







# La Cábala

Recopilatorio de magia cabalística para

Aquelarre

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MEDIEVALIS

Por Ricard Ibáñez y Miguel Ángel Ruiz

Compositor Texti: Víctor Jané

# Sobre este Recopilatorio

La Cábala es un recopilatorio, para el Juego de rol Aquelarre, donde se recoge todo lo que se ha publicado sobre la cábala y la magia cabalística desde el primer suplemento en que se incorporó.

En este documento se recogen los textos sobre la cábala, sus fundamentos, el árbol de la vida y el de la muerte, los hechizos cabalísticos y el apéndice sobre el alfabeto hebreo publicados en el suplemento Sefarad, por proyectos editoriales Crom, y escritos por Ricard Ibáñez y Miguel Ángel Ruiz. También incluye los hechizos cabalísticos escritos y publicados, en el blog sobre Aquelarre Rerum Demoni, por Miguel Ángel Ruiz. Y por último se citan, en el Índice, los hechizos cabalísticos reeditados y publicados en el Suplemento Decameron del editorial NoSoloRol, así como el único hechizo nuevo que se incluye en él. Finalmente también se incluye un artículo de Miguel Ángel Ruiz, publicado en el Dramatis Personae número tres, sobre la gematria y las letras del alfabeto hebreo.

Así pues en este PDF encontraréis todos los hechizos de la magia cabalística divididos en tres secciones según su naturaleza: sefiróticos, qlipthicos y prohibidos. Los primeros son considerados de magia blanca y están relacionados con el árbol de la vida. Los segundos se consideran hechizos de goecia, magia negra, y están relacionados con el árbol de la muerte. Los últimos, los prohibidos, son los más difíciles de aprender, debido a su gran poder ni las huestes celestiales ni los seres infernales quieren que los humanos conozcan su existencia. También se incluyen los conceptos sobre la cábala en el juego y diferentes aplicaciones de ella, así como del alfabeto hebreo y la gematria.

# Disco y Agradecimientos

Este archivo se ha creado con la única intención de recopilar en un único documento todo lo relacionado con la cábala, para facilitar a los directores de juego y a los jugadores de Aquelarre el uso de la magia cabalística. La labor de recopilación ha sido llevada a cabo por Rolmasters con la autorización expresa y la colaboración de Ricard Ibáñez, Miguel Ángel Ruiz y Antonio Polo a quienes queremos agradecer su apoyo y consejo. También se incluyen algunas ilustraciones del suplemento Sefarad, obra de Raulo Cáceres, quien nos dio su aprobación tiempo atrás y a quien estamos tremendamente agradecidos. La cábala es un documento libre, y por ello está prohibida su venta o distribución.

Esperamos que os guste, ahora solo queda que lo disfrutéis.



ROL MASTERS  
www.rolmasters.com



# Índice

## LA CÁBALA

Historia de la Cábalá.....	7
Historia de la Cábalá, según los descreídos.....	8
Cábalá ortodoxa y cábalá práctica.....	8
¿Una Cábalá Cristiana?.....	8
Fundamentos Mágicos de la Cábalá.....	9
El árbol de la vida.....	9
El árbol de la Muerte y la Cábalá Oscura.....	10

## MAGIA CABALÍSTICA

Una nueva competencia: La cábalá.....	12
Invocaciones cabalísticas. El poder del nombre.....	12
Tipos de Hechizos Cabalísticos.....	13
Características de los hechizos Cabalísticos.....	13

## HECHIZOS SEFIRÓTICOS

### VIS PRIMA

Cruz cabalística (S) (Dec).....	13
---------------------------------	----

### VIS SECUNDA

Bendición de los Ángeles (S).....	13
Fervor (R).....	14
Recordar lo olvidado (S).....	14

### VIS TERTIA

Causa Justa (S).....	14
Evocar la justicia de Geburah (S).....	14
Juramento Sagrado (S) (Dec).....	14
Justa Lid (R).....	15
Inspiración Divina (S).....	15
Visión Sublime (S) (Dec).....	15

### VIS CUARTA

Amén (R).....	16
Aura de virtud (R).....	16
El dedo del altísimo (R).....	16
Invocar el Maná (S) (Dec).....	16
Puerta de los perdidos (S).....	17

### VIS QUINTA

Anatema (S) (Dec).....	17
Armadura de dolor (Dec).....	17
Cámara sephirotica (R).....	17
Círculo de expiación (R).....	18
Círculo de los Benditos (S).....	18
Destierro menor del pentáculo (S).....	18
Escrituras angélicas (R).....	18
Expulsión del árbol de la vida (R).....	19
Invocación de elementales cabalísticos (S).....	19
Invocar al reflejo angelical (R).....	19
Juicio de Dios (S).....	19
Lamen elemental (S).....	19
Luz Divina (S).....	20
Ritual del Pilar del medio (S).....	20

---

Abreviaciones de los suplementos donde se pueden encontrar los hechizos  
(S): Sefarad - (R): Blog Rerum Demoni - (Dec): Decameron



### **VIS SEXTA**

Creación de un Gólem (S) (Dec).....	20
Bendición de los Justos (S).....	21
Invocar al Gemelo del Alma (S) (Dec).....	21
Kwisatz haderack (R).....	21
La ira de dios (S) (Dec).....	22
Lamen de Keter (S) (Dec).....	22
Lamen de Hojma (S) (Dec).....	22
Lamen de Binah (S) (Dec).....	22
Lamen de Hesed (S) (Dec).....	22
Lamen de Geburah (S) (Dec).....	22
Lamen de Tiferet (S) (Dec).....	22
Lamen de Netsaj (S) (Dec).....	23
Lamen de Hod (S) (Dec).....	23
Lamen de Yesod (S) (Dec).....	23
Llave mística (R).....	23
Justicia (S).....	23
Pomo de Netzaj (S) (Dec).....	23

### **VIS SEPTIMA**

Invocación cabalística (S).....	24
Llamar al ángel de la esperanza (R).....	24
Mercaba (S).....	24
Pulsa de Nura (R).....	25
Virtud de invocación (R).....	26

### **HECHIZOS QLIPOTHICOS(\*)**

#### **VIS PRIMA**

Cruz Qlipothica (S).....	26
--------------------------	----

#### **VIS SECUNDA**

Pensamiento impuro (S) (Dec).....	26
-----------------------------------	----

#### **VIS TERTIA**

Soplo negro (S) (Dec).....	26
----------------------------	----

#### **VIS CUARTA**

Invocar a Aquella que se regocija en la sangre del herido (S).....	26
Trampa del Elohim (S) (Dec).....	27

#### **VIS QUINTA**

Cámara Qlipothica (R).....	27
Invocación de demonios elementales (S).....	28

#### **VIS SEXTA**

Sabiduría del Abismo (S).....	28
-------------------------------	----

#### **VIS SEPTIMA**

Invocar el Abismo (S).....	28
Invocación Qlipothica (S).....	28

### **HECHIZOS PROHIBIDOS**

#### **VIS SEPTIMA**

Clavícula de Salomón (S).....	29
Despojar de la forma divina (R).....	29
El Verbo (S).....	30
Palabra de la Creación (S).....	30
Renacer del árbol de la muerte (S).....	31
Sacrificio oscuro(*) (S).....	31
Shemse Naferah (R).....	31

### **APÉNDICES**

APÉNDICE I: Fundamentos de la Cábala.....	32
APÉNDICE II: Las letras del Alfabeto hebreo y su significado místico.....	35
APÉNDICE III: Profesiones.....	37





# La Cábala

***Enséñame tu camino, Yahveh,  
guíame por senda llana,  
por causa de los que me acechan  
no me entregues al ansia de mis adversarios  
pues se han alzado contra mi falsos testigos,  
que respiran violencia.  
Salmos 27, 11-1***



La Cábala es un conjunto de doctrinas y prácticas esotéricas y místicas para la interpretación de la Sagrada Escritura. Según la tradición judía, Dios la enseñó a un grupo de ángeles y a través de ellos fue transmitida a Adán para que pudiese recuperar el estado de gracia perdido. De ahí su nombre, pues cábala, procede de la palabra hebrea laykabbel”, recibir.

A grandes rasgos la cábala consiste en la auténtica interpretación de las Escrituras, que proporciona al cabalista una filosofía con la que puede ascender a estados espirituales superiores. Como ya se ha dicho, el cabalista tiene como objetivo recuperar el estado de gracia, perdido por la expulsión del hombre del paraíso. Piensa que, si sigue las enseñanzas y es digno, podrá ver el rostro del Creador.

## Historia de la Cábala

Aunque la cábala fue transmitida a Adán y a Noé, es con Abraham cuando podemos hablar del primer cabalista. Él percibió las maravillas de la existencia humana, planteó preguntas acerca del Creador, y los mundos superiores le fueron revelados. Transmitió a las generaciones siguientes el conocimiento adquirido y el método usado para adquirirlo. La Cábala se transmitió oralmente durante muchos siglos. Cada cabalista agregó su experiencia única y su personalidad a este cuerpo de conocimiento acumulado, en los términos de las almas de su generación. Fue Moisés quien secretamente la habría introducido en los primeros cuatro libros del Pentateuco constituyendo simbólicamente al hombre y, en el Deuteronomio retuvo parte de ellos constituyendo simbólicamente a la mujer. Moisés inició a setenta ancianos en los secretos de esta doctrina quienes fueron los que la transmitieron. La Kábbalah pura era solo transmitida oralmente. Así fue transmitida a David y Salomón sin que nadie se atreviera a escribirla abiertamente, pues siempre estuvo de forma velada en la Escritura Sagrada.

En los tiempos de la destrucción del segundo templo de Salomón, el Rabí Simón (Schimcón) Ben Jochai se atrevió a escribirla, siendo condenado a muerte por el general romano Tito. El piadoso rabino hubo de huir y refugiarse en una caverna donde permaneció doce años, siendo visitado continuamente por el profeta Elías, que le reveló más secretos. El Rabí Simón murió en la misma caverna con la doctrina celestial en sus labios mientras hablaba a sus

discípulos, oyéndose una voz de los cielos que decía: “Venid a las bodas de Simón Ben Jochai; ahora entra en el silencio y descansará en su aposento”. Cuando sus restos fueron depositados en su tumba se oyó otra vez la voz de los cielos que decía: “éste es quien hizo temblar la tierra y a los reinos vacilar”. Su hijo Rabí Eliezar y su secretario Rabí Abba conjuntamente con otros discípulos transmitieron los escritos secretamente que se llamaron Zohar o libro de los Esplendores y en una obra más pequeña llamado Sefer Yetsira, el libro de la formación. Lamentablemente, el libro del Zohar original desapareció poco después de ser escrito.

En el Sefer Yetsira, se hace mención a un árbol secreto compuesto por los sefirots, que son consideradas emanaciones de la luz divina.

El Zohar está escrito en forma de parábolas y en arameo. El Zohar explica que el desarrollo humano se divide en 6.000 años, durante cuyo transcurso las almas transitan un proceso de desarrollo continuo en cada generación. Al final del proceso, todas las almas alcanzan la posición de “fin de la corrección”, esto es, el nivel más elevado de espiritualidad y completitud. Cuenta la leyenda que los escritos del Zohar permanecieron ocultos en una cueva cerca de Safed en Israel. Fueron encontrados varios siglos después por residentes árabes de la zona. Un día, un Cabalista de Safed compró pescado en el mercado, descubriendo con sorpresa el valor incommensurable del papel en el que estaba envuelto. Inmediatamente se dedicó a comprar a los árabes el resto de las piezas, reuniéndolas en un libro.



Esto sucedió porque está en la naturaleza de las cosas ocultas el que sean descubiertas en el momento oportuno, cuando las almas adecuadas reencarnan e ingresan a nuestro mundo. De este modo es revelado el Zohar a lo largo del tiempo.

Pequeños grupos de Cabalistas estudiaron estos escritos en secreto. Así en el siglo XIII, Isaac el ciego de Narbona, escribirá un comentario de la Sefer Yetsira, lo que propiciara un resurgimiento de la filosofía cabalista, el cual culminara cuando en 1280, el Rabí Moshé (Moisés) de León reescribe el Zohar. Moshé se basó supuestamente en el escrito hecho por Simón Ben Jochai, aunque el texto original nunca apareció, y no faltan descreídos gentiles que lo acusan de ser el autor y no simplemente el piadoso recopilador que fue.

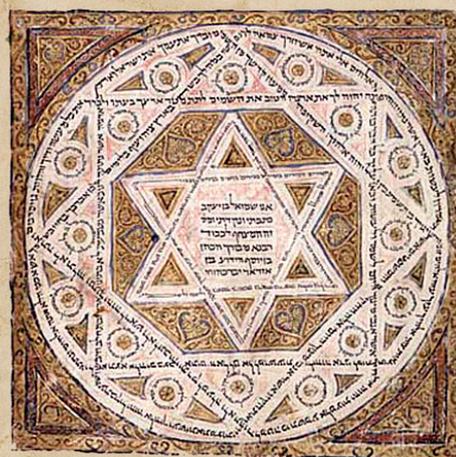
## Historia de la Cábala, según los descreídos

La Cábala como tal nace en la Provenza francesa en el siglo XII, pero su primer centro de difusión importante se encuentra en la Península Ibérica, concretamente en la ciudad de Cirona, en el s.XIII.

El centro cabalístico de Girona, localizado en el call de la ciudad, fue fundado por Aser ben David, sobrino de Isaac el Ciego, uno de los difusores de la cábala provenzal, y contaba entre sus miembros con Ben Belimah, Yehudah ben Taqar y Azriel de Girona. Su actividad se centró en la difusión entre el pueblo judío de la Corona de Aragón de las de la Cábala. En este sentido fue decisiva la intervención de Nahmánides, autoridad legal y religiosa de aquellos tiempos, que salvó a la nueva corriente de ser considerada herejía por apartarse del monoteísmo estricto.

En el Reino de Castilla también hubo intensa actividad cabalística, sobre todo alrededor de las ciudades de León y Burgos, aunque Avila, Segovia y Guadalupe también contaron con importantes representantes. La escuela de Castilla, que se caracterizó por sentir una mayor atracción por las tradiciones mágicas, gnósticas y mitológicas, contó con miembros tan importantes como Yosef Chiquitilla y Moisés ben sem Tob de León.

Entre ambas escuelas peninsulares, Isaac ben Latif y Abrahán Abulíaf, dos sabios itinerantes (y algo locos) difundieron las nuevas teorías por las comunidades dispersas del pueblo judío. De la fusión de las dos tendencias, castellana y gironense, nació la principal producción de la Cábala peninsular. Se trata del Zohar (1280-1286), editado por Moisés de León, una interpretación cabalística de alto contenido mágico que expone la situación religiosa del judaísmo de la época.



## Cábala ortodoxa y cábala práctica

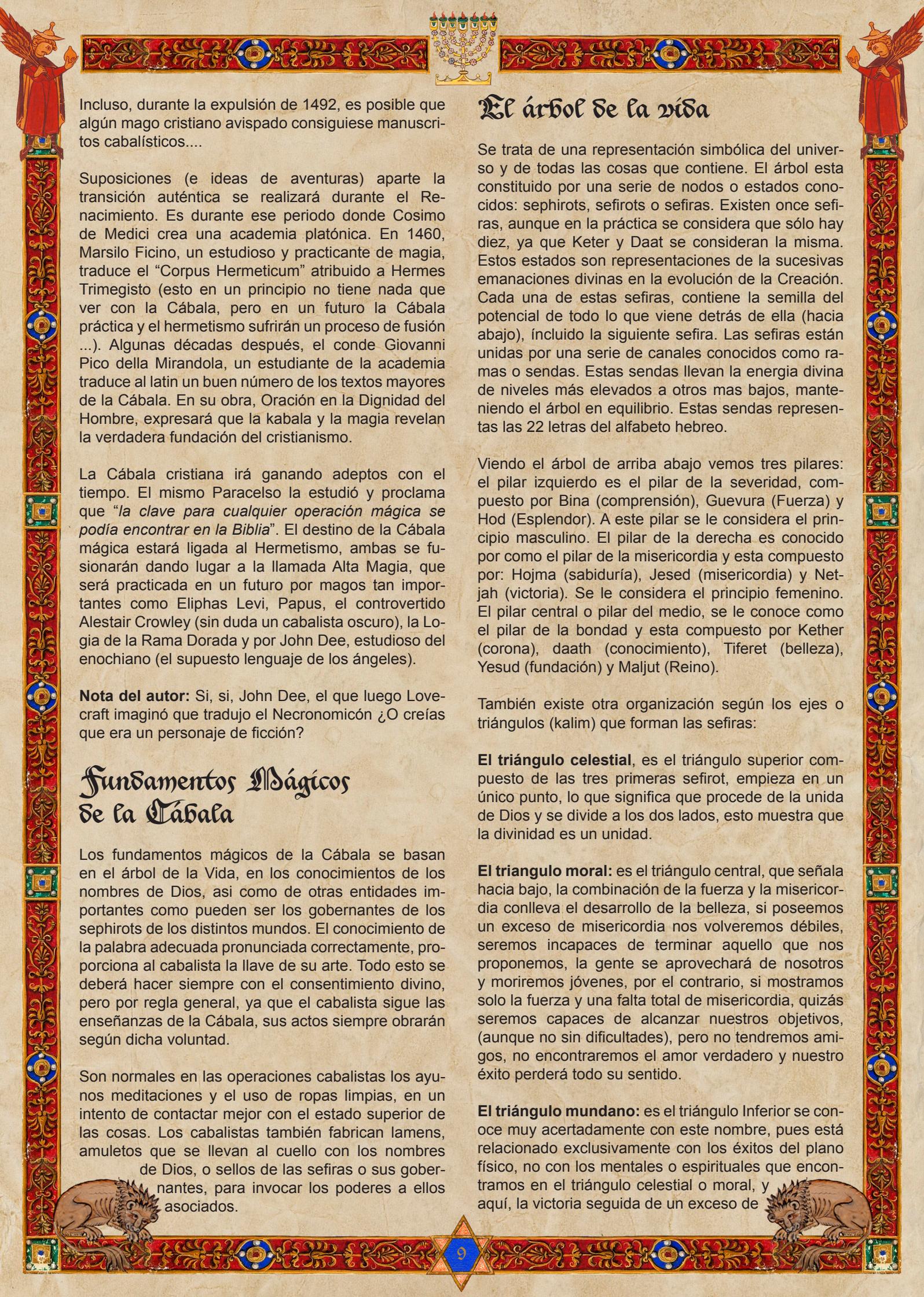
Hay que diferenciar entre dos tipos básicos de cábala: la cábala ortodoxa, filosófica-religiosa (kabala), en el que el cabalista tiene como objetivo la ascensión espiritual sin que use ningún tipo de práctica mágica, y la cábala práctica o mágica (qabalah), que basado en las enseñanzas de la cábala filosófica, y que constituye una ciencia mágica con identidad propia.

Los cabalistas ortodoxos ven con muy malos ojos las prácticas cabalísticas mágicas, al fin y al cabo es casi un sacrilegio usar las enseñanzas recibidas del mismo Dios para fines tan poco apropiados. Los magos cabalistas lo ven de otro modo, ven que las enseñanzas cabalísticas además de filosofía, tienen una rama práctica, que se debe practicar, ya que ha sido recibida de Dios, y además de para iluminar a los hombres le da poder sobre la Creación. Este poder que usa el cabalista, siempre está supeditado a dos principios fundamentales: que se haga con fines buenos y positivos y que exista un espíritu de sumisión a la voluntad de Dios: en la magia cabalista siempre hay una petición ceremonial del consentimiento divino antes de realizar cualquier operación mágica. Una última observación: los cabalistas ortodoxos nunca practicarán la cábala práctica, pero los magos cabalistas siempre seguirán las enseñanzas de la cábala filosófica. Una excepción a esto serán los cabalistas oscuros, de los que ya hablaremos más abajo.

## ¿Una Cábala Cristiana?

La transición de la cábala judía a la cristiana parece obvia. Su sistema de creencias es similar si se pasa por alto el tema del Mesías. En la península esta transición se pudo empezar a producir, pues había conversos que seguían practicando la Cábala conjuntamente con su nueva religión.





Incluso, durante la expulsión de 1492, es posible que algún mago cristiano avisado consiguiese manuscritos cabalísticos....

Suposiciones (e ideas de aventuras) aparte la transición auténtica se realizará durante el Renacimiento. Es durante ese periodo donde Cosimo de Medici crea una academia platónica. En 1460, Marsilio Ficino, un estudioso y practicante de magia, traduce el "Corpus Hermeticum" atribuido a Hermes Trimegisto (esto en un principio no tiene nada que ver con la Cábala, pero en un futuro la Cábala práctica y el hermetismo sufrirán un proceso de fusión...). Algunas décadas después, el conde Giovanni Pico della Mirandola, un estudiante de la academia traduce al latín un buen número de los textos mayores de la Cábala. En su obra, Oración en la Dignidad del Hombre, expresará que la kabala y la magia revelan la verdadera fundación del cristianismo.

La Cábala cristiana irá ganando adeptos con el tiempo. El mismo Paracelso la estudió y proclama que *"la clave para cualquier operación mágica se podía encontrar en la Biblia"*. El destino de la Cábala mágica estará ligada al Hermetismo, ambas se fusionarán dando lugar a la llamada Alta Magia, que será practicada en un futuro por magos tan importantes como Eliphaz Levi, Papus, el controvertido Aleister Crowley (sin duda un cabalista oscuro), la Loggia de la Rama Dorada y por John Dee, estudioso del enochiano (el supuesto lenguaje de los ángeles).

**Nota del autor:** Si, si, John Dee, el que luego Lovecraft imaginó que tradujo el Necronomicon ¿O creías que era un personaje de ficción?

## Fundamentos Mágicos de la Cábala

Los fundamentos mágicos de la Cábala se basan en el árbol de la Vida, en los conocimientos de los nombres de Dios, así como de otras entidades importantes como pueden ser los gobernantes de los sephirot de los distintos mundos. El conocimiento de la palabra adecuada pronunciada correctamente, proporciona al cabalista la llave de su arte. Todo esto se deberá hacer siempre con el consentimiento divino, pero por regla general, ya que el cabalista sigue las enseñanzas de la Cábala, sus actos siempre obrarán según dicha voluntad.

Son normales en las operaciones cabalistas los ayunos, meditaciones y el uso de ropas limpias, en un intento de contactar mejor con el estado superior de las cosas. Los cabalistas también fabrican lamens, amuletos que se llevan al cuello con los nombres de Dios, o sellos de las sefiras o sus gobernantes, para invocar los poderes a ellos asociados.

## El árbol de la vida

Se trata de una representación simbólica del universo y de todas las cosas que contiene. El árbol está constituido por una serie de nodos o estados conocidos: sephirot, sefirot o sefiras. Existen once sefiras, aunque en la práctica se considera que sólo hay diez, ya que Keter y Daat se consideran la misma. Estos estados son representaciones de las sucesivas emanaciones divinas en la evolución de la Creación. Cada una de estas sefiras, contiene la semilla del potencial de todo lo que viene detrás de ella (hacia abajo), incluido la siguiente sefira. Las sefiras están unidas por una serie de canales conocidos como ramas o sendas. Estas sendas llevan la energía divina de niveles más elevados a otros más bajos, manteniendo el árbol en equilibrio. Estas sendas representan las 22 letras del alfabeto hebreo.

Viendo el árbol de arriba abajo vemos tres pilares: el pilar izquierdo es el pilar de la severidad, compuesto por Bina (comprensión), Guevura (Fuerza) y Hod (Esplendor). A este pilar se le considera el principio masculino. El pilar de la derecha es conocido por como el pilar de la misericordia y está compuesto por: Hojma (sabiduría), Jesed (misericordia) y Netjah (victoria). Se le considera el principio femenino. El pilar central o pilar del medio, se le conoce como el pilar de la bondad y está compuesto por Kether (corona), daath (conocimiento), Tiferet (belleza), Yesud (fundación) y Maljut (Reino).

También existe otra organización según los ejes o triángulos (kalim) que forman las sefiras:

**El triángulo celestial**, es el triángulo superior compuesto de las tres primeras sefirot, empieza en un único punto, lo que significa que procede de la unidad de Dios y se divide a los dos lados, esto muestra que la divinidad es unidad.

**El triángulo moral**: es el triángulo central, que señala hacia abajo, la combinación de la fuerza y la misericordia conlleva el desarrollo de la belleza, si poseemos un exceso de misericordia nos volveremos débiles, seremos incapaces de terminar aquello que nos proponemos, la gente se aprovechará de nosotros y moriremos jóvenes, por el contrario, si mostramos solo la fuerza y una falta total de misericordia, quizás seremos capaces de alcanzar nuestros objetivos, (aunque no sin dificultades), pero no tendremos amigos, no encontraremos el amor verdadero y nuestro éxito perderá todo su sentido.

**El triángulo mundano**: es el triángulo inferior se conoce muy acertadamente con este nombre, pues está relacionado exclusivamente con los éxitos del plano físico, no con los mentales o espirituales que encontramos en el triángulo celestial o moral, y aquí, la victoria seguida de un exceso de

misericordia, conlleva a la derrota, mientras que el esplendor de la victoria si no lo suaviza la misericordia conlleva la revolución y la ruina.

Por último explicar que existen cuatro mundos y en los cuatro esta representado simultáneamente el árbol de la vida. Las sefiras originales provendrían de Atziluth, siendo el resto emanaciones o sombras de las mismas en los otros mundos.

**Atziluth** es el primero, asociado al fuego, es el mundo arquetípico de las ideas de donde parte toda la creación. Aquí las sefiras están gobernadas por los nombres secretos de Dios.

**Briah** es el mundo creativo, asociado al agua, donde están las bases de la creación. Aquí son los arcángeles los que gobiernan las sefiras.

**Yetzirah** es el mundo formativo, asociado al aire, donde las bases van tomando las formas de las cosas creadas. Aquí son los coros angelicales los que gobiernan las sefiras.

**Assiah** es el mundo material, donde la creación es una realidad. Esta asociada al elemento tierra. Aquí son los planetas los que gobiernan las sefiras. La sefira Maljut en el mundo de Assiah corresponde a nuestro mundo. El árbol de la vida tiene un reflejo en los arcanos menores del tarot cada palo corresponde a un mundo y cada carta a una de las diez sefiras de ese mundo, mientras los arcanos mayores son las equivalentes a las sendas.

## El árbol de la Muerte y la Cábala Oscura

Todo esto es muy bonito, pero uno se puede preguntar dónde se encuentra el mal en toda esta ecuación. Fija en la estructura del árbol, cada sefira esta conectada con el resto del árbol, lo cual hace que todo el árbol esté en perfecto equilibrio. Pero, ¿qué pasaría si una sefira perdiese el contacto con el árbol? Quedaría aislada de la gracia de la creación, y aunque aún seguiría representando su significado, ya no sería la misma, estaría en desequilibrio. Dejaría de ser una sefira para convertirse en su opuesto: un qlipoth. Esta es la definición cabalística del mal.

Igual que todo en esta vida tiene un reflejo: el día la noche, el hombre la mujer, la juventud la vejez, el bien el mal... el árbol de la vida tiene un oscuro reflejo en el árbol de la muerte. Mientras el árbol de la vida parte de Dios mismo y va descendiendo hacia nosotros, existe el árbol de la muerte, con igual estructura, el cual parte de nuestro mundo descendiendo hacia lo más profundo del abismo. Este árbol esta conformado por sus propias ramas o sendas y sus propias sefiras: los qlipoth, que aun estando en desequilibrio con la luz de creación divina, han encontrado un cierto equilibrio en la oscuridad y la maldad del árbol de la muerte.

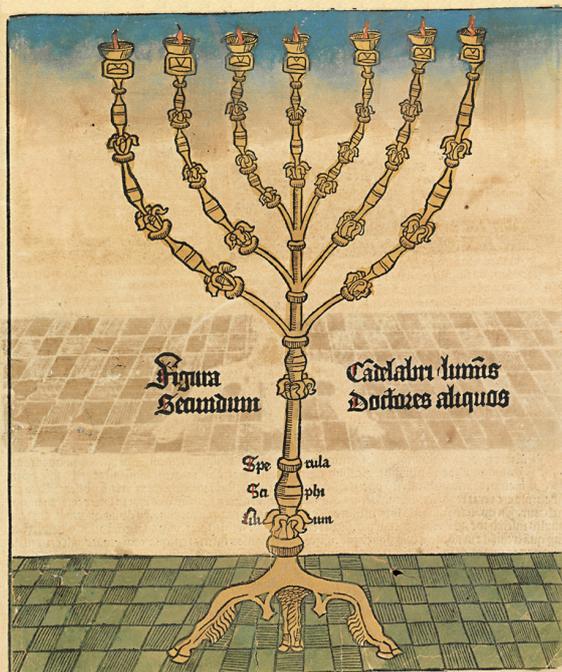
Un cabalista conoce la existencia del árbol de la muerte y los qlipoth, pero evitará usar sus poderes e invocar a los seres que en sus ramas habitan, ya que no son

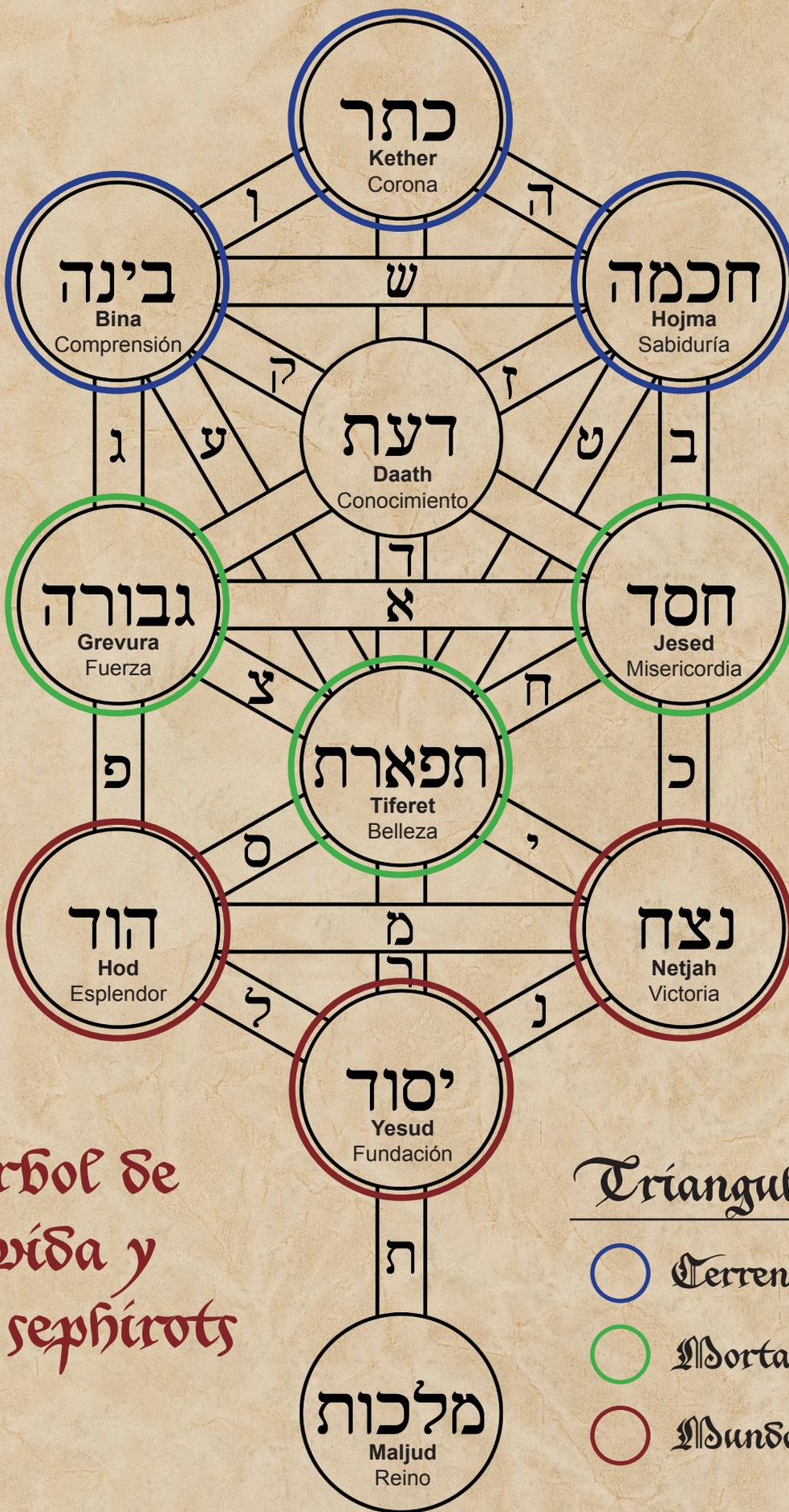
más que demonios espíritus condenados que sólo buscan destruir o convencer a los hombres que ellos mismos ya están condenados, para que se unan a sus filas. En el árbol de la muerte se encuentra el poder de contactar con los demonios y los verdaderos nombres de éstos, que los pueden atar a la voluntad del hombre... pero la pregunta es si vale la pena emprender el descenso a las tinieblas para conseguir tal poder.

El árbol de la muerte es una trampa mortal para los cabalistas. Aquel que busque el poder sobre los demonios esta condenado a convertirse en uno de ellos, pues al usarlo o estudiarlo esta corrompiendo

su alma de una forma inimaginable, y si no tiene cuidado, llegará a un punto donde no habrá vuelta atrás. Si sucede esto su punto de vista cambia completamente y su alma es condenada. Verá como la oscuridad es su verdadero camino y la Cábala y Dios lo erróneo, estudiando una variante de Cábala, la Cábala oscura, que tendrá como objetivo hundirle en la oscuridad absoluta (curiosamente esto coincide con la definición actual de Infierno: la ausencia total de Dios).

**En términos de reglas de juego:** cada vez que un cabalista use un hechizo qlipothico (y no se disponga del permiso divino, cosa que no deja de ser difícil que pase), se le irán sumando los puntos de P.C. empleados en ese hechizo con los que usó en anteriores ocasiones, y se hará una tirada de porcentaje. Si la pasa, se habrá pervertido. El personaje pasará a ser un PNJ, totalmente dominado por el Mal, al servicio de los poderes Infernales...





Árbol de  
la vida y  
los sephirots

Triángulos

- Terrenal
- Adortal
- Adundano





# Magia Cabalística



## Una nueva competencia: La cábala

La cábala como competencia depende de la característica de Cultura, pero con valor de base de 0, hasta que se aprenda. Tradicionalmente esta ciencia solamente puede ser enseñada a judíos piadosos mayores de cuarenta años casados y con tres hijos.

La Cábala en si es la suma de dos competencias: por un lado la filosofía y conocimientos mágicos asociados a la Cábala y por otro la Teología Hebrea. Por ello su valor no podrá superar nunca el que el PJ tenga en Teología hebrea.

## Invocaciones cabalísticas. El poder del nombre

Los judíos creen en seis elementos primordiales: tierra, fuego, agua, aire, espíritu y la palabra. Se dice que los demonios elementales no son sino perversiones de estos seis elementos: tierra/gnomos, fuego/igneos, agua/ondinas, aire/silfos, espíritu/incubos y súcubos, palabra/sombras. Pues la palabra es un elemento importante en la magia cabalística. Dios dio a Adán el don de darle nombre a las cosas, y el que conozca el verdadero nombre de las cosas tendrá poder sobre ellas. Es decir, si se sabe el nombre verdadero de un demonio, este deberá acatar las órdenes que se le den... (hasta un límite, por supuesto).

Existen hechizos cabalísticos que invocan entidades de origen divino. Si el cabalista conoce su nombre podría dominarlas, pero al estar bajo el mando divino se necesita poseer alguna herramienta más.

Estas herramientas son los nombres de sus superiores, de la sefira a la que pertenezca y en última estancia, el nombre secreto de Dios. Con todo esto, el ser angelical no tendrá más remedio que rendirse ante el cabalista y cumplir su voluntad, ya que fue el mismo Dios el que quiso que se entregase la Cábala a los hombres y con ella la posibilidad de controlar a sus huestes. Eso no quiere decir que las entidades angélicas estén muy satisfechas de servir a un simple humano, que si algún pecado tienen los ángeles sin duda es el del orgullo.

Un cabalista, por el simple hecho de aprender una de estas invocaciones, no conoce el nombre de la entidad invocada. Esto se reflejará en su nivel de Cábala:

- ▶ Cábala a 75%: Permite invocar con cierta seguridad a elementales cabalísticos, miembros de la Jauría de Dios y Hayyoths.
- ▶ Cabala a 100%: Se conocen los nombres que permiten dominar a los Ángeles Castigadores, Criaturas de Abbadon y a los terribles Malache Habbalah.
- ▶ Cábala a más de 100%: Permite conocer los nombres de Querubines, Tronos y Virtudes.

Si se realiza una invocación sin conocer los verdaderos nombres, las entidades celestiales deberán ser “convencidas” para que cooperen. En este caso se desaconseja la **Elocuencia**, siendo mejor la interpretación. No esta de mas decir que un cabalista oscuro no puede usar el poder de los verdaderos nombres con los ángeles y sus huestes pues carece del permiso de Dios, que permite que estas le obedezcan.

El caso de los elementales cabalísticos es distinto, pues siempre obedecerán lo mas fielmente posible, sin medias tintas (al menos intencionadas). Aquí los verdaderos nombres, juegan a favor de poder invocar un elemental más inteligente (y útil).

Lo mismo se da para los cabalistas oscuros, aunque para ellos sólo es necesario el verdadero nombre. Sin embargo debe tener cuidado: Averiguar el nombre secreto de un ígneo y explotarlo de forma indiscriminada puede despertar las iras de Frimost, el cual ira personalmente a pedir explicaciones. Los cabalistas oscuros suelen sortear este problema formando alianzas con demonios rivales, y de alguna forma entrando en los politiqueos infernales.

Hay que tener en cuenta que un ángel no puede cometer un acto impuro ni un demonio uno puro, ...humm bueno no es del todo cierto. El demonio si puede hacer el bien, pero el cabalista se habrá ganado un enemigo mortal por el resto de la eternidad...

## Tipos de Hechizos Cabalísticos

Los hechizos cabalísticos pueden ser:

**Sefiróticos:** Hechizos cuyo poder proviene de la interpretación de la torah, de los Ángeles, y del árbol de la vida. Puede pensarse que caiga en una contradicción un hechizo que pida ayuda a los Ángeles, pero ya es un hecho IRRacional que los Ángeles concedan esa ayuda.

**Qlipothicos:** A diferencia de los hechizos cabalísticos normales, estos hechizos extraen su poder del árbol de la muerte y los demonios. Sólo pueden ser utilizados por cabalistas oscuros. (Como ya se ha dicho, los cabalistas ordinarios que usen estos hechizos sufren el riesgo de corromper su alma, por usar poderes de tan horrible procedencia).

Un cabalista oscuro podrá usar hechizos sefiróticos, aunque evidentemente si hace una invocación a entidades antiangélicas éstas no aparecerán, independientemente de la buena tirada que realice, o lo harán para atacarle, como esclavo del infierno que es el invocador.

## Características de los hechizos Cabalísticos

► No podrá conseguirlo ningún PJ durante la creación de personaje, salvo que sea cabalista (nueva clase de Pj, ver apéndices). Para aprenderlos posteriormente se debe tener al menos 50% en Cábala (lo que obliga, también a tener al menos 50% en Teología judía).

► Los hechizos cabalísticos son muy complicados de lanzar, por lo delicado de las fuerzas a las que invocan con lo cual, la mayoría no se pueden lanzar en voz baja o sin pases de manos (las excepciones son Evocar la justicia de Geburah, Juramento Sagrado y Justicia), ya que no establece la conexión con el árbol de la vida o la muerte. El uso previo de los hechizos de **crúz cabalística** o **crúz qlipothica**, remedian esto.

► Por regla general, los hechizos sefiróticos están refiados con los hechizos qlipothicos y de goecia. El lanzador no podrá lanzar hechizos cabalísticos si está (voluntariamente, las maldiciones no cuentan) bajo los efectos de un hechizo de goecia, a no ser que se sea un cabalista oscuro.

# Hechizos Sefiróticos

## Vis Prima

### ☆ Cruz cabalística

**Tipo:** Maléfico.

**Componentes:** Ninguno.

**Caducidad:** N/A

**Duración:** Hasta la puesta o la salida del sol o hasta que el cabalista cometa algún acto impuro, lo que sé de antes.

**Descripción:** El cabalista se orienta al este y cruzará los dedos índice y corazón pronunciando: Cuando se toque la frente ATEH, en la parte inferior MALKUTH, en el hombro derecho VE GEBURAH y en el hombro izquierdo VE GEDULAH. Si se tiene éxito, el cabalista habrá entrado en contacto con la esencia del árbol de la vida. Esto le permitirá realizar hechizos cabalísticos (Sefiróticos) sin pases de manos o en voz baja con los malus acostumbrados. También refuerza de cierta manera el espíritu del cabalista proporcionando un bonus de +25 a la hora de resistir hechizos de goecia que afecten la mente del sujeto.

## Vis Secunda

### ☆ Bendición de los Ángeles

**Tipo:** Maleficio.

**Componentes:** Un puñado de sal.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Un mes lunar o hasta que el blanco use puntos de Suerte.

**Preparación:** Se esparce la sal sobre el blanco, mientras se alza una plegaría a los ángeles para que bendigan al blanco.

**Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el blanco estará bendito y la próxima vez que use sus puntos de Suerte, recibirá un bonus igual a su P.C.x2, reduciéndose en ese momento sus P.C. a 0. Si el blanco es un ser malvado o usa goecias, el bonus se transforma en malus (puede, si lo desea, realizar una tirada de RR)

## ☆ **Fervor**

### **Hechizo sefirótico**

**Tipo:** Maleficio.

**Componentes:** Una reliquia, estar bajo los efectos de la cruz cabalística.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Una hora.

**Preparación:** El cabalista toca la reliquia con la mano derecha y recita una oración al Altísimo.

**Descripción:** Si tiene éxito, el cabalista podrá beneficiarse a la hora de lanzar el hechizo de expulsión de los mismos bonus por modificadores (orientados a su IRR en lugar de RR) que obtendría al realizar un ritual de exorcismo.

## ☆ **Recordar lo olvidado**

**Tipo:** Maleficio.

**Componentes:** Ninguno.

**Caducidad:** N/A

**Duración:** Instantáneo.

**Descripción:** El cabalista se orienta al este y dice: AGLA AGLA AGLA. En el siguiente turno, podrá hacer una tirada de Memoria con un +50, para recordar algo que haya olvidado (que hubiese fallado la anterior tirada de memoria). También sirve para anular los efectos del hechizo **Filtro de olvido** (MB182) o **Hacer olvidar** (Ver el suplemento Grimorio, pág 6 Goecia).

# Dis Tertia

## ☆ **Causa Justa**

**Tipo:** Talismán.

**Componentes:** Pergamino virgen, bolsa de seda de color blanco, perfume solar (ver talismán del sol).

**Caducidad:** Hasta que se abra la bolsa.

**Duración:** Especial.

**Descripción:** El cabalista inscribe el sello en el pergamino y tras perfumarlo, lo mete en la bolsa y la cierra. Se debe usar antes de realizar un hechizo que no sea cabalístico ni de goecia, el cual se beneficiará de los efectos de la **causa justa**. También se puede usar a la vez que otro mago o cabalista lanza el hechizo. El cabalista coge la bolsa y evoca el poder de los querubines, pidiendo su juicio y poder en la obra que va a realizar. A continuación lanzaría el hechizo objetivo. Si el lanzamiento del hechizo objetivo es del agrado del juicio divino (es por una buena causa o para hacer el bien), ese hechizo ganará uno (o varios, según el criterio del DJ) de los siguientes beneficios: duración máxima, doble duración, efecto máximo, doble efecto, bonus a la IRR a la hora de lanzarlo, que el lanzamiento se considere crítico, menor o ningún gasto de P.C.

Si no es del agrado del cielo, puede reducir la duración o el efecto, incrementar su gasto de PC. o llegar a anularlo, (o algo peor a discreción del DJ). Conveniría recordar que los caminos del Señor son inescrutables y lo que en apariencia puede ser bueno, luego puede ser malo y viceversa, lo cual significa que el resultado de este hechizo no siempre puede ser predecible.

## ☆ **Evocar la justicia de Geburah**

**Tipo:** Maleficio

**Componentes:** Ninguno,

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Lo que dure el juicio.

**Descripción:** En un juicio el cabalista mira al juez y recita (en voz baja y sin pases si quiere y puede) la letanía correspondiente, evocando la justicia de Geburah. Si se tiene éxito, se obtendrá un modificador al resultado del juicio (no es necesario que el cabalista sea el acusado): Si el acusado es inocente -5, si es culpable pero tenía un buen motivo que lo exculpe de alguna forma (robar para alimentar a la familia, matar en defensa propia) -3, si es culpable +3, si es muy culpable (si ha sido declarado inocente por otros delitos siendo culpable o tiene causas con la justicia ya sean estas conocidas o no) +5. Consultar tabla de juicios en la pág. 60 del manual.

## ☆ **Juramento Sagrado**

**Tipo:** Maleficio.

**Componentes:** Símbolo sagrado de la religión del receptor.

**Caducidad:** N/A

**Duración:** Un mes lunar.

**Descripción:** Según la tradición este hechizo fue creado por un cabalista judío, viendo que los cristianos no le pagaban los préstamos concedidos pese haberle prometido antes por el mismo Dios que le pagarían. Este hechizo se puede lanzar en público, para los profanos es solamente un discurso más o menos convincente (es decir, una tirada de **Elocuencia**). Sólo los que pasen una tirada de **Conocimiento Mágico** con un malus de -25% o de **Cábala** se darán cuenta que en realidad se está lanzando un hechizo. Sus efectos son invocar a determinados Ángeles y siervos de la corte celestial, para que sean testigos del juramento. Una vez lanzado el hechizo con éxito, el ejecutante debe hacer que el receptor toque el símbolo y jure (el mago puede haberlo expuesto antes de forma que el blanco solo tenga que decir "sí, lo juro"). Si el blanco esta convencido de lo que promete no tiene derecho a tirada de RR. Si no es así (le han convencido de que jure mediante **Elocuencia**, o está borracho o drogado) puede permitírsele una tirada de RR para salvarse de sus efectos.

La duración del hechizo es de un mes lunar desde que se aplique el juramento (por ejemplo, si se promete pagar el año que viene, el hechizo empezará a ejecutarse dentro de un año). Si se saca crítico al lanzarlo la duración del hechizo se verá extendida según el criterio del DJ.

Si el blanco intenta romper el juramento, deberá pasar una tirada de RR. Si falla ganará 1 de IRR y no podrá romperlo. Si lo logra, podrá romper el juramento ese día según el tipo de juramento el cielo puede esperar a que se rompa X veces antes de tomar medidas, mandarle un ligero castigo, una maldición bien gorda o incluso un rayo (3D6 de daño). No es lo mismo prometer dejar de emborracharse (obtendría la madre de todas las resacas), que prometer dejar de quemar iglesias (¿donde había guardado ese rayo?)

No es recomendable usarlo para hacer o lograr algo malo (a no ser que el lanzador use la suficiente retórica en el juramento para presentarlo como algo, al menos, neutral a los ojos del Cielo). Lo normal es que los cabalistas realicen este hechizo para lograr que un buen luchador les proteja hasta la muerte.

## ☆ *Justa Lix*

**Hechizo sefirótico**

**Tipo:** Maleficio.

**Componentes:** Un ejercito que vaya a participar en una batalla, participando por una causa justa.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Lo que dure la batalla.

**Preparación:** Ante los oficiales del ejercito, el cabalista recita una plegaria al Altísimo, pidiéndole que le conceda su bendición a aquellos que defienden la causa justa.

**Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, los miembros del ejercito se verán embargados por una gran confianza en sus ideales, lo que les permitirá aumentar en uno su calidad, su moral en +15% y mover una columna en su favor en la Tabla de Combates (Ver Apéndice V: Batallas). El hechizo anula cualquier modificador mágico que beneficie a los enemigos o perjudique a los soldados del ejercito bendito. Este hechizo solo funciona si el ejercito defiende realmente una causa justa, fallando automáticamente en caso contrario (aun se puede tirar para ver si se obtiene pifia).

## ☆ *Inspiración Divina*

**Tipo:** Maleficio.

**Componentes:** Ninguno.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Hasta que acabe la sesión de trabajo.

**Descripción:** Para hacer este hechizo me he inspirado en el enfoque que tenía la criptografía en el medioevo (es verídico). Cuando se ponían a descifrar algún texto cifrado, lo primero que hacían era orar a los Ángeles para que les iluminasen en su tarea, lo cual, según los escritos de la época, daba espléndidos resultados (¿?). Al lanzar este hechizo se consigue un bonus de +25 a las tiradas de **Criptografía**, además el descifrado del texto tarda la mitad de tiempo. Otro uso para este hechizo es que mejora la comprensión en general, pudiéndose usar para lograr un bonus de +25 en **Leer/escibir** (solo a efectos de comprensión), **Idiomas** (sólo a efectos de comprensión), **Teología** y en las tiradas de aprender. Se puede usar para el aprendizaje de hechizos, siempre que no sean de goecia. *La nueva habilidad de Criptografía aparece el suplemento Grimorio.*

## ☆ *Visión Sublime*

**Tipo:** Ungüento

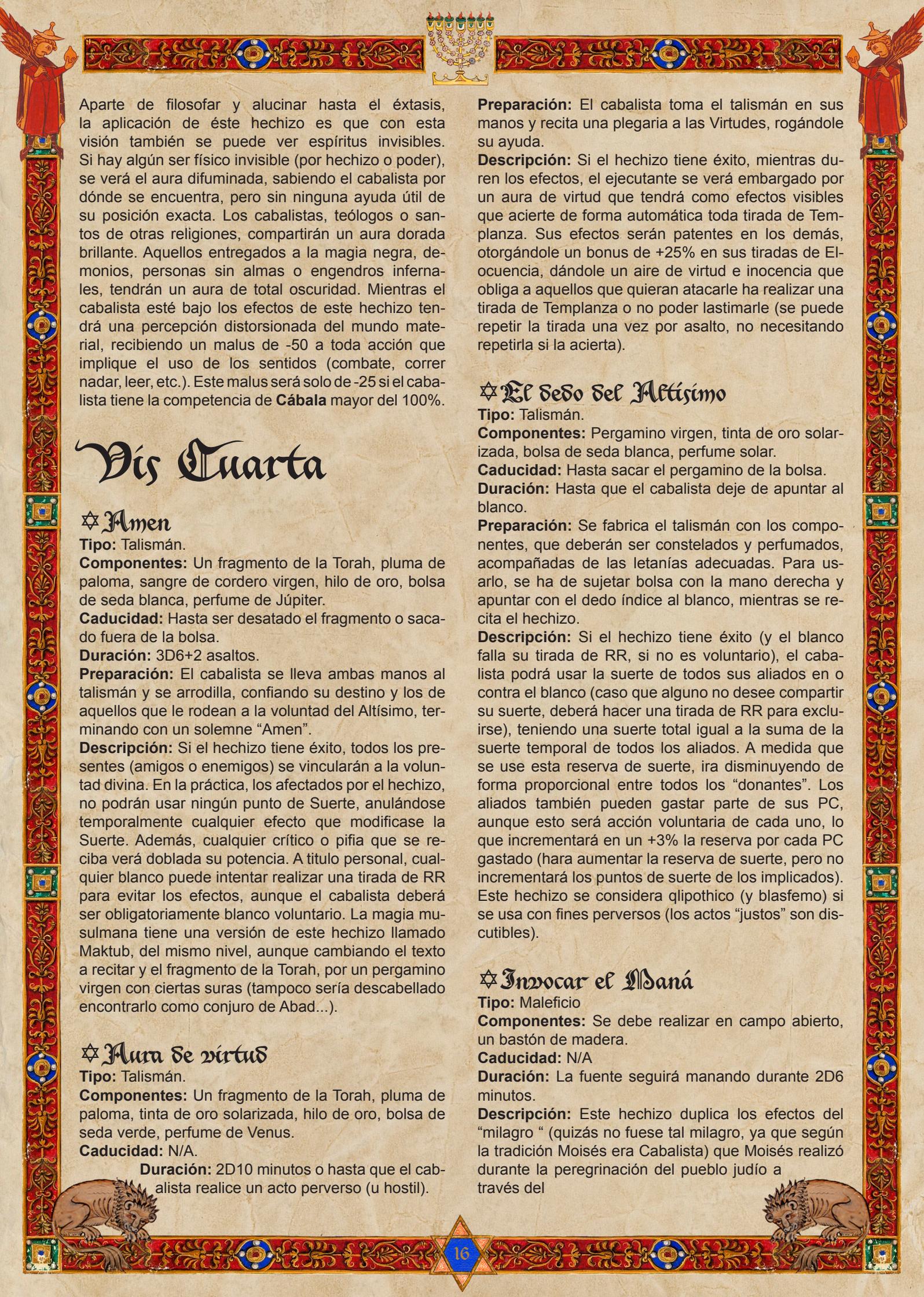
**Componentes:** Azafrán, leña de aloe, leña de bálsamo, simiente de laurel, clavos de especias, mirra, incienso de calidad (toraque, benjuí u olivano con alcanfor), un grano de almizcle, un grano de de ámbar gris, agua de rosas.

**Caducidad:** El perfume resultante caduca en 2D4 semanas.

**Duración:** Hasta que reciba daño, o el cabalista aspire un poco de tierra mojada.

**Descripción:** El cabalista fabrica un perfume con todos los componentes. Para lanzar el hechizo deberá aspirar este perfume y recitar el hechizo. Si tiene éxito, su percepción habrá alcanzado un nivel espiritual, percibiendo las cosas desde las perspectiva del árbol de la vida: verá todo, rodeado de un aura de color determinado del sephiroth que de alguna forma "gobierne" a la cosa, ser o espíritu en cuestión, siendo esta mas fuerte o más débil:

Keter	"Corona"
Jojmá	"Sabiduría"
Biná	"Entendimiento"
Daat	"Conocimiento"
Jesed	"Bondad"
Guevurá	"Poder"
Tiferet	"Belleza"
Netzaj	"Victoria"
Hod	"Esplendor"
Yesod	"Fundamento"
Maljut	"Reino" (Terrenal)



Aparte de filosofar y alucinar hasta el éxtasis, la aplicación de éste hechizo es que con esta visión también se puede ver espíritus invisibles. Si hay algún ser físico invisible (por hechizo o poder), se verá el aura difuminada, sabiendo el cabalista por dónde se encuentra, pero sin ninguna ayuda útil de su posición exacta. Los cabalistas, teólogos o santos de otras religiones, compartirán un aura dorada brillante. Aquellos entregados a la magia negra, demonios, personas sin almas o engendros infernales, tendrán un aura de total oscuridad. Mientras el cabalista esté bajo los efectos de este hechizo tendrá una percepción distorsionada del mundo material, recibiendo un malus de -50 a toda acción que implique el uso de los sentidos (combate, correr, nadar, leer, etc.). Este malus será solo de -25 si el cabalista tiene la competencia de **Cábala** mayor del 100%.

## Vis Cuarta

### ☆ Amen

**Tipo:** Talismán.

**Componentes:** Un fragmento de la Torah, pluma de paloma, sangre de cordero virgen, hilo de oro, bolsa de seda blanca, perfume de Júpiter.

**Caducidad:** Hasta ser desatado el fragmento o sacado fuera de la bolsa.

**Duración:** 3D6+2 asaltos.

**Preparación:** El cabalista se lleva ambas manos al talismán y se arrodilla, confiando su destino y los de aquellos que le rodean a la voluntad del Altísimo, terminando con un solemne "Amen".

**Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, todos los presentes (amigos o enemigos) se vincularán a la voluntad divina. En la práctica, los afectados por el hechizo, no podrán usar ningún punto de Suerte, anulándose temporalmente cualquier efecto que modifiquese la Suerte. Además, cualquier crítico o pifia que se reciba verá doblada su potencia. A título personal, cualquier blanco puede intentar realizar una tirada de RR para evitar los efectos, aunque el cabalista deberá ser obligatoriamente blanco voluntario. La magia musulmana tiene una versión de este hechizo llamado Maktub, del mismo nivel, aunque cambiando el texto a recitar y el fragmento de la Torah, por un pergamino virgen con ciertas suras (tampoco sería descabellado encontrarlo como conjuro de Abad...).

### ☆ Aura de virtud

**Tipo:** Talismán.

**Componentes:** Un fragmento de la Torah, pluma de paloma, tinta de oro solarizada, hilo de oro, bolsa de seda verde, perfume de Venus.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** 2D10 minutos o hasta que el cabalista realice un acto perverso (u hostil).

**Preparación:** El cabalista toma el talismán en sus manos y recita una plegaria a las Virtudes, rogándole su ayuda.

**Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, mientras duren los efectos, el ejecutante se verá embargado por un aura de virtud que tendrá como efectos visibles que acierte de forma automática toda tirada de Templanza. Sus efectos serán patentes en los demás, otorgándole un bonus de +25% en sus tiradas de Elocuencia, dándole un aire de virtud e inocencia que obliga a aquellos que quieran atacarle a realizar una tirada de Templanza o no poder lastimarlo (se puede repetir la tirada una vez por asalto, no necesitando repetirla si la acierta).

### ☆ El dedo del Altísimo

**Tipo:** Talismán.

**Componentes:** Pergamino virgen, tinta de oro solarizada, bolsa de seda blanca, perfume solar.

**Caducidad:** Hasta sacar el pergamino de la bolsa.

**Duración:** Hasta que el cabalista deje de apuntar al blanco.

**Preparación:** Se fabrica el talismán con los componentes, que deberán ser constelados y perfumados, acompañados de las letanías adecuadas. Para usarlo, se ha de sujetar bolsa con la mano derecha y apuntar con el dedo índice al blanco, mientras se recita el hechizo.

**Descripción:** Si el hechizo tiene éxito (y el blanco falla su tirada de RR, si no es voluntario), el cabalista podrá usar la suerte de todos sus aliados en o contra el blanco (caso que alguno no desee compartir su suerte, deberá hacer una tirada de RR para excluirse), teniendo una suerte total igual a la suma de la suerte temporal de todos los aliados. A medida que se use esta reserva de suerte, ira disminuyendo de forma proporcional entre todos los "donantes". Los aliados también pueden gastar parte de sus PC, aunque esto será acción voluntaria de cada uno, lo que incrementará en un +3% la reserva por cada PC gastado (hara aumentar la reserva de suerte, pero no incrementará los puntos de suerte de los implicados). Este hechizo se considera qlipothico (y blasfemo) si se usa con fines perversos (los actos "justos" son discutibles).

### ☆ Invocar el Idaná

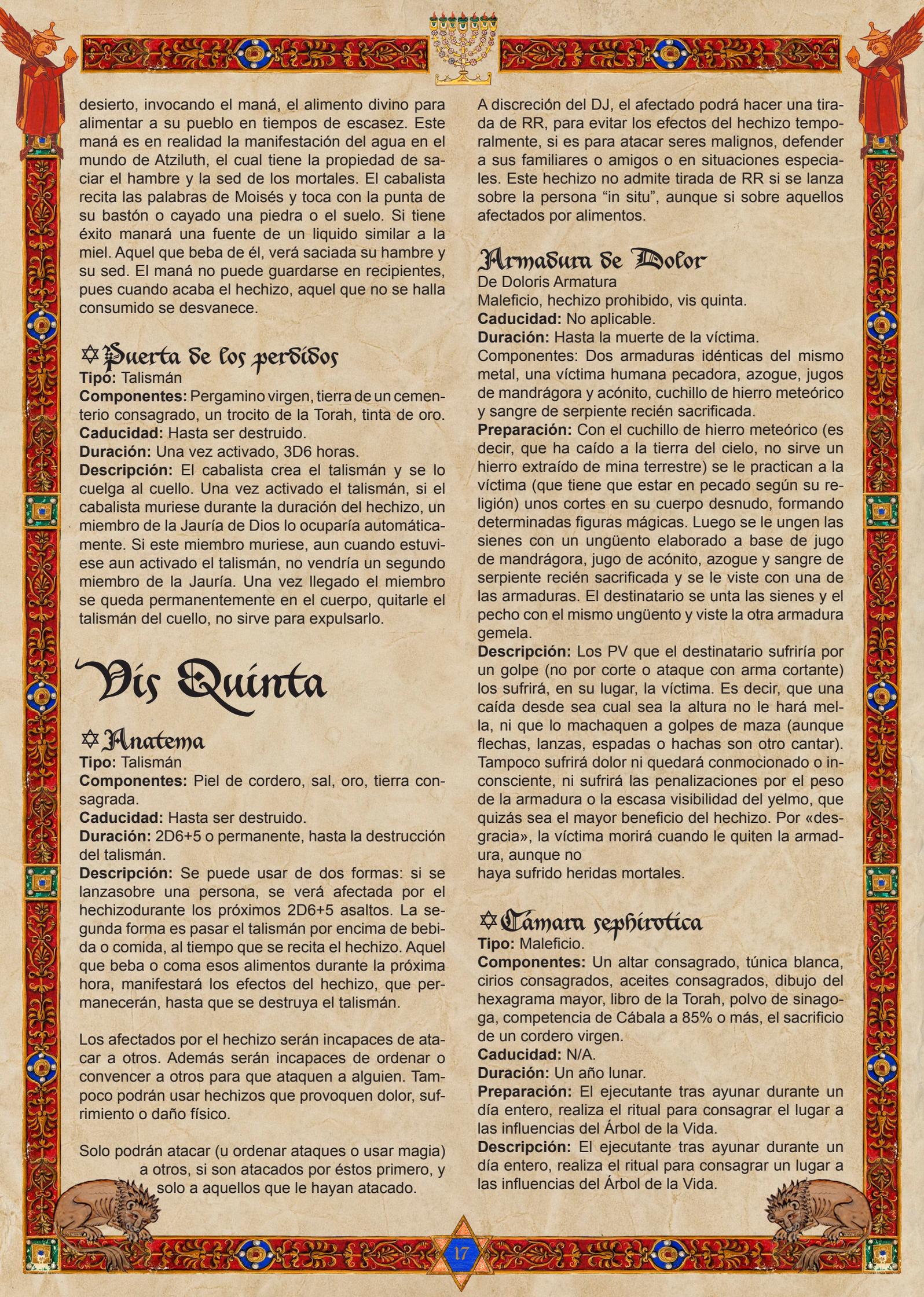
**Tipo:** Maleficio

**Componentes:** Se debe realizar en campo abierto, un bastón de madera.

**Caducidad:** N/A

**Duración:** La fuente seguirá manando durante 2D6 minutos.

**Descripción:** Este hechizo duplica los efectos del "milagro" (quizás no fuese tal milagro, ya que según la tradición Moisés era Cabalista) que Moisés realizó durante la peregrinación del pueblo judío a través del



desierto, invocando el maná, el alimento divino para alimentar a su pueblo en tiempos de escasez. Este maná es en realidad la manifestación del agua en el mundo de Atziluth, el cual tiene la propiedad de saciar el hambre y la sed de los mortales. El cabalista recita las palabras de Moisés y toca con la punta de su bastón o cayado una piedra o el suelo. Si tiene éxito manará una fuente de un líquido similar a la miel. Aquel que beba de él, verá saciada su hambre y su sed. El maná no puede guardarse en recipientes, pues cuando acaba el hechizo, aquel que no se halla consumido se desvanece.

## ☆ **Suerta de los perdidos**

**Tipo:** Talismán

**Componentes:** Pergamino virgen, tierra de un cementerio consagrado, un trocito de la Torah, tinta de oro.

**Caducidad:** Hasta ser destruido.

**Duración:** Una vez activado, 3D6 horas.

**Descripción:** El cabalista crea el talismán y se lo cuelga al cuello. Una vez activado el talismán, si el cabalista muriese durante la duración del hechizo, un miembro de la Jauría de Dios lo ocuparía automáticamente. Si este miembro muriese, aun cuando estuviese aun activado el talismán, no vendría un segundo miembro de la Jauría. Una vez llegado el miembro se queda permanentemente en el cuerpo, quitarle el talismán del cuello, no sirve para expulsarlo.

## **Vis Quinta**

### ☆ **Anatema**

**Tipo:** Talismán

**Componentes:** Piel de cordero, sal, oro, tierra consagrada.

**Caducidad:** Hasta ser destruido.

**Duración:** 2D6+5 o permanente, hasta la destrucción del talismán.

**Descripción:** Se puede usar de dos formas: si se lanzasobre una persona, se verá afectada por el hechizodurante los próximos 2D6+5 asaltos. La segunda forma es pasar el talismán por encima de bebida o comida, al tiempo que se recita el hechizo. Aquel que beba o coma esos alimentos durante la próxima hora, manifestará los efectos del hechizo, que permanecerán, hasta que se destruya el talismán.

Los afectados por el hechizo serán incapaces de atacar a otros. Además serán incapaces de ordenar o convencer a otros para que ataquen a alguien. Tampoco podrán usar hechizos que provoquen dolor, sufrimiento o daño físico.

Solo podrán atacar (u ordenar ataques o usar magia) a otros, si son atacados por éstos primero, y solo a aquellos que le hayan atacado.

A discreción del DJ, el afectado podrá hacer una tirada de RR, para evitar los efectos del hechizo temporalmente, si es para atacar seres malignos, defender a sus familiares o amigos o en situaciones especiales. Este hechizo no admite tirada de RR si se lanza sobre la persona "in situ", aunque si sobre aquellos afectados por alimentos.

## **Armadura de Dolor**

De Doloris Armatura

Maleficio, hechizo prohibido, vis quinta.

**Caducidad:** No aplicable.

**Duración:** Hasta la muerte de la víctima.

**Componentes:** Dos armaduras idénticas del mismo metal, una víctima humana pecadora, azogue, jugos de mandrágora y acónito, cuchillo de hierro meteórico y sangre de serpiente recién sacrificada.

**Preparación:** Con el cuchillo de hierro meteórico (es decir, que ha caído a la tierra del cielo, no sirve un hierro extraído de mina terrestre) se le practican a la víctima (que tiene que estar en pecado según su religión) unos cortes en su cuerpo desnudo, formando determinadas figuras mágicas. Luego se le ungen las sienes con un ungüento elaborado a base de jugo de mandrágora, jugo de acónito, azogue y sangre de serpiente recién sacrificada y se le viste con una de las armaduras. El destinatario se unta las sienes y el pecho con el mismo ungüento y viste la otra armadura gemela.

**Descripción:** Los PV que el destinatario sufriría por un golpe (no por corte o ataque con arma cortante) los sufrirá, en su lugar, la víctima. Es decir, que una caída desde sea cual sea la altura no le hará mel-la, ni que lo machaquen a golpes de maza (aunque flechas, lanzas, espadas o hachas son otro cantar). Tampoco sufrirá dolor ni quedará conmocionado o inconsciente, ni sufrirá las penalizaciones por el peso de la armadura o la escasa visibilidad del yelmo, que quizás sea el mayor beneficio del hechizo. Por «desgracia», la víctima morirá cuando le quiten la armadura, aunque no haya sufrido heridas mortales.

## ☆ **Cámara sephirotica**

**Tipo:** Maleficio.

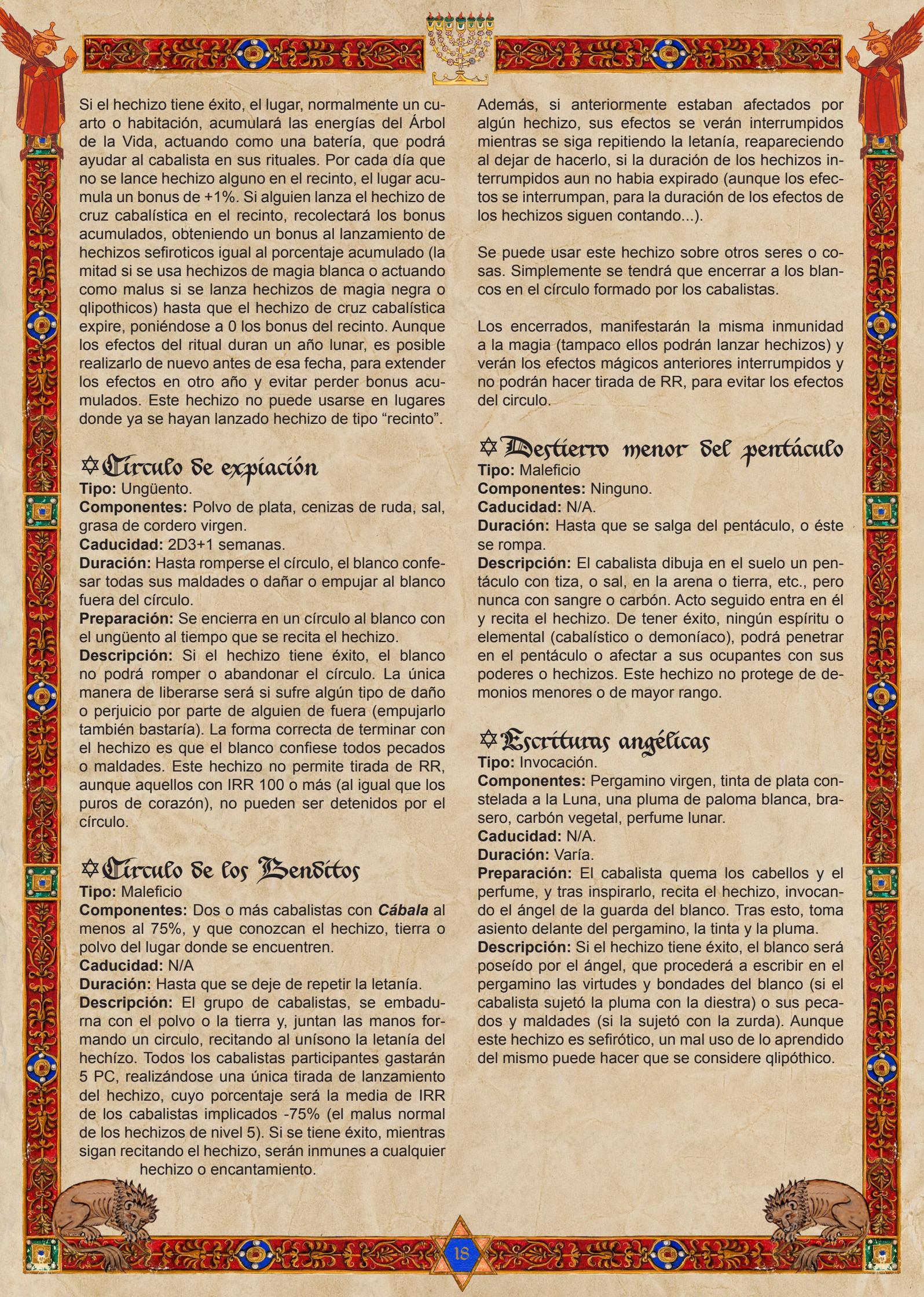
**Componentes:** Un altar consagrado, túnica blanca, cirios consagrados, aceites consagrados, dibujo del hexagrama mayor, libro de la Torah, polvo de sinagoga, competencia de Cábala a 85% o más, el sacrificio de un cordero virgen.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Un año lunar.

**Preparación:** El ejecutante tras ayunar durante un día entero, realiza el ritual para consagrar el lugar a las influencias del Árbol de la Vida.

**Descripción:** El ejecutante tras ayunar durante un día entero, realiza el ritual para consagrar un lugar a las influencias del Árbol de la Vida.



Si el hechizo tiene éxito, el lugar, normalmente un cuarto o habitación, acumulará las energías del Árbol de la Vida, actuando como una batería, que podrá ayudar al cabalista en sus rituales. Por cada día que no se lance hechizo alguno en el recinto, el lugar acumula un bonus de +1%. Si alguien lanza el hechizo de cruz cabalística en el recinto, recolectará los bonus acumulados, obteniendo un bonus al lanzamiento de hechizos sefíroticos igual al porcentaje acumulado (la mitad si se usa hechizos de magia blanca o actuando como malus si se lanza hechizos de magia negra o qlipthicos) hasta que el hechizo de cruz cabalística expire, poniéndose a 0 los bonus del recinto. Aunque los efectos del ritual duran un año lunar, es posible realizarlo de nuevo antes de esa fecha, para extender los efectos en otro año y evitar perder bonus acumulados. Este hechizo no puede usarse en lugares donde ya se hayan lanzado hechizo de tipo "recinto".

### ☆ **Círculo de expiación**

**Tipo:** Ungüento.

**Componentes:** Polvo de plata, cenizas de ruda, sal, grasa de cordero virgen.

**Caducidad:** 2D3+1 semanas.

**Duración:** Hasta romperse el círculo, el blanco confesar todas sus maldades o dañar o empujar al blanco fuera del círculo.

**Preparación:** Se encierra en un círculo al blanco con el ungüento al tiempo que se recita el hechizo.

**Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el blanco no podrá romper o abandonar el círculo. La única manera de liberarse será si sufre algún tipo de daño o perjuicio por parte de alguien de fuera (empujarlo también bastaría). La forma correcta de terminar con el hechizo es que el blanco confiese todos pecados o maldades. Este hechizo no permite tirada de RR, aunque aquellos con IRR 100 o más (al igual que los puros de corazón), no pueden ser detenidos por el círculo.

### ☆ **Círculo de los Benditos**

**Tipo:** Maleficio

**Componentes:** Dos o más cabalistas con **Cábala** al menos al 75%, y que conozcan el hechizo, tierra o polvo del lugar donde se encuentren.

**Caducidad:** N/A

**Duración:** Hasta que se deje de repetir la letanía.

**Descripción:** El grupo de cabalistas, se embadurna con el polvo o la tierra y, juntan las manos formando un círculo, recitando al unísono la letanía del hechizo. Todos los cabalistas participantes gastarán 5 PC, realizándose una única tirada de lanzamiento del hechizo, cuyo porcentaje será la media de IRR de los cabalistas implicados -75% (el malus normal de los hechizos de nivel 5). Si se tiene éxito, mientras sigan recitando el hechizo, serán inmunes a cualquier hechizo o encantamiento.

Además, si anteriormente estaban afectados por algún hechizo, sus efectos se verán interrumpidos mientras se siga repitiendo la letanía, reapareciendo al dejar de hacerlo, si la duración de los hechizos interrumpidos aun no había expirado (aunque los efectos se interrumpían, para la duración de los efectos de los hechizos siguen contando...).

Se puede usar este hechizo sobre otros seres o cosas. Simplemente se tendrá que encerrar a los blancos en el círculo formado por los cabalistas.

Los encerrados, manifestarán la misma inmunidad a la magia (tampoco ellos podrán lanzar hechizos) y verán los efectos mágicos anteriores interrumpidos y no podrán hacer tirada de RR, para evitar los efectos del círculo.

### ☆ **Destierro menor del pentáculo**

**Tipo:** Maleficio

**Componentes:** Ninguno.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Hasta que se salga del pentáculo, o éste se rompa.

**Descripción:** El cabalista dibuja en el suelo un pentáculo con tiza, o sal, en la arena o tierra, etc., pero nunca con sangre o carbón. Acto seguido entra en él y recita el hechizo. De tener éxito, ningún espíritu o elemental (cabalístico o demoníaco), podrá penetrar en el pentáculo o afectar a sus ocupantes con sus poderes o hechizos. Este hechizo no protege de demonios menores o de mayor rango.

### ☆ **Escrituras angélicas**

**Tipo:** Invocación.

**Componentes:** Pergamino virgen, tinta de plata constelada a la Luna, una pluma de paloma blanca, brasero, carbón vegetal, perfume lunar.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Varía.

**Preparación:** El cabalista quema los cabellos y el perfume, y tras inspirarlo, recita el hechizo, invocando el ángel de la guarda del blanco. Tras esto, toma asiento delante del pergamino, la tinta y la pluma.

**Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el blanco será poseído por el ángel, que procederá a escribir en el pergamino las virtudes y bondades del blanco (si el cabalista sujetó la pluma con la diestra) o sus pecados y maldades (si la sujetó con la zurda). Aunque este hechizo es sefírotico, un mal uso de lo aprendido del mismo puede hacer que se considere qlipthico.

## ☆ Expulsión del Árbol de la Vida

**Tipo:** Maleficio.

**Componentes:** Una estrella de David, tiza, sal.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Especial.

**Preparación:** El cabalista ha de dibujar el Árbol de la Vida en el suelo. Este dibujo puede ser de forma simple, líneas y círculos con el nombre en hebreo en caracteres cabalísticos, aunque existe un círculo mágico especial cada sefira. Cada círculo esta compuesto por una serie de símbolos, nombres sagrados y complejos diseños. Para usar el hechizo, el cabalista entra dentro del dibujo del árbol y, mientras muestra la estrella al objetivo y le lanza la sal, recita el maleficio.

**Descripción:** Si tiene éxito, el blanco es expulsado, como en el hechizo de expulsión. Este hechizo permite el uso de herramientas propias de rituales de exorcismo, para anular parte de la IRR del blanco (si ya se estaba bajo los efectos de **Fervor**, permite anular un -25% adicional) y, además, por cada círculo mágico de sefira inscrito, se anula un 10% de malus de IRR del blanco. Aquel que aprenda este hechizo, solo conocerá inicialmente el círculo mágico correspondiente a Maljut, debiendo encontrar el resto. A la hora de usar los círculos mágicos específicos de cada sefira, estos deben estar conectados por ramas, empezando de abajo a arriba (si se conoce los círculos de Maljut y Keter, no se podrán usar ambos porque no hay rama que los comunique).

## ☆ Invocación de elementales cabalísticos

**Tipo:** Invocación

**Componentes:** Pergamino virgen, tinta, tiza, un recipiente con el elemento del elemental a invocar, **Cábala** al menos al 75%.

**Caducidad:** NA.

**Duración:** Variable.

**Descripción:** El cabalista inscribe el sello cabalístico en el suelo con ayuda de la tiza, y pone el recipiente en el centro. Se escribe en el pergamino el nombre del rey elemental del tipo de elemental a invocar (Aire (estel): Paralda; Agua (oeste): Niksa; Tierra (norte): Chob; Fuego (sur) Djín), y coloca el pergamino en el recipiente.

Acto seguido se hacia el punto cardinal propicio al elemental y se recita invocación. Si se tiene éxito llegará un elemental cabalístico a través del elemento del recipiente. Este no se hará visible hasta que se le haga la petición. Una vez llegado el elemental se le mandará la tarea, y una vez cumplida ésta, se irá. Si no se le manda nada, el elemental se irá cuando anochezca o amanezca, o se cambie de sitio el recipiente, lo que pase antes. Para ver descripción y características de los elementales cabalísticos, ver Bestiario hebreo.

## ☆ Invocar al reflejo angelical

**Hechizo sefirótico**

**Tipo:** Invocación/Talismán.

**Componentes:** Un espejo de plata bruñida, tinta de oro solarizada, tinta de plata constelada a la luna, perfume solar, perfume lunar, brasero nuevo, punzón nuevo, carbón vegetal.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Hasta que se aparte la mirada del espejo.

**Preparación:** Con los componentes se encanta un espejo. Para usarse, el cabalista ha de sentarse enfrente del espejo y recitar la invocación.

**Descripción:** Si tiene éxito, el ángel de la guarda del cabalista se comunicará con este, usando su propio reflejo en el espejo (solo él podrá verlo y escucharlo). El ángel de la guarda, no esta en contacto con las huestes angélicas, así que su asistencia será limitada, apenas reduciéndose a aconsejar (y si se tercia, reprochar). En caso de pifia, Morguz será invocado en lugar del ángel de la guarda.

## ☆ Juicio de Dios

**Tipo:** Maleficio

**Componentes:** Tierra consagrada, sal.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Lo que dure la prueba.

**Descripción:** Se debe realizar al mediodía. El cabalista reúne a dos contendientes. Forma un círculo con la sal y la tierra, poniendo a cada uno de los contendientes a un lado. Tras esto, el cabalista evoca el juicio de los Tronos (*entidades angélicas ver manual pág 172*) en esta disputa, haciendo que éstos sean los jueces de la disputa. Acto seguido ambos contendientes entran en el círculo y se enfrentan (no necesariamente en combate, puede ser un duelo de ingenio, o habilidad) Sin importar las capacidades de los contendientes, ganará aquel que el juicio de Tronos considere oportuno.

## ☆ Lamen elemental

**Tipo:** Talismán

**Componentes:** Pergamino virgen, tinta prodigiosa, bolsa de seda azul, inciensos planetarios.

**Caducidad:** Hasta ser destruido.

**Duración:** Variable.

**Descripción:** El cabalista inscribe el sello de Maljut, representando los cuatro mundos y sus asociaciones elementales. A continuación perfuma el pergamino y lo mete en la bolsa. El hechizo se puede usar para contener o liberar un elemental cabalístico. Si se usa para contenerlo, tras la invocación del mismo, se introduce el lamen en el recipiente del elemento y se recita el hechizo de activación. De tener éxito, el elemento del recipiente desaparece y el elemental es contenido en el lamen, el cual desde ese momento deberá estar siempre puesto al cuello del cabalista, ya que si estuviese mas de 32 latidos de corazón sin estar a su cuello,

el elemental sería liberado y volvería a su lugar de origen (sin perjuicio para nadie cercano, ni manifestación física palpable). Cada vez que se ponga el sol, si el cabalista lleva el lamen "cargado" perderá un punto de vida. Este punto alimentará al elemental, que una vez contenido, no podrá alimentarse de las emanaciones del árbol de la vida, tomando de forma instintiva (y sin mala fe) la vida del cabalista. Si se usa para liberar el elemental, el cabalista sujetará el lamen (cargado) y recitará el hechizo liberando al elemental. El cabalista deberá entonces hacer su petición al elemental, el cual la cumplirá. Esto debe hacerse un turno después de la liberación, si se tarda más será inútil, pues el elemental ya habrá partido.

### ☆ Luz Divina

**Tipo:** Maleficio

**Componentes:** Ninguno.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Hasta que el cabalista deje de recitar la letanía o hasta el amanecer (ver descripción).

**Descripción:** El cabalista debe recitar los nombres de Dios asociados a cada sephirot, con calma y fe, siguiendo el orden de ejes (kalim). Este hechizo tarda tres asaltos en completarse (uno por cada kalim). Si tiene éxito, recibirá un destello de luz divina, el cual le inspirará y protegerá. Durante la duración del hechizo tendrá un bonus a las tiradas de RR igual al porcentaje que se tuviese a la hora de lanzar el hechizo (como en el hechizo de **Recinto mágico**, con el que además puede sumar bonus). Si además el cabalista hubiese lanzado el hechizo de **Destierro menor del pentáculo** y estuviese dentro del pentagrama, podrá parar de recitar la letanía, ya que los efectos del hechizo durarán hasta el amanecer. Además conseguirá el beneficio extra de potenciar la protección del pentagrama, protegiendo de hechizos y poderes de demonios menores (el DJ puede determinar que también protegería de demonios superiores, pero esto es una decisión que deberá tomar él basándose en la pureza y virtud de los ocupantes del pentagrama).

### ☆ Ritual del Pilar del medio

**Tipo:** Maleficio

**Componentes:** ropas limpias, candelabro de siete brazos, inciensos planetarios, haber usado la **Cruz cabalística**.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Hasta el amanecer.

**Descripción:** Este ritual "activa" el pilar del medio del árbol de la vida (la columna central, el pilar de la bondad), permitiendo experimentar el gozo de los sephirot de ese pilar. Se deberá recitar diversas letanías a cada sephirot con mucho cuidado y devoción. Al terminar el hechizo, el cabalista reforzará su conexión con el árbol de la vida, sintiéndose muy bien consigo mismo (más bueno, de hecho).

Cómo efecto secundario, aquellas personas que estén cerca del cabalista y sean brujos, demonios, engendros, seres irracionales malignos o gentes sin alma o especialmente malvadas, sentirán que el cabalista desprende un aura de calor y bondad no visible que los incomodará sobremanera (si no pasan una tirada de RR, tendrán un -25% a todas sus acciones mientras sigan en la presencia del cabalista, con una pifia se verían obligadas a huir de su presencia).

## Vis Sexta

### ☆ Creación de un Gólem

**Tipo:** Invocación/Talismán (el tiempo de fabricación según la escala de talismanes).

**Componentes:** Tierra virgen.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Hasta que se borre la letra aleph de la cabeza del gólem o sea de alguna forma destruido.

**Descripción:** Tomar tierra de un suelo virgen, fabricar con ella el gólem (escribiendo en su frente la palabra emet) y enterrarlo en el suelo. Acto seguido caminar alrededor del gólem circularmente, combinando las letras del alfabeto y el nombre secreto de Dios. Si se tiene éxito el gólem se animará, esperando las órdenes del cabalista. Para descripción y características del Gólem, consultar el bestiario.



Ilustración por Raulo Cáceres Sefarad, Suplemento de Crom

## ☆ **Bendición de los Justos**

**Tipo:** Talismán

**Componentes:** Pergamino virgen, tinta prodigiosa, oro, plata, inciensos planetarios.

**Caducidad:** Hasta ser destruido.

**Duración:** 3D6 asaltos.

**Descripción:** El mago invoca el poder de determinados Ángeles para que le amparen. Durante la duración del hechizo ningún enemigo podrá desenvainar ningún arma. Si ya las empuñaban y le atacan sufrirán un malus de 50% (sus armas le pesarán terriblemente). En contrapartida, el mago y sus aliados no podrán atacar, solo defenderse parando o esquivando los golpes. Si el mago ataca se romperá el hechizo, y si lo hace alguno de sus aliados éste saldrá de la influencia del hechizo (sus enemigos podrán atacarle normalmente, pero no se romperá el hechizo). La excepción es si el enemigo es un engendro del infierno, demonio o humano sin alma, en este caso el hechizo seguirá funcionando y el mago y sus aliados gozarán de bonus mientras dure el combate de +25% a su competencia de armas.

## ☆ **Invocar al Gemelo del Alma**

**Tipo:** Invocación

**Componentes:** Ropas limpias, polvo de la sinagoga, sal, perfume de la luna, piedra de ara, cirios benditos, **Cábala** al menos al 90%

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Hasta que el cabalista y el gemelo del alma se abracen.

**Descripción:** El cabalista deberá ayunar un día entero durante el cual meditará y se purificará. Después poniéndose ropas limpias comenzará la ceremonia, la cual se deberá realizar al amanecer. De tener éxito, se invocará el gemelo del alma del cabalista (que no es más que su ángel de la guarda). El ángel estará al servicio completo del cabalista. Si se le encarga una acción de dudosa moralidad, avisará al cabalista, aunque si se le reitera la orden deberá cumplirla.

Bajo la apariencia del gemelo del alma, el ángel de la guarda difiere de su forma ordinaria: sus características son exactamente las del cabalista y es posible dañarlo con armas ordinarias, aunque estas le harán daño mínimo (las mágicas le harán daño normal). Si esto sucediese por cada punto de daño que se le haga, el cabalista pierde un punto de PC. (si no le quedasen, perdería un punto de vida). Además, el ángel tiene el poder especial de poder ponerse en contacto mental con el cabalista fel cual podrá hacer lo mismo) siempre que desee. Por cada puesta de sol que se encuentre separado el ángel del cabalista, el ángel recibe un punto de daño que no podrá ser curado de ninguna forma. Si el ángel muriese, sería enviado a uno de los reinos cabalísticos.

El cabalista también recibe una serie de inconvenientes: al estar sin ángel de la guarda, la magia le afecta más fácilmente teniendo un -50% a sus tiradas de RR a la hora de resistirla y su **Suerte** se reduce a la mitad, sin que tenga posibilidad de recuperarla, mientras se esté separado. También tendrá un malus de -25% a sus competencias sociales (Elocuencia, Seducción etc), pues la gente nota algo raro en él. Si el ángel "muriese" estos efectos se harían permanentes, hasta que el cabalista de alguna forma pudiese ir en busca de su ángel y volver a juntarse (usando la **Mercaba** por ejemplo).

*Sobre los ángeles de la guarda, consultar la pág. 128 del manual.*

## ☆ **Kwisatz Haderack**

**Hechizo sefirótico**

**Tipo:** Maleficio.

**Componentes:** Un objeto bendito por una potestad. El cabalista no debe ser observado por nadie cuando lance el hechizo, caso contrario el hechizo falla irreversiblemente.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Especial.

**Preparación:** El cabalista cierra los ojos y entona una plegaria a las potestades, para que le permitan el caminar por las sendas angélicas, dejando caer el objeto al finalizar la letanía y diciendo el nombre de la persona a la que se quiere visitar.

**Descripción:** Este hechizo otorga al cabalista el poder caminar por las llamadas "sendas angélicas", que permiten a los espíritus celestes el viajar a cualquier punto de nuestro mundo. Si el hechizo tiene éxito, el cabalista se teletransportará al lugar donde se encuentre el blanco (no tiene derecho a tirada de RR), a menos de siete pasos de él y en un ángulo que no le permita ser visto (a su espalda por ejemplo). Si no se puede cumplir estas premisas, el cabalista queda atrapado en las sendas angélicas durante un tiempo indeterminado, que puede variar del suficiente para que el blanco cumpla las premisas u minutos, horas, días, meses o incluso más, a decisión del Dj. El blanco puede hacer una tirada combinada de IRR y Escuchar, en el momento de la aparición del cabalista, para notar su presencia (escuchará como un aleteo lejano). El objeto bendito se teletransporta con el cabalista, apareciendo a sus pies, en su destino y es reutilizable (siempre que no se rompa), hasta que la potestad retire la bendición. Una pifia puede hacer perderse al cabalista por los reinos místicos del Árbol de la Vida, tardando mucho en volver... (el personaje no podría usar este hechizo para volver a nuestro mundo...)

## ☆ La Ira de Dios

**Tipo:** Talismán

**Componentes:** Piel de cordero, sangre de león, cera de un cirio bendito, un mechón de pelo de un hombre justo, mirra.

**Caducidad:** Hasta ser destruido.

**Duración:** Hasta que el cabalista desee o hasta que su RES llegue a 0 o menos.

**Descripción:** El cabalista inscribe en la piel de cordero usando el resto de componentes, el sello de Geburah. Si el cabalista logra lanzar con éxito este hechizo, se verá imbuido por la ira divina: podrá realizar seis acciones por asalto en vez de dos, se moverá más rápido que un caballo, ganará siempre la iniciativa (incluso a aquellos que estén bajo los efectos de accleración) ganará un bonus a sus tiradas de RR y a sus competencias de armas y combate (incluido **Esquivar**) de la mitad de su suerte (actual). Perderá un punto de RES, por asalto que el cabalista desee mantener activo el hechizo, aunque si llegase a 0 de RES el hechizo terminaría automáticamente. Aquellos que deseen atacar al cabalista, se encontrarán con un malus de -25%, debido a lo rápido que se mueve.

Si el cabalista realizase cualquier tipo de mala acción estando bajo los efectos de la ira de Dios (por ejemplo, atacar a un inocente), el hechizo terminará de inmediato recibiendo un dolor espantoso durante los próximos 1D3 asaltos que le dejará conmocionado. Además habrá de pasar una tirada de Suerte. Si la fallase, perderá un punto de RES de forma permanente.

Si el cabalista está consciente tras terminar el hechizo puede ponerse a rezar dando gracias a Dios. Por cada dos asaltos de rezos recupera un punto de RES perdido a causa del hechizo. Estos rezos se deben realizar nada más terminar los efectos del hechizo, con una demora máxima de tres asaltos. De no hacerse, no se podrán realizar con posterioridad. Si se usó mal el hechizo y se reza, no se recupera RES, de hecho, se perderá un punto adicional.

## ☆ Lamen de Keter

**Tipo:** Talismán

**Componentes:** Pergamino virgen, tinta prodigiosa, bolsa de seda blanca, ámbar gris.

**Caducidad:** Hasta ser destruido.

**Duración:** 2D6 minutos

**Descripción:** Alzando el talismán, el cabalista recita una evocación del poder de la sefira de keter. Si se tiene éxito aumenta su **Comunicación** en 2D6. No se pueden usar dos lamen de keter conjuntamente.

## ☆ Lamen de Hojma

**Tipo:** Talismán

**Componentes:** Pergamino virgen, tinta prodigiosa, bolsa de seda gris, almizcle.

**Caducidad:** Hasta ser destruido.

**Duración:** 2D6 minutos.

**Descripción:** Alzando el talismán, el cabalista recita una evocación del poder de la sefira de hojma. Si se tiene éxito aumenta su **Cultura** en 2D6. No se pueden usar dos lamen de hojma conjuntamente.

## ☆ Lamen de Binah

**Tipo:** Talismán

**Componentes:** Pergamino virgen, tinta de plomo, bolsa de seda negra, mirra.

**Caducidad:** Hasta ser destruido.

**Duración:** 1 hora

**Descripción:** Alzando el talismán, el cabalista recita una evocación del poder de la sefira de binah. Si se tiene éxito, la posibilidad de éxito crítico de habilidades de **Percepción** y **Cultura** aumentan en 2D6. No se pueden usar dos lamen de binah conjuntamente.

## ☆ Lamen de Hesed

**Tipo:** Talismán

**Componentes:** Pergamino virgen, tinta de estaño, bolsa de seda azul, cedro.

**Caducidad:** Hasta ser destruido.

**Duración:** 2D6 minutos.

**Descripción:** Alzando el talismán, el cabalista recita una evocación del poder de la sefira de hesed. Si se tiene éxito aumenta la **Resistencia** con 2D6. No se pueden usar dos lamen de hesed conjuntamente.

## ☆ Lamen de Geburah

**Tipo:** Talismán.

**Componentes:** Pergamino virgen, tinta de hierro, bolsa de seda roja, hojas de laurel.

**Caducidad:** Hasta ser destruido.

**Duración:** 2D6 minutos.

**Descripción:** Alzando el talismán, el cabalista recita una evocación del poder de la sefira de geburah. Si se tiene éxito aumenta la **Fuerza** en 2D6. No se pueden usar dos lamen de geburah conjuntamente.

## ☆ Lamen de Tiferet

**Tipo:** Talismán.

**Componentes:** Pergamino virgen, tinta de oro, bolsa de seda amarilla, olivano.

**Caducidad:** Hasta ser destruido.

**Duración:** 2D6 minutos.

**Descripción:** Alzando el talismán, el cabalista recita una evocación del poder de la sefira de tiferet. Si se tiene éxito aumenta la **Apariencia** en 2D6. No se pueden usar dos lamen de tiferet conjuntamente.

## ☆ Lamen de Netsaj

**Tipo:** Talismán.

**Componentes:** Pergamino virgen, tinta de cobre, bolsa de seda verde, rosa o sándalo rojo.

**Caducidad:** Hasta ser destruido.

**Duración:** 2D6 minutos.

**Descripción:** Alzando el talismán, el cabalista recita una evocación del poder de la sefira de nestaj. Si se tiene éxito aumenta la **Agilidad** en 2D6. No se pueden usar dos lamen de nestaj conjuntamente.

## ☆ Lamen de Hod

**Tipo:** Talismán.

**Componentes:** Pergamino virgen, tinta de mercurio, bolsa de seda naranja, estoraque.

**Caducidad:** Hasta ser destruido.

**Duración:** 2D6 minutos.

**Descripción:** Alzando el talismán, el cabalista recita una evocación del poder de la sefira de hod. Si se tiene éxito aumenta la **Habilidad** en 2D6. No se pueden usar dos lamen de hod conjuntamente.

## ☆ Lamen de Yesod

**Tipo:** Talismán.

**Componentes:** Pergamino virgen, tinta de plata, bolsa de seda morada, jazmín.

**Caducidad:** Hasta ser destruido.

**Duración:** 2D6 minutos.

**Descripción:** Alzando el talismán, el cabalista recita una evocación del poder de la sefira de yesod. Si se tiene éxito aumenta la **Percepción** en 2D6. No se pueden usar dos lamen de yesod conjuntamente.

## ☆ Llave Mística

**Hechizo sefirótico**

**Tipo:** Maleficio.

**Componentes:** Algún material para dibujar los símbolos de la Llave, que no podrá ser bajo ningún concepto sangre, estar en una Encrucijada.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** 1D3 asaltos.

**Preparación:** Este hechizo solo puede ser realizado en lugares místicos especiales, denominados Encrucijadas, aunque es posible realizarlo en cualquier sitio si el cabalista conoce el círculo mágico de la Puerta adecuada.

**Descripción:** Si se lanza el hechizo con éxito, los símbolos mágicos se iluminarán veladamente (aunque solo aquellos con IRR 100 o más lo notarán) y aquellos que los atraviesen o crucen, serán transportados al lugar que abre la Llave.

## ☆ Justicia

**Tipo:** Maleficio

**Componentes:** Estar sufriendo terribles dolores, estando a punto de morir, pergamino virgen con el nombre cabalístico de Mastema (opcional), ser un buen creyente y mejor persona.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Variable.

**Descripción:** El cabalista deberá estar sufriendo gran dolor o estar a punto de morir. Si éste es el caso, se escribirá los caracteres cabalísticos asociados a Mastema en el suelo (si es arenoso bastará con el usar el dedo, sino lo es se necesitara una tiza, carbón o similar. No es posible usar la sangre para la escritura), o si se tiene el pergamino con el nombre escrito, arrojarlo al suelo. A continuación, el cabalista, mirando al suelo y evitando en todo momento mirar a aquellos que sean responsables de sus penurias pronunciara en voz baja dos palabras: Mastema justicia. Si se tiene éxito, Mastema recibirá una visión con el dolor del cabalista, así como las circunstancias que rodean su sufrimiento, los responsables del mismo, etc. encargándose personalmente de hacer justicia de la forma que más crea conveniente (ten miedo, mucho miedo ...).

Este hechizo se debe hacer en voz baja y sin pases de manos (sin que se apliquen los malus normales del caso).

Como el lector se habrá dado cuenta, es la contrapartida cabalística al hechizo de **Condenación**, aunque más peligroso. Mientras que en el de **Condenación**, el objetivo es el asesino, pudiendo este si tiene activo el hechizo de **Amuleto**, resistirlo, en este el objetivo es informar a Mastema de una injusticia, con lo cual no hay ninguna tirada de RR (con o sin amuleto) que lo evite... Sabre Mastema, consultar pág. 159 del manual.

## ☆ Pomo de Netsaj

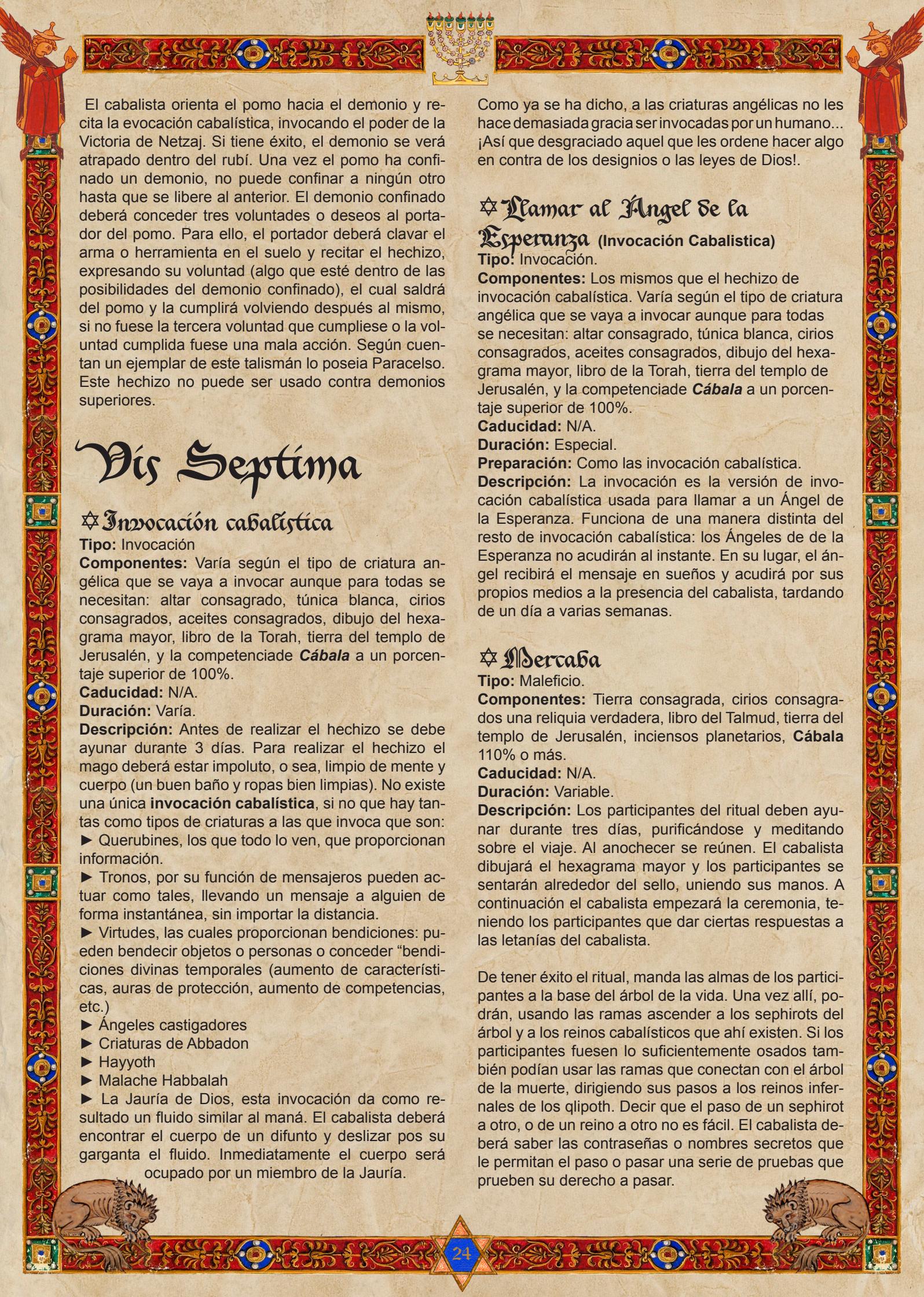
**Tipo:** Talismán.

**Componentes:** Un rubí, un arma o herramienta forjada por un maestro artesano (**Artesanía** 90% o más), tierra del templo de Jerusalén, punzón de plata condelada.

**Caducidad:** Hasta que se destruya o se separe el rubí de la empuñadura.

**Duración:** Hasta que el demonio cumpla las tres voluntades, o se use al demonio para cometer una mala obra.

**Descripción:** En el rubí se inscribe el sello cabalístico de la sefira de Netsaj, la cual usando el resto de componentes se engastará al pomo o empuñadura del arma o herramienta. Este hechizo solo puede usarse si el portador del pomo ha derrotado a un demonio (elemental o menor) en algún tipo de prueba o concurso (combate físico, mental, frustrar sus planes, etc), y éste está aun presente.



El cabalista orienta el pomo hacia el demonio y recita la evocación cabalística, invocando el poder de la Victoria de Netzaj. Si tiene éxito, el demonio se verá atrapado dentro del rubí. Una vez el pomo ha confinado un demonio, no puede confinar a ningún otro hasta que se libere al anterior. El demonio confinado deberá conceder tres voluntades o deseos al portador del pomo. Para ello, el portador deberá clavar el arma o herramienta en el suelo y recitar el hechizo, expresando su voluntad (algo que esté dentro de las posibilidades del demonio confinado), el cual saldrá del pomo y la cumplirá volviendo después al mismo, si no fuese la tercera voluntad que cumplierse o la voluntad cumplida fuese una mala acción. Según cuentan un ejemplar de este talismán lo poseía Paracelso. Este hechizo no puede ser usado contra demonios superiores.

## Vis Septima

### ☆ Invocación cabalística

**Tipo:** Invocación

**Componentes:** Varía según el tipo de criatura angélica que se vaya a invocar aunque para todas se necesitan: altar consagrado, túnica blanca, cirios consagrados, aceites consagrados, dibujo del hexagrama mayor, libro de la Torah, tierra del templo de Jerusalén, y la competencia de **Cábala** a un porcentaje superior de 100%.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Varía.

**Descripción:** Antes de realizar el hechizo se debe ayunar durante 3 días. Para realizar el hechizo el mago deberá estar impoluto, o sea, limpio de mente y cuerpo (un buen baño y ropas bien limpias). No existe una única **invocación cabalística**, si no que hay tantas como tipos de criaturas a las que invoca que son:

- ▶ Querubines, los que todo lo ven, que proporcionan información.
- ▶ Tronos, por su función de mensajeros pueden actuar como tales, llevando un mensaje a alguien de forma instantánea, sin importar la distancia.
- ▶ Virtudes, las cuales proporcionan bendiciones: pueden bendecir objetos o personas o conceder "bendiciones divinas temporales (aumento de características, auras de protección, aumento de competencias, etc.)"
- ▶ Ángeles castigadores
- ▶ Criaturas de Abbadon
- ▶ Hayyoth
- ▶ Malache Habbalah
- ▶ La Jauría de Dios, esta invocación da como resultado un fluido similar al maná. El cabalista deberá encontrar el cuerpo de un difunto y deslizar por su garganta el fluido. Inmediatamente el cuerpo será ocupado por un miembro de la Jauría.

Como ya se ha dicho, a las criaturas angélicas no les hace demasiada gracia ser invocadas por un humano... ¡Así que desgraciado aquel que les ordene hacer algo en contra de los designios o las leyes de Dios!

### ☆ Llamar al Ángel de la Esperanza (Invocación Cabalística)

**Tipo:** Invocación.

**Componentes:** Los mismos que el hechizo de invocación cabalística. Varía según el tipo de criatura angélica que se vaya a invocar aunque para todas se necesitan: altar consagrado, túnica blanca, cirios consagrados, aceites consagrados, dibujo del hexagrama mayor, libro de la Torah, tierra del templo de Jerusalén, y la competencia de **Cábala** a un porcentaje superior de 100%.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Especial.

**Preparación:** Como las invocación cabalística.

**Descripción:** La invocación es la versión de invocación cabalística usada para llamar a un Ángel de la Esperanza. Funciona de una manera distinta del resto de invocación cabalística: los Ángeles de de la Esperanza no acudirán al instante. En su lugar, el ángel recibirá el mensaje en sueños y acudirá por sus propios medios a la presencia del cabalista, tardando de un día a varias semanas.

### ☆ Mircaba

**Tipo:** Maleficio.

**Componentes:** Tierra consagrada, cirios consagrados una reliquia verdadera, libro del Talmud, tierra del templo de Jerusalén, inciensos planetarios, **Cábala** 110% o más.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Variable.

**Descripción:** Los participantes del ritual deben ayunar durante tres días, purificándose y meditando sobre el viaje. Al anochecer se reúnen. El cabalista dibujará el hexagrama mayor y los participantes se sentarán alrededor del sello, uniendo sus manos. A continuación el cabalista empezará la ceremonia, teniendo los participantes que dar ciertas respuestas a las letanías del cabalista.

De tener éxito el ritual, manda las almas de los participantes a la base del árbol de la vida. Una vez allí, podrán, usando las ramas ascender a los sephirot del árbol y a los reinos cabalísticos que ahí existen. Si los participantes fuesen lo suficientemente osados también podían usar las ramas que conectan con el árbol de la muerte, dirigiendo sus pasos a los reinos infernales de los qlipoth. Decir que el paso de un sephirot a otro, o de un reino a otro no es fácil. El cabalista deberá saber las contraseñas o nombres secretos que le permitan el paso o pasar una serie de pruebas que prueben su derecho a pasar.

Este hechizo es el sumun del cabalismo, pues si el cabalista es digno y consigue su ascensión a través del árbol, puede lograr el objetivo fundamental de la Cábala: contemplar el rostro de Dios.



## ☆ Pulsa de Nura

**Tipo:** Maleficio.

**Componentes:** Una sinagoga, un minián de cabalistas (10 hombres), incluido el ejecutante que deberán conocer el hechizo y tener al menos un 50% en cábala (80% en caso del ejecutante).

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Especial.

**Preparación:** Antes de la realización del ritual, los miembros del minián (un grupo de diez hombres judíos) de cabalistas, se ha de purificar durante al menos tres días de ayuno y oración. La realización del ritual se deberá hacer en una sinagoga, mientras sea de día, siendo especialmente propicio, si el final del ritual coincide con el momento del ocaso. El ejecutante del hechizo, dirige las plegarias e invocaciones del minián, durante el cual se recitaran varios nombres secretos de Dios, llamando la atención a la corte celestial sobre los crímenes y maldades del blanco, y el sufrimiento y la angustia que ha producido en la comunidad judía. Los fallos o pifias a la hora de lanzar este hechizo suelen ser especialmente catastróficas para los ejecutantes. Sin embargo se ha de tener cuidado pues el éxito en el lanzamiento de este hechizo, no significa la muerte del blanco, pues eso dependerá del juicio celestial, además de haber la posibilidad que los componentes del minián sean castigados por haber osado realizar esta ceremonia tan sagrada sin ser necesario o estando compuesto el minián por hombres indignos (ejem, cabalistas oscuros abstenerse).

Algunos factores que pueden influir en el resultado podrían ser:

- ▶ El blanco es o no culpable de lo acusado.
- ▶ El blanco es o no un individuo malvado, según los cánones hebreos, la ley de Dios u otros puntos de vista.
- ▶ Los crímenes o faltas (no siempre muertes) cometidas, el grado de daño y dolor provocados.
- ▶ La voluntad de Dios: ¿Actuaba el blanco de alguna forma de acuerdo al plan divino? (por ejemplo, hubiese sido desastroso para Job haber realizado un Pulsa de Nura sobre el "condenado brujo" que le había echado mal de ojo...)
- ▶ Si el ejecutante es un rabino.
- ▶ Si los miembros del minián son o no hombres justos según los preceptos de la Torah, la Ley de Dios y la Cábala.
- ▶ Si los miembros del minián están en un estado de pureza.
- ▶ Si hubiese alguna mujer entre el minián.

**Descripción:** El Pulsa de Nura es el ultimo recurso que tiene un hombre justo, cuando es sometido a una situación de injusticia, en la que la justicia humana no puede (o quiere) dar su justo castigo a su agresor. Es usado para castigar a aquellos individuos catalogados como malvados y peligrosos para el cabalista o la comunidad judía. No debe confundirse con una especie de maldición de muerte pues lejos esta de serlo.

El Pulsa de Nura es una plegaria a las altas instancias de la Corte Celestial, llamando la atención sobre el peligro y los crímenes del blanco y pidiéndole humildemente que tome cartas en el asunto.

Si las potencias celestiales coinciden con el juicio del cabalista dictarán sentencia sobre el blanco que puede ir desde la muerte inmediata, la ruina de sus negocios o un castigo mas especial (los caminos del señor son inescrutables y bien puede llegar el castigo al infractor a través de un grupo de aguerridos Pjs). Sin embargo la realización de este hechizo es extremadamente peligrosa pues es una ceremonia especialmente sagrada y los primeros individuos examinados por la Corte Celestial son los miembros del minián, que bien pueden ser castigados junto/o en lugar del blanco.

Este hechizo es prácticamente imposible de encontrar en libro o texto alguno, transmitiéndose oralmente de padres a hijos, o de rabino a rabino. Bien podría ser un hechizo prohibido o simplemente un hechizo excepcionalmente raro, la decisión se deja en manos del Dj. Es muy posible que exista un ritual de Fé dentro de la propia religión judía que emule los efectos de este hechizo, al fin de al cabo, el hechizo no deja de ser una plegaria un tanto especial. Este hechizo no se ve afectado por modificadores por IRR alta del blanco.

**Spoiler:** Las letanías de este hechizo aparecieron escritas en cierto pergamino de la aventura Ultio Infecta, del Daemonalatreia...

## ☆ Virtus de invocación

**Tipo:** Invocación/Talismán.

**Componentes:** Pergamino virgen, tinta de oro, perfume solar, lacre rojo, el permiso del ángel objetivo, conocer el hechizo de invocación cabalística adecuado al tipo de ángel invocado.

**Caducidad:** Hasta ser destruido (entiéndase como roto el lacre, rasgado el papel, quemado, etc.).

**Duración:** El ángel partirá cuando lo estime.

**Preparación:** Especial. **Descripción:** Este hechizo es la vertiente cabalística del hechizo demonológico de **pacto de invocación**, aunque es más complicado de confeccionar, pues rara vez conceden los entes angélicos su permiso para este hechizo y cuando así lo hacen, habría que pensarse si no es el cabalista el utilizado en el siempre misterioso designio divino. Una vez creado el pergamino, para usarse, el cabalista ha de colocarse el talismán encima del corazón, recitar el hechizo y romper el lacre. Si el hechizo tiene éxito, la entidad angélica acudirá a la llamada.

# Hechizos Qlipothicos

## ☆ Vis Prima

### ☆ Cruz Qlipothica

**Tipo:** Maleficio.

**Componentes:** la sangre del propio cabalista oscuro.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Hasta la puesta o la salida del sol.

**Descripción:** Este hechizo es el inverso a la **Cruz cabalista**. El cabalista oscuro hace un remedo de cruz y recita la letanía, disipando cualquier luz residual proveniente del árbol de la vida que aun poseyera y abrazando la oscuridad del árbol de la muerte. Si se tiene éxito, el cabalista oscuro habrá entrado en contacto con la esencia del árbol de la muerte. Esto le permitirá realizar hechizos qlipothicos sin pases de manos o en voz baja con los malos acostumbrados. También dificulta los hechizos cabalísticos sefiróticos (magia blanca cabalista), con un malus de -25% al lanzamiento y un bonus de +25% para resistirlos.

## ☆ Vis Tertia

### ☆ Sopló negro

**Tipo:** Talismán.

**Componentes:** Pergamino virgen, aliento de moribundo tierra profanada, sangre de brujo.

**Caducidad:** Hasta ser destruido.

**Duración:** Los alimentos malditos permanecen en ese estado 1D6 días, tras los cuales si no son consumidos, se pudren. Los afectados la duración normal de la enfermedad.

**Descripción:** En el pergamino se inscribe el sello qlipothico del elemento aire relacionado con el árbol de la muerte. El cabalista oscuro recita el hechizo y sopla sobre el talismán, acercándolo después al alimento o bebida que quiera maldecir. Si tiene éxito, cualquier persona que consuma esa bebida o alimento sufrirá una enfermedad aleatoria, debiendo tirar RESx3, y consultar la tabla de convalecencias. Este hechizo no admite tirada de RR.

## ☆ Vis Secunda

### ☆ Pensamiento impuro

**Tipo:** Maleficio.

**Componentes:** Ninguno.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Instantáneo.

**Descripción:** El cabalista oscuro mira a su víctima y le habla pronunciando nombres secretos de los demonios del qlipoth Tiferet. Si se tiene éxito, el blanco tendrá un pensamiento impuro lo suficientemente fuerte para cancelar su estado de pureza, obtenido tras una absolución.

*(Ver Hágase a luz en el suplemento Ul-treya).*

## ☆ Vis Cuarta

### ☆ Invocar a Aquella que se regocija en la sangre del herido

**Tipo:** Invocación

**Componentes:** Sangre de un lobo muerto a golpes, sogas de ahorcado, un arma que haya asesinado a traición a un hombre, helebore negro.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Tantos turnos de combate como los P.C. que le quedasen al cabalista oscuro al morir.

**Descripción:** El cabalista oscuro, a medianoche, invoca a un espíritu conocido como Aquella que se regocija en la sangre del herido, haciéndose un corte que le hará un punto de daño. Si la invocación tiene éxito, el espíritu posee parcialmente al cabalista oscuro. Éste mantiene en todo momento su voluntad (aunque de cuando en cuando parece que hable solo, pues al espíritu le gusta dar consejos). Además, el cabalista pierde de manera permanente un punto de RES debido a la herida que se causó durante la invocación, que no sanará jamás y se volverá purulenta. Tampoco recuperará los PC. que gastó de este hechizo, hasta que no se expulse al espíritu. A cambio, cuando el cabalista oscuro muera, al asalto siguiente su cuerpo se alzarán de nuevo, tomando la forma de "Aquella que se regocija en la sangre del herido", intentando matar al asesino o asesinos, y después al que tenga la mala suerte de estar por allí. *Sobre sus características consultar Mashkith en el Bestiario hebreo.*

### ☆ Trampa del Elohim

**Tipo:** Invocación

**Componentes:** Cenizas de muerto, sal, sangre de mago o brujo.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Hasta que se rompa el círculo.



Ilustración de un Elohim  
por Raulo Cáceres  
Sefarad, Suplemento de Crom

**Descripción:** El cabalista oscuro forma un círculo con la sal, escribiendo dentro con las cenizas un sello qlipthico y derramando la sangre en el centro. Acto seguido se recita la invocación. Si tiene éxito, una ligera brisa moverá las cenizas, momento en el que el cabalista oscuro deberá saltar fuera del círculo (sin romperlo), so pena de ser poseído o atacado por la larva invocada.

Cualquier persona que rompa el círculo, liberará a la larva y se verá automáticamente expuesta a ser poseída por la misma. Aquellos poseídos, manifestarán los síntomas del hechizo de **Maldición**, aunque cualquier **Anular maldición**, será infructuoso, ya que la víctima estará poseída, no maldita. Cuando la larva mate a su huésped partirá. Un hechizo de **Expulsión** o un **Exorcismo**, en cambio, serán mucho más efectivos, pues pueden expulsar a la larva. *Sobre las características de las Elohim consultar el Bestiario hebreo.*

## Vis Quinta

### ☆ Cámara qlipthica

**Hechizo qlipthico de vis quinta.**

**Tipo:** Maleficio.

**Componentes:** Un altar consagrado, túnica negra, cirios consagrados, aceites consagrados, dibujo del hexagrama mayor invertido, libro de la Torah, tierra de una puerta del infierno, competencia de Cábala oscura a 85% o más, el sacrificio de una virgen.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Un año lunar.

**Preparación:** El ejecutante tras ayunar durante un día entero, realiza el ritual para consagrar el lugar a las influencias del Árbol de la Muerte.

**Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el lugar, normalmente un cuarto o habitación, acumulará las energías del Árbol de la Muerte, actuando como una batería, que podrá ayudar al cabalista en sus rituales. Por cada día que no se lance hechizo alguno en el recinto, el lugar acumulará un bonus de +1%. Si alguien lanza el hechizo de cruz qlipthica en el recinto, recolectará los bonus acumulados, obteniendo un bonus al lanzamiento de hechizos qlipthicos o invocaciones de demonios o mashkith igual al porcentaje acumulado (la mitad si se usa hechizos de magia negra o actuando como malus si se lanza hechizos de magia blanca o sefiroticos) hasta que el hechizo de cruz qlipthica expire, poniéndose a 0 los bonus del recinto. Aunque los efectos del ritual duran un año lunar, es posible realizarlo de nuevo antes de esa fecha, para extender los efectos en otro año y evitar perder bonus acumulados. Este hechizo no puede usarse en lugares donde ya se hayan lanzado hechizos de tipo "recinto". El ritual es un hechizo qlipthico.

## ☆ Invocación de Demonios elementales

**Tipo:** Invocación

**Componentes:** Sangre, recipiente con el elemento que represente al elemental, un animal que represente al elemento, sangre del cabalista oscuro, **Cábala** al 75% o más.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** El normal en una invocación de ese tipo.

**Descripción:** Este hechizo es una variante qlipthica a los hechizos goéticos de mismo nombre, aunque con ingredientes más fáciles de conseguir. Se dibuja el sello con la sangre y se coloca el recipiente en el medio. Acto seguido se degüella al animal (aire: pájaro, agua: rana, fuego: un animal carnívoro, tierra: un topo, deseo: una serpiente, magia negra: un cuervo) y se deja que la sangre caiga en el recipiente. Finalmente se mezcla con la sangre del cabalista oscuro y se recita el texto de la invocación. Si se tiene éxito aparecerá el demonio elemental, con su forma física normal.

Permite invocar demonios elementales: Gnomos, Ígneos, Incubos y Súcubos, Ondinas, Silfos, Sombras.

## Vis Sexta

### ☆ Sabiduría del Abismo

**Tipo:** Talismán.

**Componentes:** Pergamino virgen, sangre de demonio, hierro oxidado.

**Caducidad:** Hasta ser destruido.

**Duración:** Un mes lunar o más.

**Descripción:** El cabalista oscuro enseña el talismán a su víctima (la cual deberá saber magia o cábala) y pronuncia el hechizo, que aparentemente no es más que serie de palabras sin sentido, que sin embargo harán que el receptor empiece a pensar de una forma totalmente extraña, dañando sus cimientos mentales de la naturaleza de la creación. Si el receptor intentase lanzar un hechizo tras haber sido afectado por la **Sabiduría del Abismo** debería pasar una tirada de **Memoria**. Si la fallase lanzaría el hechizo normalmente. Si la acertase debería pasar una tirada de **Conocimiento Mágico** -50% o **Cábala** -75% (lo que sea peor). Si la pasara podría lanzar el hechizo normalmente. Si fallase, se vería confuso recordando los conceptos de la **Sabiduría del Abismo** y no podría lanzar el hechizo, quedando además conmovido durante el siguiente asalto. Si pifase, alargaría la duración de la maldición durante un mes lunar más. Este hechizo no admite tirada de RR.

## Vis Séptima

### ☆ Invocar el Abismo

**Tipo:** Ungüento

**Componentes:** Cenizas del cadáver de un brujo, sangre de demonio, espino, helebore negro, tierra de una puerta del infierno.

**Caducidad:** 1D3 meses.

**Duración:** Instantánea.

**Descripción:** El cabalista oscuro forma un círculo con el polvo resultante alrededor de su blanco o blancos, y a continuación recita una invocación del poder del gliptoth Maljut. Si tiene éxito, se abrirá un abismo que se tragará a todos los ocupantes del círculo llevándoselos a un reino oscuro del qlipth Maljut. Este desagradable reino está habitado por muertos, gorgonas, ánimas, larvas (estas dos últimas visibles) y otros engendros infernales que estarán encantados de conocer a las víctimas... Los blancos pueden todavía escapar si consiguen enlazar el camino al sephiroth Maljut y de allí a nuestro mundo... pero de igual forma pueden escoger el camino incorrecto y encontrarse aún más perdidos en los reinos qlipthicos del árbol de la muerte... Este hechizo no admite tirada de RR pero si una tirada de AGIx1 para intentar saltar fuera del círculo en el último momento.

### ☆ Invocación Qlipthica

**Tipo:** Invocación

**Componentes:** Tierra de una puerta del infierno, sangre de un inocente, carbón, cirios negros, sangre del ejecutante. Dependiendo del tipo de demonio a invocar pueden haber otros componentes. Hay que tener un mínimo de 100% en la competencia de **Cábala** para lanzar este hechizo.

**Caducidad:** N/A

**Duración:** Variable.

**Descripción:** Este hechizo es una versión qlipthica de las invocaciones demoníacas de goecia. No existe un único hechizo, si no que hay tantos como demonios. Este hechizo permite al cabalista oscuro invocar un demonio en concreto que podrá ser un demonio menor mayor o superior. Como ventaja tiene que no necesita los componentes o ritos usuales, pero como inconveniente tiene que el cabalista deberá saber como "controlar" a su invitado, si no quiere pasarlo mal ... (Invocar a Lucifer a "la buena de Dios", sin que este se lo espere y el cabalista oscuro no tenga poder para controlarlo o convencerlo, es una muy mala idea...).

Aquelarre a Agaliareph, Aquelarre a Frimost, Aquelarre a Guland, Aquelarre a Masabakes, Aquelarre a Silcharde, Aquelarre a Surgat, Aquelarre Menor, Gran Aquelarre.

# Hechizos Prohibidos

## Vis Séptima

### ✧ Clavícula de Salomón

#### Hechizo sefirótico

**Tipo:** Talismán

**Componentes:** Sangre de los seis tipos de demonios elementales, cuarzo ahumado, la piedra sin nombre, metal de la armadura de un demonio, agua bendecida por un ángel o las lágrimas de un santo, sangre de un mago no goético (podrá usar goecias, pero que no esté al servicio del infierno) de al menos 175 de IRR, una moneda de oro bendecida por un hada, tres dientes de un mortal que tenga sangre inmortal, sangre de un ser Irracional inteligente que no sea ni bueno ni malo y que se la haya entregado al ejecutante de buena gana, tener un porcentaje en la competencia de **Cábala** de 110% o más.

**Caducidad:** Hasta ser destruido.

**Duración:** Una vez activado, hasta que el mago se quite el anillo.

**Descripción:** La Clavícula de Salomón era un poderoso talismán que le proporcionaba al rey Salomón el poder de dominar a los demonios. Según la tradición los Arcángeles Miguel, Gabriel, Rafael y Samael le dieron el secreto a Salomón. Este hechizo intenta recrear tan famoso talismán, aunque nunca tendrá el poder del original (para tener el poder del original además se necesitaría la bendición de los cuatro Arcángeles, cosa un pelín complicada). Los demonios no están por la labor de enseñar o divulgar este hechizo, ya que confiere al mago cierto poder sobre ellos. Pero con la ayuda de los conocimientos que la Cábala ofrece es posible replicar tan importante reliquia.

Todos los ingredientes se tratan alquímicamente. Con el metal se forja la base del anillo, que debe ser un anillo perfecto (se necesita a alguien con 99% en herbería o un Esmolet para la tarea). Después se sumerge en el agua bendita, lo cual hará que el metal se ponga al rojo y adquiera un tono dorado. Antes de que el anillo se desintegre se le rociará con los dientes reducidos a polvo, lo cual debería parar la reacción y se va inscribiendo diferentes símbolos mágicos usando la sangre del ser irracional. Con la piedra sin nombre se crea la base del sello, el círculo exterior se dibuja usando la moneda de oro derretida, para las 6 puntas de la estrella se usa la sangre de los elementales, para el resto de líneas y los diversos caracteres mágicos se usa la sangre del

mago de IRR +175. El cuarzo se talla y se coloca en el centro. El proceso final del encantamiento se debe realizar durante un eclipse de sol.

Bueno, y legados a este punto os estaréis preguntando que poderes tiene este talismán. Tiene tres: el primero es que te permite tirar una segunda vez **El-ocuencia** cuando se trata de llegar a un trato con un demonio (quedándose con el mejor resultado). El segundo es que sacando un crítico de IRR se puede expulsar a un demonio o dominarlo si se gastan 5 puntos de Suerte de manera permanente (una única petición y nada del estilo "quiero que sea mi esclavo"). Y por último, el portador del anillo (una vez activado) puede realizar hechizos sin necesidad de ingredientes y no sufre malus por no usar pases de manos o realizar el hechizo en voz alta.

### ✧ Despojar de la forma Sívina

#### Hechizo sefirótico prohibido

**Tipo:** Maleficio.

**Componentes:** El demonio objetivo debe haber atacado a un mortal, Cabala a 150% o más.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Especial.

**Preparación:** Se cuenta que Yahvé permitió a los demonios tentar a los mortales, pero no dañarlos sin su permiso, aunque el mandato divino no parece haberlos detenido demasiado. Haciendo hincapié en esta prohibición, este hechizo permite al cabalista castigar a un demonio. Para ello ha de plantarse ante el demonio objetivo, el cual debe haber atacado a un mortal (y el cabalista conocer el nombre completo de esta víctima) y apuntándolo con su dedo índice, recitar el hechizo.

**Descripción:** Si tiene éxito (el blanco no puede resistirse de ninguna forma, aunque en los casos en que el ataque del demonio fuese justificado, el hechizo no funcionaría), el demonio perderá parte de su condición divina: sanará como si de un mortal se tratase, no pudiendo usar magia para sanarse, solo medicina y curación natural, y en caso de llegar a puntos negativos "morirá", volviendo al infierno de forma inmediata, habiendo una posibilidad igual al (numero de puntos negativos x 5)%, de que muera de forma permanente, y en caso de no ser así, no podrá volver a la Tierra en tantos años como puntos negativos sufriese. Se cuenta que Andrialfo fue objeto de este hechizo y que este es el origen de su temor al daño físico. Este hechizo es prohibido y no se ve afectado por modificadores por IRR alta del blanco.

Sobre este tipo de hechizos, consultar la pág 20 de la parte goética (negra) del Grimorio.

## ☆ El Verbo

Hechizo sefirótico

Tipo: Maleficio

Componentes: **Con. Mágico** y **Cábala** a 200%.

Caducidad: N/A.

Duración: Depende.

**Descripción:** Este hechizo es el más fácil de lanzar (no requiere ingredientes), el más difícil de aprender y el más PODEROSO de todos los prohibidos. La idea es imitar la voz de Dios, lo suficientemente bien, para hacer que se cumpla la voluntad del ejecutante.



Nadie conoce este hechizo (sólo Dios y el mismísimo Lucifer, al menos en teoría), los demonios solo podrían ofrecer pistas sobre él (los Angeles podían ofrecer alguna más), lo cual no harán voluntariamente (1% un demonio elemental, 5% uno menor, 10% uno mayor, 15% o mas un Principe, teniendo que reunir un 100% para aprenderlo). Para lanzarlo, se ha de recitar el principio del Génesis, tomar una profunda bocanada de aire e 'imitar la voz de Dios'. Los efectos mas usuales que pueden lograr son reproducir milagros de la Biblia, de los Santos o de evangelios Apócrifos, siempre que el ejecutante tenga noticias de ellos. Al lanzarlo, el ejecutante se arriesga a una maldición divina (si pifia es segura, si saca un crítico se podría librar).

Además de hacer el milagro tiene otros efectos. La imitación de la voz de Dios, suena como un trueno (mas bien como cuando un avión rompe la barrera del sonido), el cual se extiende como una onda produciendo diversos efectos. Hasta la línea del horizonte, todo ser viviente incluido el mago) debe hacer una tirada de RR, de pasarlas estarán solo conmocionado durante al menos los PC mago ejecutante en minutos, de fallarla se desmaya y de pifiar se vuelve loco.

Si es una criatura IRR maligna o humano similar (sin alma) se va derecho al infierno gritando de terror. Todos los talismanes, ungüentos, pociones o textos de hechizos de goecias explotan, con los mismos efectos que el hechizo de **Explosión**.

Si la criatura irracional maligna esta fuera del rango del horizonte, huirá aterrada durante horas o días según decisión del DJ. La ejecución de este hechizo llama la atención tanto a los de arriba como a los de abajo. Existe una gran discusión sobre si es un hechizo de goecia o no, al fin de al cabo es una blasfemia, aunque se use para buenos fines...

## ☆ Palabra de la Creación

Hechizo sefirótico

Tipo: Maleficio

Componentes: **Cábala** 175%.

Caducidad: N/A.

Duración: Depende.

**Descripción:** Este hechizo no es único, sino que existe tantos como palabras de la creación. Es una versión menor de El Verbo, pero está igualmente prohibido. En los principios de la Creación, Dios en su infinita sabiduría, distribuyó entre sus ángeles más fieles, capaces y responsables el conocimiento de algunas de las palabras de la Creación. Esta palabra susurrada frente a un blanco o gritada reproduce el efecto de su significado, sin que se pueda hacer nada para remediarlo (olvidaos de cualquier tirada de RR, protección mágica o amuleto). La única forma de resistir sus efectos es que alguno de los blancos ya conozca esa palabra de Creación, con lo cual es inmune. Las palabras de creación pueden ser (y de hecho lo son) usadas por ángeles y en teoría podrían ser usadas por santos, sin que ninguno de ellos tenga que hacer tirada. El ejemplo mas claro del uso de una palabra de creación lo encontramos en los ángeles del infierno, los cuales conocen Dolor.



Otras palabras podían ser: Sueño, Enfermedad, Salud (cura cualquier enfermedad, +10 a los puntos de vida por asalto hasta el límite normal del Pi), Vida (dota de vida a estatuas o similares, resucita), Paz, Olvido, Lluvia, Calor Frío, Protección, Justicia, Luz, Oscuridad, etc... Este hechizo no puede ser aprendido por ayuda demoníaca (ya le gustaría a más de un demonio conocer alguna palabra...)

## ☆ Renacer del árbol de la muerte

### Hechizo sefirótico

**Tipo:** Maleficio

**Componentes:** Las encarnaciones de los Qlipoth, la montaña mas alta de la región, un cabalista con un porcentaje en **Cábala** de más de 150%.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Permanente.

**Descripción:** Se alienan a las encarnaciones formando el árbol de la vida. El cabalista toma posición en Maljut orientándose al este y justo al amanecer, cuando el primer rayo de sol lo ilumine, recita la evocación. Si tiene éxito, se equilibrará los qlipoth encarnados, matándolos y enviándolos de vuelta al árbol de la vida, negando la posibilidad de encarnarse de nuevo, debilitando el poder de todos espíritus qlipothicos en Maljut (nuestro mundo). Las consecuencias son inimaginables, pues nunca se ha hecho pero el Diablo perdería mucho del poder que tiene en la tierra. Por cierto, el cabalista también muere al lanzar este hechizo, al igual que cualquier brujo que en ese mismo momento estuviese lanzando un hechizo de goecia, sin importar en que parte de la tierra este.

Este hechizo tiene letra pequeña, pues lo que es muy posible que no sepa el cabalista que aprenda este hechizo es que las encarnaciones qlipothicas estén en la tierra esta dentro del Orden Divino. Si se usase este hechizo sin duda se trastocaría ese orden con consecuencias inimaginables.

## ☆ Sacrificio oscuro

### Hechizo qlipothico

**Tipo:** Maleficio / invocación

**Componentes:** Una encarnación humana de un qlipoth, un Lamed Wufniks, un ser irracional maligno, undemonio, un sin alma, sangre de demonio, sangre de una virgen, cuchillo encantado, una puerta del infierno, un ser humano inocente, **Cábala** +150%.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Instantánea.

**Descripción:** Este oscuro ritual, creado hace miles de años por el mismísimo Diablo, tiene como fin acelerar la llegada del fin del mundo. Aunque al Infierno le interesaría que todos los cabalistas oscuros lo conociesen, no se prodiga en ofrecer el conocimiento del mismo. El cabalista oscuro deberá ganarse el derecho a saberlo. Si lo consigue el Diablo sabrá que el cabalista oscuro tiene alguna posibilidad de conseguir lanzar el hechizo con éxito.

El ritual se debe hacer en una puerta del infierno. Se dibujará con la sangre de la virgen un pentágulo invertido y se colocará al qlipoth, al ser IRR, al sin alma y al demonio en sus extremos, reservándose la punta inferior al cabalista oscuro. En el centro se pondrá al Lamed Wufnik, el cual tras ser manchado con la sangre del demonio, será asesinado por el humano inocente (el cómo se haga es problema del cabalista oscuro), mientras el cabalista oscuro recita la letanía. De tener éxito, el Lamed Wufniks muere y su alma vuelve al árbol de la vida saliendo del ciclo de reencarnaciones y dejando al mundo con un Lamed Wufnik menos. En ese momento el mismísimo Lucifer aparecerá para agradecer sus servicios al cabalista oscuro y concederle un deseo (como en el hechizo de misa negra).

## ☆ Shemse Haferah

### Hechizo sefirótico prohibido

**Tipo:** Maleficio.

**Componentes:** Cábala y Teología Hebrea a 150% o más, una reliquia importante, conocer el nombre verdadero de Dios, una cámara cabalística con un bonus de +1000%, el cabalista ha de estar en estado de pureza, habiendo pasado una semana orando y purificándose.

**Caducidad:** N/A.

**Duración:** Especial.

**Preparación:** Tras purificarse completamente, el cabalista coloca la reliquia en el altar y con sumo respeto y devoción, completa el maleficio, terminando pronunciando el verdadero nombre de Dios. El conocimiento del verdadero nombre de Dios es extremadamente difícil de encontrar, solo sabiéndose de un lugar donde hallarlo, escondido en medio de un complejo código encriptado: en la mesa de Salomón.

**Descripción:** Se cuenta que en una habitación secreta del templo de Salomón existía una habitación secreta, el Sancta Sanctorum, donde se custodiaba reliquias tan importantes como el Arca de la Alianza y la mesa de Salomón. En aquel lugar, una vez al año, el sumo sacerdote y aquel que debía sucederle, se internaban en tan sagrado lugar y, frente al Arca, se pronunciaba el nombre verdadero de Dios, y con dicho ritual, se renovaba la alianza de Dios con el pueblo elegido. Inspirados en tan sagrado ritual (hay quien postula si el ritual no apareció posteriormente, siendo el hechizo el origen...), un anónimo cabalista ansioso de entrar en comunión íntima con el Creador. Si el hechizo es lanzado con éxito, los efectos en sí no son del todo conocidos. Teóricamente, se llamaría al mismo Dios, momento que el cabalista aprovecharía para ofrecerse a él en cuerpo y alma. Si el hombre es digno, se convertirá en un servidor directo del Altísimo, ganando la facultad de usar todos los rituales de Fe y perdiendo su libre albedrío (si es Pj, se convierte en Pnj o deberá obedecer ciegamente lo que el Dj, u sea Dios, mande). Si la persona no es digna, el Dj tiene la última palabra (que seguro que no será agradable...)



# Apéndice I: Fundamentos de la cábala



e los aspectos prácticos de la Cábala ya se habló en su momento en el Sefarad. Pero de lo que no se habló tanto es de los fundamentos de la propia Cábala, de donde habían surgido los conocimientos que habían hecho posible el averiguar los nombres de Dios, así como otros nombres relativos al Árbol de la Vida.

Según los cabalistas, la Torah contiene un mensaje secreto, escrito por el Creador, así que a la hora de leerla no debe ser interpretada de forma literal, tal y como lo haría cualquier lector ordinario. Los cabalistas saben que se debe interpretar de otra forma, usando la Cábala. El alfabeto hebreo esta formado por 22 letras y a cada una se le asigna un valor numérico, la primera, aleph 1, la segunda, beit 2 ..., tet 9, yud 10, kaf 20, lamed 30, ..., kuf 100, reish 200, shin 300 y tav 400. Además se dan algunos casos especiales, los valores de ciertas letras se modifican si finalizan la palabra, como es el caso de kaf 500, mem 600, nun 700, pei 800, tzadik 900. Otro caso especial es aleph que puede valer 1 o 1000. Partiendo de este principio, los cabalistas usan varios métodos para estudiar la Torah.

## Gematria

El primero es la Gematria, que consiste en la suma del valor de las letras de la palabra. Esta suma da como resultado un numero. Aparte de la suma se le pueden hacer otras operaciones, como pueden ser suma de letras asignando otro numero a la letra, sumar los valores de forma que al final solo nos quede una unidad (si resultasen decenas o centenas, se irían sumando las cifras), sumar los cuadrados de los valores de las letras, etc. Todos estos números, luego se irían interpretando, pues palabras con igual valor gematrico tienen idéntico significado, refinando conclusiones comparando los diferentes resultados obtenidos con el resto de operaciones gematricas (y llegados a este punto uno se puede preguntar si es casualidad, pero al fin de al cabo el hebreo es el idioma del Pueblo Elegido de Dios y la cábala su Tradición).

## Notaricon

El segundo método consistiría en el Notaricon: la formación de una palabra con las letras iniciales y finales de una o más palabras o toman las letras de un nombre como iniciales o finales de las palabras de una frase o de un texto. Un celebre acróstico es AGLA, que se puede encontrar escrito en numerosos talismanes, proviene de Ateh Gibur Leolam Adonai (El Señor siempre Poderoso).

## Temurah

El tercer método es la Temurah, la meditación de diferentes palabras con el mismo valor Gemátrico y consiste en la sustitución de las letras de una palabra por otras según ciertas reglas. Estas combinaciones se llaman Tziruph, habiendo hasta veintiuna formas de ordenación y sustitución (aunque sospecho existiesen mas). Estas Tziruph se asemejan a sistemas de matrices. Por ejemplo el sistema ATBSh sustituía la letra A con la T, la B con la Sh y así consecutivamente. La Temurah también consiste en el cambio de orden de las letras de una palabra o en la formación de varias nuevas a partir de una dada.

## Aiq Becar

El ultimo método consiste en el Aiq Becar, la permutación criptográfica del alefato.

## Tabla de la gematria de las letras hebreas

Letra hebrea	Nombre de la letra	Valor Absouto	Valor Ordinario	Valor Reducido
א	Aleph	1/1000	1	1
ב	Beth	2	2	2
ג	Ghimel	3	3	3
ד	Daleth	4	4	4
ה	He	5	5	5
ו	Vau	6	6	6
ז	Zain	7	7	7
ח	Heth	8	8	8
ט	Theth	9	9	9
י	Iod	10	10	1
כ	Kaph	20	11	2
ל	Lamed	30	12	3
מ	Mem	40	13	4
נ	Nun	50	14	5
ס	Samekh	60	15	6
ע	Ayin	70	16	7
פ	Peh	80	17	8
צ	Tsade	90	18	9
ק	Qoph	100	19	1
ר	Res	200	20	2
ש	Sin	300	21	3
ת	Tav	400	22	4

## Nuevos usos para la competencia de Cábala

Tanto para cabalistas ortodoxos como prácticos. Los dos últimos pueden ser fruto de abuso por cabalistas desalmados, así que el Dj se cuidará muy mucho de asignar sendos malus o simplemente no permitir su uso...

### ☆ Apoyo criptográfico

La utilidad de la cábala en el campo de la criptografía esta clara. ¿Por qué usar un código de cifrado cualquiera con un texto, cuando se puede usar uno combinado con todo el potencial de la Gematria?. Usando la Gematria, se conseguiría dar mayor robustez al cifrado, protegiéndolo contra aquellos que no conozcan la cábala, la gematria y sus principios y a la vez haciéndolo más accesible para aquellos que si tengan esos conocimientos. En términos de juego, se gana un bonus igual a la mitad del valor de Cábala, cuando se use la competencia de Criptografía a la hora de cifrar o descifrar textos usando variantes gematicas.

### ☆ Comprensión de los textos sagrados

Un cabalista ha leído los textos sagrados desde otra perspectiva, acercándose más a su verdadero significado y al verdadero mensaje que este oculta.

De alguna forma, esto le ha comunicado en mayor medida con el Creador y su obra. Este conocimiento le otorga al cabalista una reserva de puntos de fe igual al 20% de su competencia de Cábala, siempre que el cabalista pueda usar los rituales de Fe por si mismo, de forma ordinaria.

Estos puntos solo se pueden invertir en realizar los rituales que normalmente se podrían realizar con el valor normal de puntos de Fe (por ejemplo si se dispone de 14 puntos de Fe, aunque se dispusiese de 12 puntos extra por Cábala, no se podrían combinar ambos para realizar un ritual que costase un total de 16 puntos de Fe, siempre se tendría como tope los 14 puntos originales).

## ☆ Profecía

Se dice que oculto en la Torah, se encuentran multitud de profecías, referentes al destino del pueblo de Israel. Usando la Cábala y sus herramientas (Gematria, etc.), es posible desentrañar alguna de estas profecías. Mas aun, usando variantes de Tziruph, con referencias al calendario hebreo, fechas de nacimiento, nombres verdaderos, etc., sería posible realizar augurios y adivinaciones para individuos concretos, aunque en la práctica acarree muchos problemas: los cálculos a realizar son tremendamente complicados. Además, la profecía obtenida es tremendamente general, pues se referirá a los hechos más relevantes que le acontecerá durante toda una vida.

Se podría afinar un poco más, usando como referencia edades de los profetas, para saber que pasará en un año en concreto de la vida del consultado, pero aumenta todavía más la complejidad de los cálculos.

Una vez obtenida la profecía, se suele dar en forma de acertijos "cabalísticos": al cabalista le podría salir que va a tener problemas en el futuro con los osos, cuando en realidad esta haciendo referencia a un eclesiástico de nombre Martín, cuyo nombre pasado al hebreo tiene el mismo valor Gemátrico que la de la palabra oso. A efectos prácticos, realizar una de estas profecías necesitaría enormes conocimientos de la competencia Cábala, acceso a la Torah y resto de escrituras sagradas y perder trabajando en ello de forma intensiva unos 3D6 días.

El Dj puede determinar que es necesario acertar varias tiradas de Cábala para discernir la profecía, usando los malos convenientes debidos al destino de un individuo en concreto, que serán aun mayores si se ciñen a los sucesos de un año en concreto, y aumentando, mas si cabe, si el consultado es un gentil.

Una vez conseguida la profecía puede ser o no de utilidad, debido a que deberá ser todavía interpretada, mediante sus respectivas tiradas de Cábala (Gematria), que el Dj puede decidir realizar cuando sea conveniente (si el cabalista anterior se encuentra con el clérigo Martín, podría hacer una tirada de Memoria y otra de Cábala, a ver si ata cabos ...).

Decir que este uso de la cábala no es ni mucho menos practicado en demasía por los cabalistas ortodoxos, que lo ven un poco como el querer inmiscuirse en el plan divino. Los cabalistas prácticos lo pueden ver de otra forma... (Aunque el Dj siempre tiene la última palabra, para permitir o no este uso de la Cábala).



## ☆ Análisis Gemátrico del nombre

Uso similar al anterior. Se intenta hallar el valor Gemátrico del verdadero nombre de un sujeto, y se le somete a diversas operaciones, para intentar averiguar algo sobre él. Para ello, se necesitaría conocimientos de la competencia Cábala, acceso a la Torah y resto de escrituras sagradas, el verdadero nombre (importante) y perder trabajando en ello de forma intensiva unos 1D8+2 días.

Los resultados obtenidos serían muy generales, pues al igual que en el caso de profecía, hace referencia a los rasgos más importantes del consultado: un cabalista hace un análisis Gemátrico al nombre de un gentil que acaba de llegar hace poco a la ciudad, que se ha ofrecido a ayudar desinteresadamente a la comunidad judía. Tras los cálculos, el cabalista descubre horrorizado que los valores corresponde a los versículos de la Torah que narra las atrocidades cometidas por los egipcios durante la esclavitud judía. Al día siguiente, se apresura y se niega a aceptar la ayuda del gentil. Bien, pues lo que no sabe nuestro amigo el cabalista es que, el gentil había sido un antisemita acérrimo en el pasado, pero por causa de recientes sucesos, ha visto todo el mal que ha cometido y ha hecho propósito de enmienda, desde hoy hasta el final de sus días... claro que el resultado Gemátrico se ha fijado en lo más relevante... (Al igual que antes, el Dj tiene la última palabra para permitir o no este uso de la Cábala)

Dramatis Personae N3  
Miguel Ángel Ruiz Díaz

# Apéndice III: Las letras del Alfabeto hebreo y su significado místico



a hemos dicho que para la Cábala las palabras son la esencia de la magia, y las letras (evidentemente) también). Los símbolos que los cabalistas dibujan o hacen en sus pases de manos no son otra cosa que letras que simbolizan la esencia del hechizo que preparan. Un breve repaso al significado del abecedario hebreo nos ayudará a entenderlo, y puede ilustrar alguna partida en la que el Dj quiera hacer aparecer algún ideograma hebreo.

Las letras hebreas son también sus números, así que damos su valor aritmológico entre paréntesis. A veces una letra tiene dos valores. En tal caso, se representará el valor más alto con un trazo más grueso. Y no me busquen el cero, que hasta que no se les ocurre a los árabes no está en otras culturas...

## א. Aleph (1 / 1000)

Primera letra del alfabeto hebreo. El número uno simboliza la fuerza divina que se experimentará en su acto creador al descubrir el nacimiento de las diferentes letras. En hebreo, "aleph" significa buey, mientras que "alleph" es el verbo enseñar. El ideograma de la letra representa (al menos, según los judíos) unos cuernos transformándose en corona. Los cuernos se alzan hacia el cielo, hacen de puente entre él y nuestra alma interior. Los cuernos representan la fuerza. En el hombre, la fuerza reside en sus cabellos (y si no, que le pregunten a Sansón).

## ב. Beth (2)

Su significado es "casa", por lo que la imagen que se puede usar es la de un hogar, un templo, etc. Beth corresponde, también al día segundo del Génesis cuando Yahveh separa las aguas de arriba de las de abajo. Así, toda dualidad creada tiene por objeto convertirse en uno (y eso es una referencia implícita a la sexualidad en el matrimonio, o al menos eso dicen los maestros de la ley).

## ג. Gimel (3)

En la cábala, el 1 y el 3 son inseparables. Esta letra es la inicial de "Gamal", que significa "camello". El camello representa la capacidad para resistir con paciencia condiciones de sequedad extrema, así como el olfato para encontrar agua y el oasis. Algunos rabinos ven en él el simbolismo del viaje por el desierto en busca de la Tierra Prometida y, por extensión, de cualquier búsqueda del conocimiento o superación espiritual.

## ד. Daleth (4)

El número cuatro simboliza la pausa, la prueba, la prisión. Pero esta letra es la inicial de "delet", que significa puerta. Y es que aunque el 4 sea una prisión aquellos que sepan encontrar la puerta hallarán la salida.

## ה. He (5)

Significa "soplo", es decir, la vida que Yahveh insufló en el primer hombre. Otros dicen que su significado oculto es "ventana", la posibilidad de ver más allá de la gota de agua presente, o ver más allá de la espesura del bosque.

## ו. Vau (6)

El significado de esta letra es "clavo", objeto punzante que sirve para unir íntimamente dos objetos o dos mundos, que antes estaban separados. En la gramática hebrea cumple la función de nuestra "y", uniendo, pues, dos palabras o conceptos. Por otro lado, el número al que representa, el 6, es de fuerte carácter simbólico: en sexto día de la Creación, y no antes, fue cuando Yahveh creó a Adán.

## ז. Zain (7)

Significa arma, aunque a veces se usa como sinónimo de espada, ya que esa es la forma del ideograma. El siete es una cifra mágica muy poderosa en el mundo hebreo: el sabbath es el séptimo día de la creación, siete vueltas se dan alrededor de Jericó para que caigan sus murallas, los sacerdotes tocan siete veces sus trompetas en el Rosh ha-Shanah, se tardó siete años en construir el templo de Salomón, el candelabro judío tiene siete brazos, etc.

## ח. Heth (8)

El ideograma de la letra significa barrera o cerco. Como palabra en sí misma, "Heth" tiene un significado confuso: puede significar o pecado o purificación.

## ו. Veth (6)

Según los estudiosos esta letra tiene forma de una serpiente mordiendo la cola. Simboliza la perfección de la Creación (el círculo, el principio y el fin unidos en la eternidad) y también la protección de lo Divino.

## י. Yod (10)

Es la inicial de iad (mano) y como ideograma representa la acción, la capacidad de hacer cosas.

## כ. Kaph (20 / 500)

Simboliza al número 20. La palabra Kaph significa hueco o palma de la mano.

## ל. Lamed (30)

La palabra lamed significa tanto enseñar como aprender. La forma de esta letra dicen que es la de un agujon como el que el pastor usaba para azuzar los bueyes. Se trata, pues, de un símbolo místico de movimiento.

## מ. Mem (40 / 600)

El número 40 tiene un profundo significado religioso: 40 días pasa Moisés en el monte Sinaí, cuarenta años dura el peregrinaje del pueblo de Israel en el desierto, cuarenta son los días de ayuno. Respecto al significado del ideograma, "men" significa aguas. A nivel místico significa recogimiento, pues dicen que su forma recuerda la de un hombre arrodillado.

## נ. Nun (50 / 70)

La simbología cabalística del número cincuenta es de totalidad. Por lo que respecta al nombre de la letra, significa el pez macho, y se usa como referencia del hombre joven en cuanto al germen de lo que se puede convertir a lo largo de su vida.

## ד. Samekh (60)

Etimológicamente esta palabra significa "sostén", "apoyo". Para los hebreos, representa pura y simplemente la Tradición, la Ley que los mantiene unidos como pueblo.

## ז. Ayin (70)

La palabra ayin significa tanto ojo como fuente. A nivel cabalístico este ideograma representa la oscuridad por la que ha de pasar todo aquel que busca la luz.

## פ. Peh (80 / 800)

Peh (פ) Su nombre quiere decir Boca, y se supone que su ideograma representa unos labios cerrados.

A nivel simbólico la boca es un símbolo de apertura, ya que dentro de ella está la Palabra.

## צ. Tsade (90 / 900)

Extrañamente, el nombre de esta palabra no corresponde a ninguna palabra concreto. Su ideograma representa la cabeza de un arpón, la mitad de un ancla marina. También se desconoce si tiene un significado místico. Hay quien dice que la palabra representa algo tan secreto y terrible que Yahveh ha decidido que los hombres lo olviden.

## ק. Qoph (100)

Su nombre significa simio, mono (por extensión, cualquier ser bestial y grotesco). Sin embargo, a veces se asocia con la palabra de origen egipcio qopthis, que significa corte o tajo. Y ya pudiera ser, pues este ideograma es casi idéntico a un jeroglífico egipcio que significa "instrumento cortante".

## ר. Res (200)

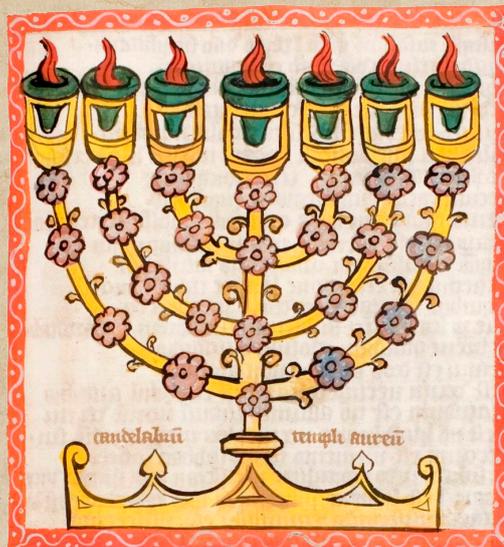
Esta letra es la inicial de la palabra ro's que significa tanto cabeza como cosa inicial o principio. El ideograma es símbolo de receptividad, de acogimiento. El res es el principio, que contiene todo lo que procederá de él. Y el principio, como bien dicen los textos sagrados, es luz.

## ש. Sin (300)

Letra inicial de la palabra sen (diente). Al igual que la letra qoph, tiene origen egipcio (en concreto, el equivalente jeroglífico era un arco). A nivel místico simboliza energía, explosión. Esta letra ha de estar grabada sobre la puerta sellada del Tabernáculo, en la Sinagoga, y según se cree provocará la ira de Yahveh (bajo la forma de un rayo) sobre aquel que ose profanarlo...

## ת. Tav (400)

Su nombre significa marca o signo. Se dice que el arameo antiguo usaba para esta letra un ideograma en forma de cruz, que se cambió cuando la cruz pasó a ser una forma de ejecución para asesinos y bandidos.



# Apéndice III: Profesiones

## Cabalista

Tradicionalmente, los requisitos básicos para ser cabalista son ser varón, tener una fe y una religiosidad intachables, estar casado, tener tres hijos, haber cumplido 40 años y, por supuesto, ser judío y estar circuncidado. Y es que la cábala no se enseña a cualquiera...

Por otro lado, un cabalista "puro", tal y como aparece en las recomendaciones del Zohar sería un erudito difícilmente jugable. Así que la profesión de cabalista que aquí aparece es la de un estudiante de la cábala, de alguien que gracias a medios no siempre demasiado claros ha conseguido ciertos conocimientos en la materia extremadamente joven. Alguien, en suma, que no será excesivamente respetado en la comunidad judía debido a su falta de paciencia... Y quizá a su afán de conocimientos y poder.

En suma, carne de aventura para las partidas de Aquelarre.

### Mínimos de características

12 en Percepción y 20 en Cultura

### Limitaciones de armas y armaduras

Armadura tipo 1, sin escudo ni casco.

Armas tipo 1 o palos.

### Competencias

#### Primarias

- Cábala
- Conocimiento mágico
- Idioma: Hebreo
- Leer y escribir

#### Secundarias

- Alquimia
- Buscar
- Elocuencia
- Enseñar
- Idioma a elegir
- Memoria
- Psicología
- Teología



*Soy del pueblo elegido, y se el número y el nombre Verdadero de las cosas. Ése es mi poder. No confundas mi Saber con los torpes recursos de la magia y la hechicería, Pues la doctrina en la que soy iniciado debe de la esencia misma de la Creación, y la complementa, no la pervierte. Tienes hacia mí con una amenaza en los labios y una espada en la mano, y poca cosa pueden hacerme una y Otra. Nada te ha de librar de la muerte, pues hoy soy la venganza del Señor...*

# Rabino

El rabino es un sacerdote judío. Para lograr tal posición ha de demostrar ser un erudito en teología hebrea, además de llevar una vida honorable y estar casado (esto último es obligatorio).

El cargo de rabino no proporcionó un sueldo por sí mismo, sino que se trata de un cargo honorífico y de respetabilidad. Lo normal es que los rabinos se dediquen a una profesión honorable entre semana para ejercer como tales los sábados y durante las fiestas religiosas.

**Mínimos de características**  
50 en Suerte y 20 en Cultura

**Limitación de armas y armaduras**  
Armadura tipo 1, sin escudo ni casco.  
Armas tipo 1 o palos.

## Competencias

### Primarias

- Elocuencia
- Idioma: hebreo
- Leer y escribir
- Teología

### Secundarias

- Astrología
- Discreción
- Enseñar
- Escuchar
- Idioma árabe
- Idioma latín
- Memoria
- Psicología



*Así dice Yahveh: los cielos son mi trono, y la tierra el estrado de mis pies. No temerle a la espada del infiel, ni a la oscuridad del abismo, ni a los engaños del Caído. Pues mi Señor es el Señor de la justicia, y terrible será su ira cuando llegue el día revelado... Así que remata este hombre, infiel, y no hagas caso de sus súplicas, pues no nos ha de quedar compasión para los que ya no tienen alma.*

**Nota:** Las ilustraciones del cabalista y el rabino son obra de Raulo Cáceres y han sido extraídas del suplemento para Aquelarre Sefarad, publicado en 2001 por Crom.



# Alfabeto Hebreo

א

*Aleph*

ב

*Beth*

ג

*Ghimel*

ד

*Daleth*

ה

*He*

ו

*Vau*

ז

*Zain*

ח

*Heth*

ט

*Theth*

י

*Iod*

כ

*Kaph*

ל

*Lamed*

מ

*Mem*

נ

*Nun*

ס

*Samekh*

ע

*Ayin*

פ

*Peh*

צ

*Tsade*

ק

*Qoph*

ר

*Res*

ש

*Sin*

ת

*Tav*





ROL MASTERS  
www.rolmasters.com