Tancredo con seis frateres que vienen con las de Caín, armados de pies a cabeza y que no se lo pensarán mucho para comenzar a derribar muebles y a romper instrumentos en busca de cualquier indicio, por pequeño que sea, de que allí vive un mago.

Esta parte se ha pensado como una forma de quemar adrenalina para los PJs, así que tampoco es cuestión de pasarse. Los jugadores son libres de idear cualquier tipo de táctica o estrategia para acabar con ellos o hacerlos huir (son fanáticos, pero no tontos, y si cuatro de ellos caen muertos o son incapacitados, los otros dos saldrán de allí como puedan...), e incluso pueden ser ayudados por el propio Tancredo, que aunque no está para muchos trotes (ha gastado muchos PC a lo largo de esta noche y tiene que descansar para recuperarlos) todavía puede ser bastante útil.

Por cierto, una última cosa: recordemos que el androide todavía está activo en la laboratorio alquímico de Tancredo y que, en el caso de que entren allí uno o más fráteres, repetirá de nuevo las órdenes y puede llegar a dejar caer las pociones de *Explosión* llegado el momento... Aunque también es cierto que los

frateres no pararán hasta destruirlo, pues un hombre de metal que habla les huele, a todas luces, a brujería y hechicería...

## **EPÍLOGO: ELOHIM**

*“Entre ustedes no hay ningún hombre digno de juzgar el Arte inmenso que he llevado a cabo. Sus rituales son juramentos vacíos que ni entienden ni siguen.”*

Cuando se deshagan de los fráteres, es probable que los PJs quieran ir a hacerle una visita al cabalista Asher; Tancredo les animará a acompañarle, pues no quiere que pueda escapar de la ciudad o que prepare un nuevo ataque. Pero claro, mientras el médico y los PJs discutían de sus cosas entre ellos y con los fráteres, Asher no ha estado ocioso ni mucho menos...

Por de pronto, sabe que Tancredo ha conseguido escapar de su segundo ataque y se teme lo peor y es que haya podido seguir a Xaquín y averiguar de esa forma lo que se trae entre manos. El lobisome, bastante chamuscadillo, asegura que no, que nadie lo siguió hasta la casa del cabalista, pero este sabe que hay formas de despistar incluso los sentidos más afilados de la bestia. Por eso, tras pensárselo un rato, ha decidido huir de la ciudad, salir cuanto antes de allí antes de que Tancredo pueda regresar y atacarle, quizás acompañado de mercenarios, amigos o incluso compañeros de la Cofradía Anatema.

Tras tomar la decisión, informa a Xaquín que es mejor abandonar la ciudad y que se vaya preparando mientras él baja al sótano, donde tiene su pequeño santuario-laboratorio, y comienza a recoger sus cosas...

Y en esas estamos cuando llegan los PJs...

## **La Bestia...**

Los PJs pueden entrar a casa de Asher por las bravas, destrozando puertas y/o ventanas, o pueden decidir algún curso de acción más sutil y sigiloso. Sea como sea, la puerta y las dos ventanas que dan a la calle (todas ellas bien cerradas) dan a la planta principal y única de la casa, en la que ahora solo está Xaquín, cargando en un fardo sus escasas posesiones. No está convertido en lobisome ahora (los PJs solo verían un chico escuchimizado y con algunas quemaduras en manos y torso), pero en el momento en que capte cualquier sonido o presienta algún tipo de peligro, se convertirá en la peligrosa máquina de matar que es realmente y atacará a cualquiera que se le ponga por delante. De esta forma tratará, por un lado, de detener a cualquier intruso que haga acto de presencia en la casa y avisar con sus gritos (y, espera, los de sus enemigos, al cabalista que se encuentra en el sótano y que puede prepararse para el combate que se avecina).

Xaquín luchará hasta la muerte (es un lobisome, después de todo, una bestia irracional, sobre todo cuando prueba la sangre o se siente frustrado, como ahora), y evitará en todo momento que los PJs lleguen hasta la puerta trasera, la que lleva al sótano a la casa. Por eso, cuando consigan derrotarlo o retenerlo de alguna forma, los PJs podrán llegar hasta esa puerta y bajar los peldaños de madera que les conducen a un sótano donde, en ese preciso momento, se ha escuchado un terrible grito de dolor...

## **...Y la Bella**

Los peldaños de madera, una decena larga, crujientes y viejos como debe de ser, conducen a una habitación reducida y bastante oscura, llena de polvo y suciedad, con manchas parduzcas en las paredes y con un montón de extrañas pintadas de tiza y de algo que parece sangre reseca en el suelo...

Y justo en medio un enorme ser humanoide de más de dos metros de altura y de más de media tonelada de peso que parece estar fabricado con barro y tierra seca, un ser sin boca y sin ojos, y con unas palabras en hebreo inscritas en la frente (tirada de *Leer* y *Escribir* para los que tengan el idioma: *“Emet”*, que quiere decir *“Verdad”*). Detrás de él, tirado en el suelo en medio de un charco de sangre, el cuerpo de

Asher, retorciéndose de dolor e implorándolo a los PJs que le ayuden, que se arrepiente de lo sucedido, que no quería y todo lo demás...

Lo que, por cierto, es mentira, pero vamos a decirle al DJ lo que ha ocurrido y que sepa lo que debe hacer para terminar la aventura.

Asher, al escuchar los gritos en la planta de arriba ha ordenado al golem que creó hace ya varios días por si las cosas se torcían a que se plantara en medio de la habitación y atacara a todo aquel que osara entrar en el sotano. Luego ha creado un círculo de sal justo al final de las escaleras, para que el primero que entre en el círculo (o sea, el primero que baje las escaleras sin ver el círculo, lo cual requiere una tirada de *Otear* -20%, pues se confunde entre la mugre y otras escrituras en el suelo) entre en la *Trampa del Elohim* que ha invocado (véase más abajo quién es este elohim y como actúa sobre el desafortunado que caiga en la trampa). Terminada la trampa, Asher se esparcido sangre que tenía en un recipiente a sus pies y se ha tumbado en el suelo, con la esperanza de que los asaltantes de su casa crean que está herido o incluso muriéndose vete a saber porqué (quizá atacado por el propio golem) y no le tengan muy en cuenta, y poder, de esta forma, lanzar hechizos (evitará usar gestos o hablar para que no sepan que es él) sobre los PJs o sobre Tancredo... Por cierto, para saber que miente hay que tirar *Psicología* con -25% (es que Asher es un perfecto embaucador...).

Pues ya tiene el DJ descrito el marco perfecto para un bonito combate final... Por cierto, que el golem sirve a Asher pero es un ente independiente: aunque muera el cabalista, él seguirá en sus trece de matar a todo aquel que haya en el sotano.

Y como remate, la última broma del cabalista será un hechizo que utilizó hace ya mucho tiempo. Se trata de *Invocar a Aquella que se Regocija en la Sangre del Herido*, lo que viene a decir que si los PJs consiguen en algún momento acabar con Asher, al asalto siguiente su cuerpo volverá a alzarse de nuevo, transformado en esta ocasión en un Mashkith dispuesto a terminar de la forma más sangrienta posible con los que asesinaron al cabalista. Beneficios de ser el malo, que le vamos a hacer...

## FINAL Y RECOMPENSAS

Si los PJs logran terminar con el cabalista, podrán registrar el sotano tranquilamente e incluso la casa encontrarán unos 300 maravedíes en moneda y algunas joyas, pero también los talismanes de los hechizos que podía lanzar el cabalista.

Tancredo, por su parte, decidirá abandonar la ciudad, pues ahora los frateres le persiguen y quiere poner tierra por medio, una idea que los PJs puede que quieran imitar, pues también ellos pueden estar en la lista negra de la Hermandad.

En cuanto a los Puntos de Aprendizaje, aquí tienes una bonita lista:

- Si logran acabar con Asher definitivamente: 20 P.Ap.
- Si logran acabar con el Golem y/o con Xaquín: 10 P.Ap. por cada uno.
- Si Tancredo les ayuda a acabar con el cabalista: 10 P.Ap.
- Por buenas ideas e interpretación: Entre 10 y 20P.Ap.

## DRAMATIS PERSONAE

### Asher ben Jonah El Cabalista Oscuro

---

<b>FUE</b>	12	<b>Altura:</b>	1,65 m
<b>DES</b>	15	<b>Peso:</b>	70 kg
<b>HAB</b>	15	<b>Aspecto:</b>	15 (Normal)
<b>RES</b>	16	<b>RR:</b>	0%
<b>PER</b>	15	<b>IRR:</b>	125%
<b>COM</b>	10	<b>PC:</b>	25*
<b>CUL</b>	20		

---

**Armas:** Puñal 70% (2D3+1D4)

**Competencias:** Alquimia 70%, Astrología 40%, Cábala 100%, Conocimiento Mágico 80%, Disfrazarse 30%, Elocuencia 70%, Escuchar 50%, Esquivar 30%, Idioma (Hebreo) 80%, Teología (Hebrea) 100%, Tortura 50%.

**Hechizos:** *Anatema, Creación de un Golem, Cruz Qlipothica, Dominación, Lamén Elemental, Soplo Negro, Sumisión, Invocar a Aquella que se Regocija en la Sangre del Herido, Trampa del Elohim.*

**Notas:** Como se ha explicado anteriormente, Asher atacará utilizando primero el hechizo de *Anatema* para evitar ser atacado si previamente no ataca él. Si tiene éxito, luego utilizará su talismán de *Lamén Elemental* para liberar un elemental cabalístico de fuego (véase *Sefarad* pág. 21; si no se dispone de este suplemento, considerar que es un ígneo) y que sea él el que ataque a los PJs. Recordamos, finalmente, que los hechizos cabalísticos es imposible realizarlos en voz baja o sin pases de manos.

(\*: Aunque Asher tiene 25 PC, tras lanzar el *Invocar a Aquella que se Regocija...*, se queda permanentemente con 22 PC. Además, si todo ha salido como se describe en la aventura, cuando los PJs encuentren a Asher éste habrá lanzado exitosamente el hechizo *Trampa de Elohim* y sólo le quedarán, por tanto 19 PC).

## Tancredo de Montilla

### El Médico Alquimista

---

<b>FUE</b>	15	<b>Altura:</b>	1,60 m
<b>DES</b>	16	<b>Peso:</b>	57 kg
<b>HAB</b>	15	<b>Aspecto:</b>	13 (Normal)
<b>RES</b>	15	<b>RR:</b>	0%
<b>PER</b>	16	<b>IRR:</b>	125%
<b>COM</b>	13	<b>PC:</b>	25*
<b>CUL</b>	20		

---

**Armas:** Daga 60% (2D3+1D4)

**Competencias:** Alquimia 100%, Astrología 60%, Comerciar 35%, Conocimiento Mágico 90%, Conocimiento de Plantas 60%, Conocimiento Mineral 50%, Escuchar 50%, Espagiria 75%, Esquivar 35%, Medicina 75%, Primeros Auxilios 70%, Psicología 50%.

**Hechizos:** *Aceite de Grandeza, Androide, Arma Invencible, Bálsamo de Curación, Esencias de Éter, Explosión, Hechizo Rojo, Tablilla Constelada.*

**Fórmulas Alquímicas:** *Aceite de Vitriolo, Acero Filosófico, Destello de Febo, Muerdenarices, Néctar de Ceres, Ropas Pétreas.*

**Notas:** A la hora de combatir y lanzar hechizos, Tancredo utilizará *Explosión* (recordemos que le quedan dos tarros de arcillas, más otros dos si recoge los que tiene el androide), siempre y cuando eso no ponga en peligro la salud de los PJs. También puede activar el *Arma Invencible* de su daga o llevar preparado de casa alguna de sus fórmulas alquímicas.

(\*: Tancredo tiene, en principio, 25 PC, pero hay que tener en cuenta la situación de la aventura: tras perseguir al lobsome y regresar a su casa, Tancredo ha perdido ya 3 PC en el lanzamiento de *Explosión*, por lo que le quedan 22 PC. Luego puede gastar alguno más en el combate contra los fráteres, así que hay que llevar la cuenta minuciosamente de sus PC gastados si no descansa antes de enfrentarse a Asher).

## Xaquín

### Lobsome gallego

---

<b>FUE</b>	35	<b>Altura:</b>	1,75 m
<b>DES</b>	35	<b>Peso:</b>	80 kg
<b>HAB</b>	10	<b>Aspecto:</b>	3 (Horrendo)
<b>RES</b>	40**	<b>RR:</b>	0%
<b>PER</b>	35	<b>IRR:</b>	250%
<b>COM</b>	5		
<b>CUL</b>	5		

---

**Armas:** Mordisco 65% (1D3+4D6), Garras 80% (1D3+4D6)

**Armadura Natural:** Pelo espeso y recio (prot. 3).

**Competencias:** *Buscar* 90%, *Correr* 120%, *Discreción* 85%, *Escuchar* 90%, *Esquivar* 95%, *Otear* 90%, *Rastrear* 150%, *Saltar* 80%.

**Poderes Especiales:**

- **Transformación:** Xaquín ha recibido tratamiento por parte de Asher y ahora puede controlar en parte la transformación. Eso quiere decir que puede hacerlo de forma voluntaria, tardando únicamente 1 asalto, pero sigue siendo un lobisome, lo que significa que en caso de sufrir una crisis de locura, también puede convertirse.

- **Resistencia al Daño:** No puede desmayarse a causa de las heridas y seguirá luchando hasta alcanzar sus puntos de Resistencia en negativo, momento en el que muere.

(\*: Te damos las características de Xaquín convertido en lobisome. Cuando no está convertido sus características son las de un humano medio tirando para bajo.

\*\* : Hay que tener en cuenta que Xaquín puede estar herido a consecuencia del hechizo de *Explosión* utilizado por Tancredo; si es así, sus puntos de Resistencia se reducen en 10).

## Androide de Tancredo

El CP-30 del siglo XIV

---

<b>FUE</b>	10	<b>Altura:</b>	1,70 m
<b>DES</b>	5	<b>Peso:</b>	150 kg
<b>HAB</b>	12	<b>Aspecto:</b>	-
<b>RES</b>	13	<b>RR:</b>	0%
<b>PER</b>	10	<b>IRR:</b>	100%
<b>COM</b>	5*		
<b>CUL</b>	1		

---

**Armas:** Pelea 10% (1D6)

**Armadura Natural:** Carcasa Metálica (Prot. 5\*\*).

**Competencias:** Todas a nivel de base.

**Poderes Especiales:**

- **Autómata:** El androide no tiene mente, por tanto es inmune a todos los hechizos que afecten a la mente, como *Sumisión*, *Dominación*, *Atracción Sexual*, *Deseo*, *Discordia*, *Metamorfosis*, *Habla*, *Interrogación*, etc. Además, no se desmayará al llegar a puntos negativos de Resistencia. Si recibe un ataque que produzca una secuela, se inutilizará automáticamente la parte del cuerpo alcanzada (si es el pecho queda desactivado y si es la cabeza se le anulará la capacidad de ver u oír).

- **Desactivación:** Se puede desactivar el androide extrayendo la tablilla constelada que tiene en el pecho, lo que puede hacer tranquilamente Tancredo. Si lo intenta alguien que no sea él, el androide se opondrá violentamente, así que para conseguirlo se debe entrar en melé con el androide y sacar una tirada de *Forzar Mecanismos* con +25%.

(\*: Normalmente un androide no es capaz de comunicarse de ninguna forma, pero Tancredo, con sus experimentos ha conseguido algo y es que recite una única frase, que es la que los personajes escucharan en su laboratorio. No dirá nada más que esa única frase.

\*\* : La protección normal de un androide es de 4, pero Tancredo ha utilizado la fórmula de *Acero Filosófico* con el androide, otorgándole 1 pto adicional de protección).

## Fráteres Gregarius

Seis, eran seis, los hijos del Páter...

---

<b>FUE</b>	15	<b>Altura:</b>	1,70 m
<b>DES</b>	15	<b>Peso:</b>	70 kg
<b>HAB</b>	15	<b>Aspecto:</b>	15 (Normal)
<b>RES</b>	15	<b>RR:</b>	80%
<b>PER</b>	12	<b>IRR:</b>	20%
<b>COM</b>	10		
<b>CUL</b>	10		

---

**Armas:** Espada Normal 65% (1D8+1+1D4), Daga 50% (2D3+1D4)

**Armadura:** Cota de Malla (Prot. 5)

**Competencias:** Escuchar 50%, Esquivar 40%, Otear 50%.

## El Golem

---

<b>FUE</b>	40	<b>Altura:</b>	2,3 m
<b>DES</b>	5	<b>Peso:</b>	750 kg
<b>HAB</b>	5	<b>Aspecto:</b>	-
<b>RES</b>	Especial	<b>RR:</b>	0%
<b>PER</b>	5	<b>IRR:</b>	175%
<b>COM</b>	-		
<b>CUL</b>	-		

---

**Armas:** Puño 45% (1D3+5D6).

**Armadura Natural:** Especial.

### Poderes Especiales:

- **Muerte:** Si se borra la primera letra de la palabra que tiene escrita en la frente, pasará de decir *emet* ("Verdad") a decir *met* ("Muerto") y el gólem muere. Para que los PJs puedan saberlo, deberán tener el hechizo *Creación de un Gólem* o hacer una tirada de *Cábala* con un -20%.
- **Ser Artificial:** El gólem no tiene puntos de Resistencia genéricos, sino repartidos por sus localizaciones de la siguiente manera:
  - Cabeza: 10 ptos de Resistencia.
  - Brazos: 15 ptos de Resistencia en cada uno.
  - Tronco: 30 ptos de Resistencia.
  - Piernas: 15 ptos de Resistencia en cada uno.

Si se de un solo golpe se supera el daño de una localización, ésta queda cortada limpiamente (no se tiene en cuenta la regla de dividir el daño en la localización o multiplicarlo en la cabeza). Si no se supera el daño, la herida se cierra limpiamente. Además, sólo si se le corta la cabeza se desmoronará en un montón de tierra: si se afecta al resto de localizaciones, el gólem seguirá luchando como pueda.

## El Elohim

El rabino Sholomo, amigo de los PJs, murió sólo y sin recitar las plegarias correspondientes, por lo que su espíritu se ha transformado en un *elohim*, un espíritu hambriento de las almas de los difuntos que cuando se aparece (que lo hace rara vez) aparece siempre boca abajo, pues así se encuentra en el Seol (el infierno judío).

El cabalista Asher se imagina lo que ha ocurrido con el rabino así que cuando decide utilizar el hechizo *Trampa del Elohim* ha decidido invocarlo a él y atraparlo en el círculo.

---

<b>RR:</b>	0%	<b>IRR:</b>	125%
------------	----	-------------	------

---

### Poderes Especiales:

- **Posesión:** Si algún PJ entra en la *Trampa del Elohim* puede ser poseído por él: la víctima tiene derecho a una tirada de RR. Si falla, el *elohim* entra en su cuerpo. A partir de ahora, la víctima se sentirá cada día que pase más cansado y agotado, perdiendo 1 pto de una Característica aleatoria cada día (cuando alguna llegue a 1, pasará a otra y así hasta que tenga que reducir una a 0, lo que mata a la víctima). Sólo se le puede expulsar con el hechizo de *Expulsión* o con el poder de fe *Exorcismo*, recuperándose a partir de entonces 1 pto de Característica perdida por día de reposo.
- **Drenaje de Vida:** El *elohim* también puede drenar rápidamente la vida de un cuerpo, arrebatándole 1 pto de característica aleatoria por asalto, si la víctima falla una tirada de RR y en este caso si que puede llegar a 0. Suele utilizar este poder cuando piensa que puede ser expulsado del cuerpo.

## Mashkîth

### Aquella que se Regocija en la Sangre del Herido

Como se dijo en el texto de la aventura, cuando Asher muera, su cuerpo será poseído por uno de los *mashkîth*, espíritus tentadores y de la venganza. El cadáver adopta entonces la forma de una mujer mezcla de felino y de lobo con abundante pelo. Entonces, el *mashkîth* (llamado *Aquella que se Regocija en la Sangre del Herido*) se dedicará a atacar a cualquiera que esté presente (especialmente al que acabara con la vida del cabalista) durante tantos asaltos como PC tuviera Asher en el momento de morir. Cuando se cumplan esos asaltos, el *mashkîth* desaparece y vuelve a convertirse en el cadáver del cabalista.

---

<b>FUE</b>	22	<b>Altura:</b>	1,65 m
<b>DES</b>	25	<b>Peso:</b>	70 kg
<b>HAB</b>	20	<b>Aspecto:</b>	5 (Horrenda)
<b>RES</b>	31	<b>RR:</b>	0%
<b>PER</b>	20	<b>IRR:</b>	150%
<b>COM</b>	1		
<b>CUL</b>	10		

---

**Armas\*:** Garras 50% (1D6+1D6), Mordisco 50% (1D8+1D6), Desgarre 50% (2D6+1D6)

**Armadura Natural:** Pelo (Prot. 3)

**Competencias:** *Correr* 90%, *Discreción* 90%, *Esconderse* 75%, *Esquivar* 60%, *Nadar* 90%, *Rastrear* 75%, *Saltar* 90%.

### Poderes Especiales:

- **Aullido:** Todos los que lo escuchen (sin tirada de RR posible) tendrán un -50% a todas sus acciones y perderán automáticamente la iniciativa).

(\*: El *mashkîth* puede atacar cada asalto con sus dos garras y con un mordisco: si al menos dos de estos tres ataques aciertan a la misma víctima, en el siguiente turno puede desgarrarle con las patas traseras igual que si fuera un puma.

## APÉNDICE: LOS LIBROS DE TANCREDO

Como se dijo en su momento, en el laboratorio alquímico de Tancredo se apilaban uno encima de otro montones de libros, en su mayor parte sesudos tratados de alquimia sin interés para nadie excepto para los más iniciados en el tema (con un porcentaje de *Alquimia* de 80% o más). Pero entre tanta página y pergamino se puede encontrar (con un buen rato examinándolos detenidamente, quizás haciendo una tirada de *Buscar* si no se tiene tanto tiempo) dos volúmenes que hablan de algo más que de teorías y supuestos.

Uno de ellos se titula *De Mysteriis Aegiptiorum* y fue escrito hace ya muchos siglos por el filósofo Jámblico, que algo de alquimista tenía que tener, pues esta versión escrita en latín, con un porcentaje de *Enseñar* del 40%, contiene 1D6 fórmulas alquímicas y los hechizos *Talismán de Mercurio* y *Corona*

*Salomónica*. Además proporciona 35 P.Ap. para gastar en *Alquimia* (máximo 75%) y 35 P.Ap. en *Conocimiento Mágico* (máx. 92%).

El otro es más común, pues se trata de la *Turba de los Filósofos*, un diálogo alquímico de filósofos griegos escrito también en latín y que proporciona 45 P.Ap. para gastar en *Alquimia* (máx. 55%) y 1D4 fórmulas alquímicas.