ARS MAGNA

El libro secreto de los Alquimistas

Suplemento Oficial

Aquelarre: La Tentación

Quepuntoes

Aquelarre

La tentación

AQUELARRE es un juego de rol basado en las tradiciones legendarias hispanas, ambientado en la Baja Edad Media durante los años 1300/1500. En estos años se están gestando toda una serie de corrientes de pensamiento, que finalmente darán como resultado, mucho más tarde, la aparición del Renacimiento, con nuevos valores y nuevas formas de ver la vida.

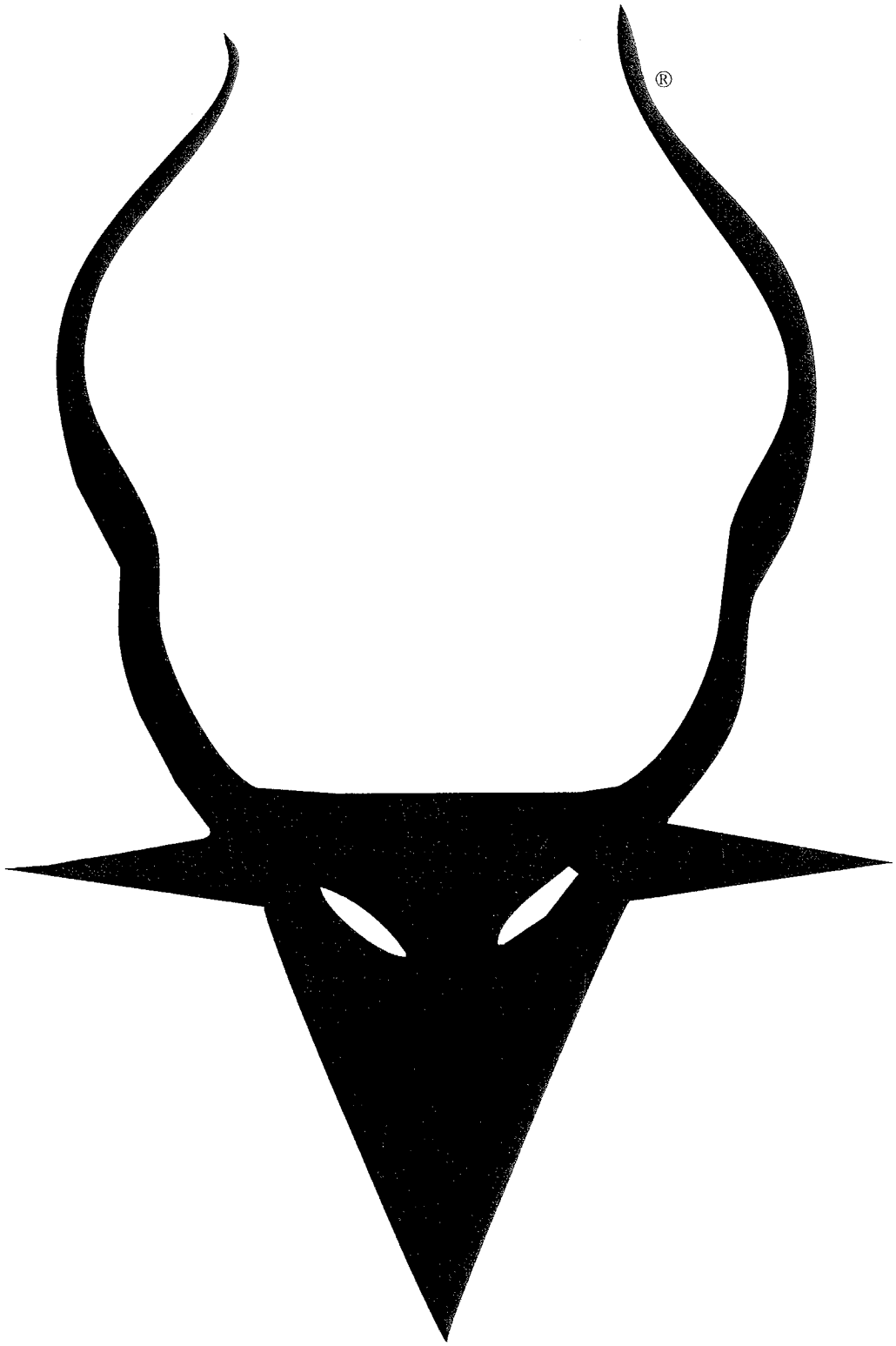
En el juego se presupone que todos los seres legendarios de los cuentos y tradiciones populares existieron realmente, que la magia es tan real como la ciencia y que las mismas leyendas son hechos históricos. Así, los personajes del juego se van a tener que enfrentar con el Lobisome de Galicia, los Duendes Castellanos, los Guls de Al Andalus o los Follets de Cataluña. A éstos hay que sumar las criaturas que figuran en los capiteles románicos y en las miniaturas de los códices religiosos: tanto engendros demoníacos dispuestos a devorar nuestra alma como seres angélicos que vienen a castigar nuestros pecados.

Por su parte, los jugadores interpretan a personajes que representan hombres y mujeres medievales normales, con sus defectos y sus virtudes, con sus limitaciones y sus ventajas.

El juego está basado en fuentes históricas, pero no hay que confundirlo con un manual de Historia: convertir un período tan complejo de la historia en reglas jugables ha obligado a su autor a generalizar mucho. **AQUELARRE** es un juego de Ambiente histórico medieval, no un juego histórico medieval.

Las bendiciones de Adonai estén (una vez más) contigo.

Quepuntoes
PRESENTA



ARS MAGNA - Profesiones
1ª Edición febrero, 2 003 Proyectos Editoriales Crom
©2 002 Miguel Ángel Ruíz Díaz, Proyectos Editoriales Crom
D.L.: SE-752-2003
ISBN.: 84-95949-65-2
Impresión: Publicaciones Digitales, S. A. (Sevilla)
www.publidisa.com - (+34) 95.458.34.25.

Prólogo

Si has llegado hasta aquí porque deseas aprender que es la alquimia, te felicito. Pocos en estos tiempos se interesan por el Arte Sagrado. Aunque tú quizá vengas aquí a buscar lo que del Arte cuentan los profanos. ¡Qué buscas? Hoy en día he escuchado muchos disparates en relación a la alquimia:¡Fabricar increíbles pociones?¡Usar la alquimia como herramienta de la magia?¡Convertir el oro en plomo?¡Encontrar la medicina que todo lo cura?... ¡Eh! No pongas esa cara, yo no he dicho que la alquimia no pueda realizar tales prodigios, pero quizá no como tú lo piensas. La alquimia es una filosofía, que permite al que la sigue y la practica obtener grandes recompensas. Pero no voy a mentirte, el camino es largo, muchos han seguido este camino antes que tú, y pocos los que han llegado al final. No trato con ello el desanimarte, pero has de tener en cuenta que la alquimia se practica para mayor gloria de Dios y no de la tuya propia. ¡Confundido? Bien, es hora que encuentres tus respuestas... siempre que tengas las preguntas adecuadas.

Miguel Ángel Ruíz Díaz
Febrero 2 003

AQUELARRE
2ª Edición
Por Ricard Ibáñez
Ars Magna
Por Miguel Ángel Ruíz

Editor	Sergio Sánchez
Diseño de la Edición	Iván Cañizares
Ayudante de diseño	José Manuel Hernández
Portada	Iván Cañizares
Ilustraciones interiores	Raulo Caceres,
Con la colaboración desinteresada de	Gustavo Doré
Corrección de estilo	Sergio Caballero

Colaboraciones:

Lista reyes alquimistas: Juan Pablo Berrocal.
Miguel de Mañara (PNJ): Antonio Polo.
Precios de equipo alquímico: Christian González.

Dedicatorias:

En primer lugar dedico este libro en primer lugar a todos los jugadores con los que he jugado, gracias gente por los buenos ratos. En segundo, a los alquimistas pues sin su Obra, la mía no hubiese podido existir. Y en tercero, a mi sobrina Patricia, para que algún día pueda leer este libro.

Citas extraídas del "Ciencia escrita de todo el arte Hermético", texto anónimo del siglo XVIII.

ÍNDICE

Relato
Una Charla en el camino 5

Historia de la Alquimia
La palabra alquimia 9
Origen mítico de la alquimia 9
Origen histórico de la alquimia 9
Grecia 9
La caída de Roma 10
La expansión árabe 10
La llegada de la alquimia a Europa 11
El Renacimiento 13
El Siglo XVII 14
El Siglo XVIII 17
El Siglo XIX 17
El Siglo XX y la actualidad 17

La Alquimia
Filosofía de la Alquimia 18
Enseñanza del Arte 19
Virtudes fundamentales del alquimista 21
Ramas de la Alquimia 21
Principios de la Alquimia 22
Los cuatro elementos 23
El quinto elemento 23
Relación entre los principios 24
Los siete metales 24

La Gran Obra 25
La pequeña Obra 26
Herramientas del Arte 27
El Atanor 27
Los fuegos 28
Alambiques y recipientes 28
Ora et Labora 30
La influencia de los astros 31
Influencias zodiacales 32
Influencias planetarias en la Alquimia 32

Las Vías 33
- La vía húmeda 33
- La vía seca 33
- La vía mixta 33

Algunas formulas alquímicas 34
Manos a la Obra 35
Los doce peldaños de la obra 35
Los siete estados de la materia 36
Lenguaje alquímico 36
Símbolos alquímicos 37
El camino de Santiago 40
La piedra de los Sabios 41
El elixir de la larga vida 42
La alquimia espiritual 42
El Homúnculo 43
Los autómatas 43
Otros secretos 44

La Alquimia en Aquelarre
La vida del alquimista 52
El Alquimista como PJ 52
Alquimia, Espagiria y Arquimia 53
Tiempos de preparación 53
Profesiones y Alquimia 53
Castigos por Alquimia 53
Nueva tabla de eventos 54
Los Santos de la Alquimia 55
Los Ángeles de la Alquimia 55
El Camino de Santiago 56
Los Demonios de la Alquimia 56
La Magia Roja 56
Hechizos de Magia Roja 56
Libros alquímicos 57
La Fraternitas Rosa Crucis 59

Nuevas Profesiones 60
Espagirista/Boticario 61
Embaucador 62
Alquimista de Salón 63
Frater Rosacruz 64
Frater Rosacruz - François Flamel 65

Formaulario alquímico
Aprendizaje de fórmulas alquímicas 66
fórmulas iniciales 66
Descubrimiento de nuevas fórmulas 66
El laboratorio 67
Preparando las fórmulas 68
Modus operandi 68
Modo Alquímico 68
Beneficios Cósmicos 68
Modo Espagirico 68

El Formulario 69
69 Fórmulas alquímicas 69

Los secretos de la Alquimia
Desentrañando los Secretos 78
Las Claves 78
Los Secretos 79
Magia Roja 82

Bestiario Alquímico
Los demonios de la Alquimia 92
Los ángeles de la Alquimia 94
Otras gentes... 95

Aventura: La Reunión de los Filósofos
Cronología de la batalla 120
Epílogo 124
Dramatis Personae 126

Apéndices
Gremios alquimistas de Toledo 131
La Familia Martínez 131
La familia Barreguete 131

Una Charla en el camino

Apenas llevaba un par de días de viaje y Tobías ya echaba de menos su hogar. No era que no estuviese acostumbrado a la mula (que no lo estaba), ni que no le gustase viajar (al menos cuando salió le gustaba la idea...), simplemente echaba de menos su rutina, los discursos de su padre, las bromas de su hermana, las charlas con su tío... , pero tenia una gran responsabilidad entre manos y no iba a fracasar, aunque lo que menos esperaba es que su tío le hubiese recomendado como escolta a un mercenario cristiano (y menos que su padre no hubiese puesto peros al asunto).
Esto le ponía nervioso y apenas había intercambiado dos palabras con el gentil en todo el viaje, aunque había comprobado que no lo trataba como la mayoría de los cristianos, al contrario, lo trataba con respeto, como si de un noble gentil se tratase.

Llevaban casi media jornada de viaje sin hablar, cuando el cristiano se decidió a hablar:

-Joven Yonah- dijo el soldado a Tobías, que aunque este ya le había repetido varias veces su nombre, el soldado seguía refiriéndose a él por el nombre de su tío- estáis resultando un poco decepcionante.
Mis compañeros de armas me advirtieron de la compañía de judíos, diciéndome que metíais extrañas ideas en la cabeza, pero poca conversación me estáis dando ¡Vive Dios!.

-Debéis perdonarme- respondió Tobías educadamente- pero no estoy acostumbrado a la compañía de cristianos y no sé de que temas hablar.

-Cualquiera servirá, algo que nos entretenga- dijo el cristiano- Vuestro tío me ha dicho que sabéis muchas historias, contadme una.

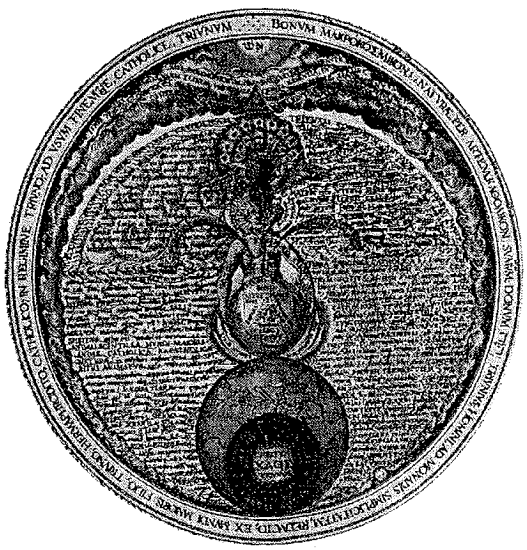
Hace algunos meses se hubiese sorprendido de esto, pero a estas alturas Tobías ya sabia (o al menos intuía) como se las gastaba su buen tío.

-Muy bien, dejadme contaros...

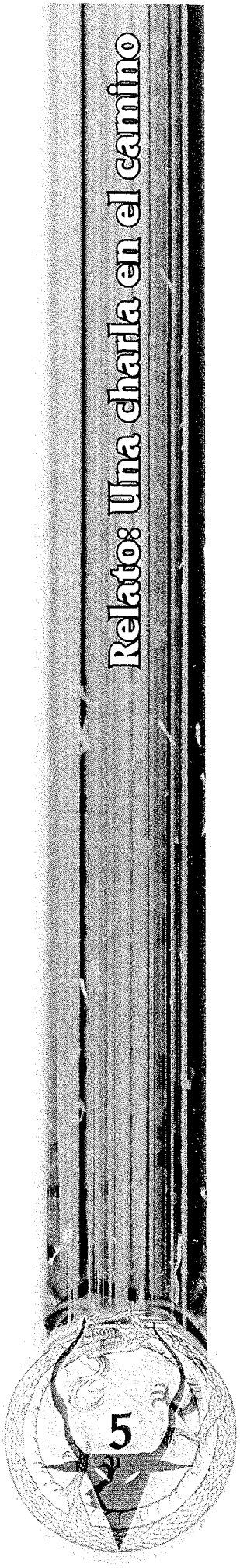
Había hace mucho tiempo, en un lugar muy lejos de aquí, un hombre que vivía en compañía de sus cinco hijos en una cabaña del bosque. El hombre era muy viejo y estaba enfermo, así que se pasaba el día acostado en la cama, a merced de los cuidados que le daban sus hijos. Estos se turnaban para ocuparse del padre, pero como aquella no era tarea grata para ellos, siempre buscaban mil excusas para escaquearse de ella, así que abusando de la buena fe del hermano más joven, el resto evitaba en lo posible al anciano.
Era este hijo, el más joven, el que se ocupaba de los cuidados del padre en mayor medida y lejos de disgustarle, como al resto de sus hermanos, le gustaba mucho, pues el viejo le pagaba su compañía y afecto, contándole mil historias de su vida.

El tiempo pasó y la enfermedad del padre empeoró hasta tal punto, que una noche, el anciano reunió a todos sus hijos para darles su último adiós. Todos los hijos se reunieron esa noche en torno de la cama del padre, tristes y acongojados, pues al fin y al cabo era su padre. El padre, viendo a todos presentes, se despidió de todos sus hijos y antes de cerrar los ojos y esperar a la muerte, les contó un gran secreto.
Les aseguró que conocía la existencia de un tesoro y el cómo conseguirlo: "Debéis seguir el camino, guiándoos por las señales que allí se encuentran y alimentándoos de los frutos que en sus lindes crecen. Esta búsqueda no os será sencilla, pero si tenéis paciencia, perseverancia y Dios os estima dignos, finalmente lo encontrareis". Y tras decir estas palabras, el viejo expiró, dejando a sus hijos llorando su pérdida. A la mañana siguiente los hermanos se reunieron y decidieron partir a por el famoso tesoro.

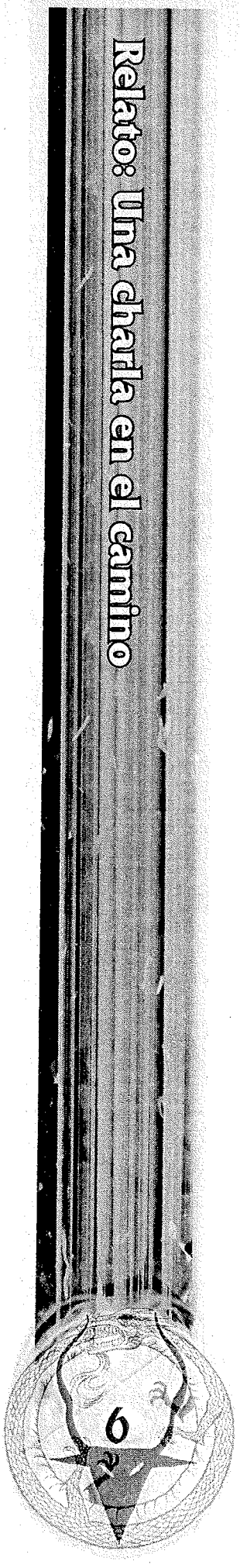
El hermano mayor, cogió el único caballo de la familia y partió a todo galope. Encontró las señales donde indicase el viejo y recordando algunas charlas que con él había tenido cuando era un niño, logro descifrarlas, o al menos eso creyó. El hermano mayor siguió las señales y comió apresuradamente de los frutos del camino, cogiéndolos, pero aunque daba gracias a Dios por proveerle de alimento, lo decía más por costumbre que por devoción. También se dio cuenta de las propiedades medicinales que algunos frutos tenían, pero pronto olvidó estos descubrimientos en su prisa por encontrar el tesoro. Y corrió, y corrió, trabajando para comprarse un caballo más veloz, siguiendo el camino para llegar al tesoro lo antes posible y buscando cualquier atajo que le ahorrase tiempo en encontrarlo. Pero nunca llegó y malgastó su vida en esa carrera, pues no había descifrado completamente las señales y no había sido voluntad de Dios el enmendar su error.



El segundo hermano se lanzó al camino también. Encontró las señales y tras mucho cavilar, les encontró sentido, empezando a seguirlas. Se alimentó de



Relato: Una charla en el camino



los frutos del camino, dando gracias a Dios, con más devoción unas veces que otras, maravillándose también con algunas de las propiedades medicinales que algunos poseían. Pero un día, se encontró con el diablo en el camino, que le habló que era posible encontrar ese tesoro de una forma más sencilla, pagando un precio claro. El hermano se lo pensó y estuvo muy tentado de aceptar la oferta del Maligno, pero finalmente declinó la oferta. El diablo le dejo seguir su camino, aceptando sus designios. Pero aquella decisión había molestado mucho al Maligno, tanto que se prometió a sí mismo que el hermano no terminaría su búsqueda. Así que una semana después, el hermano se encontró con un extraño viajero, que no era más que el Maligno disfrazado, que le contó que se podían realizar grandes prodigios y proezas. La clave de todas ellas radicaba en unos extraños frutos que crecían fuera de los lindes del camino, "a pocos pasos del linde", le dijo el diablo muy sonriente. El hermano se lo pensó y decidió probar, pues no le llevaría mucho tiempo. Encontró los frutos y los usó como el viajero le había dicho, encontrando que se lograban los prodigios que le había dicho. Muy contento con el hallazgo, siguió el camino, en compañía del viajero, que dijo no tener mucha prisa, y así, a cambio de su compañía le podría enseñar más virtudes de los frutos que crecían lejos del camino. Con el tiempo el hermano aprendió mucho de esos frutos, pero cada vez los frutos de virtudes más prodigiosos estaban más y más lejos del camino, retrasándole considerablemente. El tiempo paso, y debido a los constantes retrasos, el hermano no pudo encontrar el tesoro, para alegría del Maligno.

El tercer hermano se lanzó también al camino. Encontró las señales, pero dado que le había prestado muy poca atención a los relatos que su padre le contase, las encontró confusas y enigmáticas. Así que pensó el encontrar el tesoro por sus propios medios. Para ello se alimentó de los frutos del camino, cogiéndolos y comiéndolos, sin dar gracias a Dios. Con el tiempo se fijó más en ellos y experimentó con ellos, dándose cuenta que se podrían fabricar prodigiosas medicinas, así que a medida que seguía el camino, estudiaba estos frutos. Pasó el tiempo y el diablo se le apareció al hermano, haciéndole la misma oferta que en su día le hiciese a su otro hermano. Este hermano, le mando con viento fresco, pues no creía en su palabra. El diablo, enfadado, se fue prometiéndole que nunca conseguiría el tesoro. Con el tiempo, el hermano se dio cuenta que las palabras de Maligno eran ciertas y nunca encontraría el tesoro, porque sencillamente se había dado cuenta que dicho tesoro no existía, así que decidió seguir viajando, estudiando los frutos y sus propiedades. Gracias a ellos, se convirtió en un boticario de renombre, aunque claro, nunca encontró el tesoro.

El cuarto hermano se acercó al camino, viéndolo muy largo. Pensó entonces que el tesoro, si existía, estaría muy lejos y su búsqueda sería muy laboriosa, y él era una persona sencilla que se contentaba con poco. Así que se acercó al linde del camino, y cogió los frutos que más le gustaron de los que allí había, y comiéndoselos se fue al pueblo. Allí se encontró a una anciana, que viendo tan apetecibles los frutos, le preguntó si le podía vender alguno. El hermano accedió y la anciana le compró el fruto. Poco después se acercó el herrero y viendo la buena pinta de los frutos, también le pidió que le vendiese otro a él. Igual pasó con el tabernero, y con muchos más, hasta que finalmente se quedó sin frutos. El hermano se alegró de todo esto, pues a partir de ese día, iba todas las mañanas a recoger los frutos y venderlos en el mercado, sólo los que a él le gustaban, pensando que los de su elección serían los más sabrosos y más demandados. Y así fue como gracias a los frutos, consiguió ganarse la vida y con el tiempo se casó y tuvo hijos a los que enseñó su particular oficio. Nunca encontró el tesoro, aunque él pensaba que sí, que su padre había hablado de él en sentido figurado y que su nuevo estilo de vida era ese tesoro.

El hermano menor, no fue testigo de la partida del resto de sus hermanos. Para él, la pérdida de su padre había sido un duro golpe y en lugar de partir en busca del tesoro, se quedó velando el cadáver de su difunto padre largo tiempo, tanto que el cadáver empezó a descomponerse y el hedor llamó la atención de una bandada de cuervos que entraron por una ventana y empezaron a devorar el cadáver. El muchacho reaccionó y cogiendo un hacha empezó a espantar a los pájaros. Todos huyeron, excepto uno que el muchacho acorraló en una esquina y al que le cortó cruelmente las alas, como castigo por el sacrilegio que los pájaros habían cometido con el cadáver de su pobre padre. El pobre pájaro miró al muchacho, y le dijo:

-¡Por qué espantas a mis hermanos!¡Por qué cortas mis alas!¡Qué te hemos hecho para que nos odies tanto!

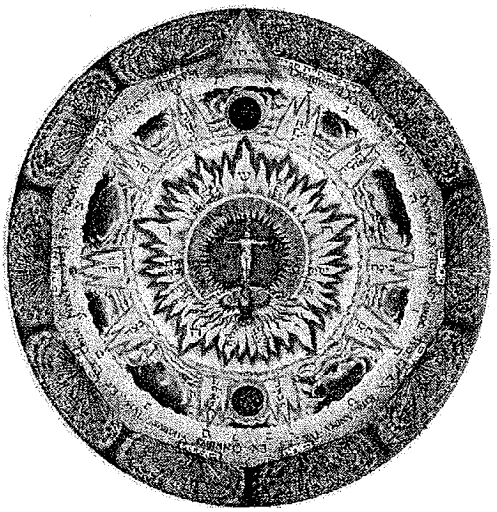
-No os odio- le respondió el muchacho- pero habéis cometido el sacrilegio de intentar devorar el cadáver de mi difunto padre, cosa que no podía permitir.

-¡Sacrilegio!- le replico el cuervo sorprendido- Somos cuervos, comemos carroña, pues eso es lo que de tu padre queda. Deberías dejarnos, pues ese es el orden natural de las cosas. Así lo dispuso Dios y eso es lo que hacemos. Si en algo quieres reconfortar a tu padre, lo mejor que podrías hacer es rezar a Dios por el descanso de su alma.

El muchacho quedó pensativo y no dijo nada. Cogió al desalado cuervo y lo metió en una caja, volviendo a su vela del cadáver, donde se puso a rezar. En un principio pensó rezar a Dios, para que le devolviese la vida a su padre, pero luego pensó que aquello sería un acto egoísta, pues su padre ya había vivido su vida y merecía el descanso eterno en compañía del Creador. Así pues rezó hasta que el cansancio y la fatiga le hicieron quedarse dormido. Y en sus sueños oyó una voz:

-Hijo...

-Padre, ¡eres tú!- respondió el muchacho esperanzado.



-Hijo, soy el ánima de tu padre. Has de saber que su espíritu pronto abandonará este mundo para unirse al del Creador y yo quería despedirme de ti, por última vez. He visto lo que has hecho al cuervo y oído lo que él te dijo. Él tiene razón. Mañana has de abrir las puertas de la casa y dejaras entrar a todos los cuervos que lo deseen para que devoren mi cuerpo. Al atardecer las volverás a cerrar y será a los restos de mi cuerpo que hallan dejado, a los que darás sepultura la mañana del día siguiente.

El muchacho asintió y aunque no le gustaba la idea de dejar el cuerpo de su padre, ser pasto de los cuervos, por el amor que hacia él tenía, cumpliría con su última voluntad.

A la mañana siguiente, liberó al cuervo y abrió las ventanas. Los cuervos entraron por cientos y devoraron el cadáver, dejando apenas un par de huesos. El muchacho se sentó, siendo testigo del suceso sin hacer nada por evitarlo. El cuervo desalado se acercó entonces y le dijo:

-Te doy las gracias por saciar el hambre de mis hermanos. Veo que has recapacitado y has decidido seguir el orden natural de las cosas. No estés triste, pues has hecho lo correcto y has seguido la voluntad de Dios.

-Es lo que me dijo mi padre, y como era buena persona en Su compañía debe estar, y lo que me pidió que hiciese, Su deseo ha debido de ser.- dijo el muchacho- Siento haberte cortado las alas, ojalá pudiese enmendar tu error.

-Devuélvemelas al menos- le respondió el cuervo.

El muchacho se las devolvió y se obró el prodigio, pues al entregarle las alas, una luz iridiscente rodeó al pájaro y echó a volar transformado en paloma.

-Gracias nuevamente, pues sin tu gesto no podría haber vuelto a volar. Has de saber que estoy enterado de la existencia del tesoro y mis hermanos me han dicho que tus hermanos andan despistados en sus búsquedas y que no lo encontrarán, pues entre otras cosas no han entendido la naturaleza de su búsqueda. Tú aun no eres consciente, plenamente de ello, pero si quieres cumplir el último deseo de tu padre y eres perseverante, paciente y digno de la ayuda de Dios lo conseguirás.

El muchacho derramó lágrimas ante tantos prodigios, sintió como su pena se hacía más pequeña y que si encontraba el tesoro sería el mayor homenaje que podría hacerle a su padre. Así que cerró las puertas, cuando se fueron todos los pájaros y veló por última vez los restos de su padre. A la mañana siguiente, abrió una fosa en el jardín y enterró los restos de su padre, partiendo hacia el camino tras una última oración.

Nada más salir al camino, el diablo se le presentó y le explicó que sus hermanos habían fracasado en su búsqueda y que él seguiría su mismo camino, si no aceptaba su ayuda. El muchacho declinó su oferta, diciéndole que confiaba en la sabiduría que le había transmitido su padre y en la ayuda de Dios, para llegar a su destino. Resopló el diablo al oír el nombre de Dios y desapareció enfurecido.

El muchacho llegó al camino y vio lo largo que era, pero no se desanimó. Buscó las señales, encontrándolas y aunque su lenguaje era confuso, lo descifró con facilidad ya que encontró la clave en los cuentos e historias que su padre le contara. Se alimentó de los frutos del camino, dando gracias a Dios por ponerlos a su disposición. Pero aun con todo esto el camino era largo y mucho tiempo paso en él, viajando, explorando y aprendiendo. Así fue como llegó a encontrar a los siete árboles.

El muchacho encontró los árboles en una curva del camino. Le llamaron la atención por su gran tamaño. Y estaba admirando ese detalle, cuando los árboles le hablaron. Maravillado el muchacho se sentó a su sombra y charlo con ellos. Así se entero que aquellos árboles eran los padres de todos los frutos que a la vera del camino crecían, gracias al calor del sol, al agua, al agradable aire y a la tierra fértil, de cómo la noche y el día les permitían crecer y que ellos mismos eran hijos de un árbol aun mayor. Al decirle esto, le dijeron al muchacho que mirase hacia arriba. El muchacho así lo hizo y vio que encima de cada árbol había un astro: en uno el sol, en otro la luna, en el resto los planetas Júpiter, Marte, Mercurio, Saturno y Venus. Los árboles le dijeron que esos astros eran frutos del mismo árbol que los había creado a ellos, pero que crecían en el camino celestial en lugar del terrenal. El muchacho preguntó curioso por ese misterioso árbol de donde ellos procedían. Los árboles entonces le dijeron que a veces había que hacer la pregunta correcta para encontrar la respuesta que uno busca. Le contaron que el árbol universal de donde ellos habían nacido se encontraba en el centro de la Creación y que sus ramas y raíces se extendían por toda ella. Que era tan grande que todo lo abarcaba y que lo podría reconocer porque si miraba hacia arriba desde su base, vería una estrella.

Relato: Una charla en el camino

En la base de dicho árbol se encontraba el tesoro. El muchacho preguntó a los árboles si sus hermanos habían tenido la suerte de hablar con ellos y recibir sus sabios consejos. Los árboles le relataron como sus hermanos habían pasado por allí, pero no habían hecho las preguntas correctas: uno había preguntado por el tesoro, no queriendo escuchar otra cosa, otro preguntó también por el tesoro y también por las propiedades de los frutos más extraños, aquellos que hacían prodigios, otro no preguntó por el tesoro pero si por las mezclas de frutos que permitían hacer las más potentes medicinas y el último que pasó, no se interesó por nada de esto, sólo les preguntó donde sería el mejor sitio para recoger un tipo de frutos que mucho le gustaban. Pero fue el muchacho el que hizo las preguntas correctas y por ello los árboles le dieron un consejo final: "si sigues el camino y las señales llegarás a un lugar donde el camino parecerá cortado. Busca entre los matorrales y encontrarás una oscura cueva que te llevará a lo más profundo de la tierra. Entra en ella y síguela, pues es el camino no siempre se presenta tan bien delimitado como estas acostumbrado a ver."
El muchacho agradeció los sabios consejos que le habían dado los árboles y siguió su camino.

Con el tiempo llego al lugar donde le indicaron los árboles y buscando encontró la cueva. Bajo por ellas y descendió a las mismísimas entrañas de la tierra, en la más completa oscuridad, envuelto en el hedor de la putrefacción. Tras largo tiempo en la oscuridad noto como la pendiente de la cueva empezaba a subir y finalmente llegó a la salida de la cueva. Desde ella oteó el horizonte, descubriendo un paisaje nevado, que extendía su blanco manto, hasta donde abarcaba la vista. Siguió su camino el muchacho y tras unas cuantas jornadas de viaje el paisaje cambió del blanco nevado al amarillo del trigo maduro. Y en medio de campos de trigo viajó, siempre siguiendo el camino y sus señas. Varias jornadas después el paisaje volvió a cambiar esta vez a un paisaje volcánico, con cientos de montañas rojizas que escupían fuego. No se amilanó el muchacho, pues a lo lejos pudo ver un gigantesco árbol con una simple pero singular estrella muy por encima de su copa. Y entrando en una gruta se encontró un gran dragón, que le impedía llegar a la última etapa de su viaje. Con él tuvo que luchar y finalmente venció, maravillándose de ese hecho, y dándose cuenta que Dios estaba de acuerdo con el éxito de su empresa. Tras caminar un poco más llegó a la base del árbol, donde finalmente encontró el tesoro, un cofre de oro y joyas. El muchacho se sentó, miró el tesoro y sonrió pensando en su padre, luego miró largo tiempo el árbol universal, maravillándose de las obras del Creador. También se miró a sí mismo y vio que el muchacho que había salido en busca de un tesoro se había convertido en un anciano. Tras esto cogió el tesoro y volvió a casa.

Por el camino se encontró a varias personas necesitadas de socorro, a las que ayudó dándoles oro y gemas del tesoro. Y cuando estos le preguntaban el porqué era tan generoso, él les sonreía y les decía: "Yo ya he encontrado mi tesoro, y esta riqueza que poseo sólo es el símbolo externo del mismo, siendo todas las experiencias y enseñanzas que he logrado mientras lo buscaba el verdadero tesoro. Lo menos que puedo hacer es compartir esta riqueza con vosotros, que lo más seguro es que nunca alcancéis tanta dicha como yo". Las personas le sonreían, aunque la mayoría no le entendían y pensaban de él que era un loco, no despreciaban su oro.

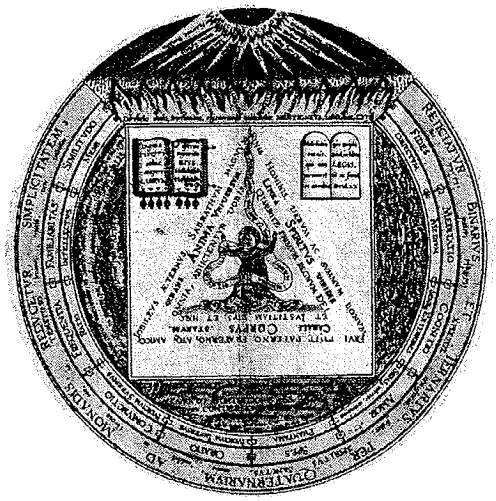
Así fue como el hermano menor volvió a su casa, busco una buena mujer con la que se casó y tuvo hijos. Y a sus hijos les contaba historias de tesoros, señales, frutos, árboles y dragones, y de cómo con perseverancia, paciencia y la ayuda de Dios todos los sueños se hacen realidad.

...

Tobías acabo el relato, el día casi había terminado y estaban llegando a una posada. Esperó que el cristiano dijese algo, pero permaneció callado desde que acabase la historia, no diciendo nada durante la cena, así que un poco decepcionado, se acostó.

El soldado, por su parte, le estuvo dando vueltas a la historia, intentando buscarle un sentido, pues sabia que los judíos en general y el viejo Yonah en particular, eran particularmente ingeniosos y rebuscados. Pero por más que pensaba no daba con algo, así que decidió dormir, quizá esperando que con el sueño, se le aclararan las ideas.

A la mañana siguiente, el soldado le propuso a Tobías hablar de mujeres...



Historia de la Alquimia

Y Jesús les dijo a éstos: "El Mundo no sabría odiarnos, a mí me odian porque doy de él este testimonio, que sus obras son malas"

Juan, VII, 7

La palabra alquimia

La palabra alquimia procede del término griego "chemeia", química, que al pasarlo al árabe se convirtió en "al-kimiya", el arte de la química, aunque según algunos autores, habría que prestar más atención al término árabe "kimiya", ya que la raíz egipcia "kmm" significa negro y "kemi" era el nombre dado antiguamente al Egipto antiguo que significa tierra negra. Así pues se podía decir que alquimia significa arte negro, el cual incluso se podría relacionar con el color de la primera fase de la obra. Otro posible origen sería el nombre de Kemes (ver más abajo).

Origen mítico de la alquimia

La enseñanza de la alquimia se le atribuye a un rey de Egipto que vivió en los tiempos de Abraham. Este rey de nombre Idris segundo, también llamado Hermes, que fue apodado Trismegisto, porque era poeta, rey y filósofo. A este rey se le atribuyen la enseñaza de todas las artes y las ciencias entre ellas: el arte de los metales, la alquimia, la astrología y la magia.

Los propios egipcios atribuyen la revelación de la alquimia al dios egipcio Thoth, revelador de los misterios. Por su parte, en el Libro de Morieno, se relata la leyenda según la cual Hermes Mercurio, el "Padre de los Filósofos", recuperó las ciencias y artes sagradas después del diluvio y las entregó a los hombres. Algunos autores herméticos relacionan a este Hermes con Enoch y Elías, quienes serían, para los hebreos, la encarnación humana de esta entidad suprahumana a la que identifican con Rafael, el arcángel también guía, sanador y revelador.

Según la filosofía hermética, Hermes es el nombre griego de un ser arquetípico invisible que todos los pueblos conocieron y que fue nombrado de distintas maneras. Se trata de un espíritu intermediario entre los dioses y los hombres, de una deidad instructora y educadora, de un curandero divino que revela sus mensajes a todo verdadero iniciado: el que ha pasado por la muerte y la ha vencido.

Zósimo de Panápolis nos da otro origen, diciéndonos que quien enseñó la alquimia en su origen fue un profeta judío de nombre Kemes, aunque se duda que este personaje existiera y se piensa que Zósimo lo nombrase de modo simbólico, ya que Kemes en hebreo significa "Sol".

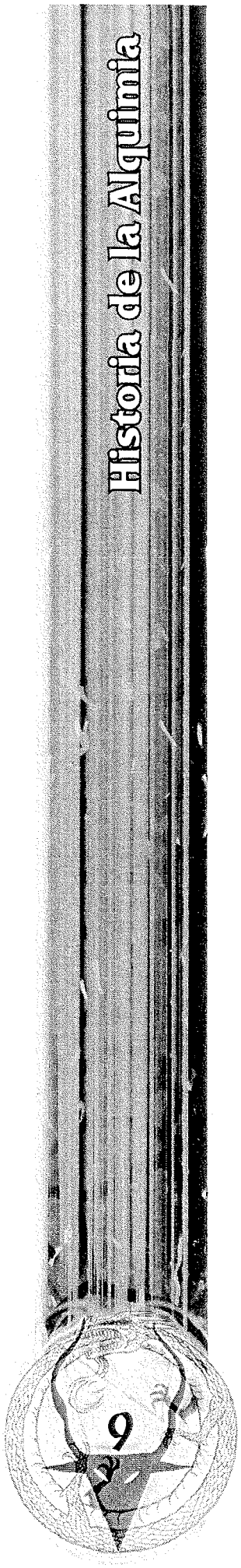
Origen histórico de la alquimia

La alquimia nace en Egipto, donde pronto se convertirá en patrimonio del arte sacerdotal. Gracias a ella, se empieza desarrollar conocimientos químicos prácticos en la fabricación de colores, tinturas y perfumes necesarios para el culto a los dioses. Además frente a la fuerte demanda de metales y minerales preciosos, se descubren procedimientos que permiten transformar (al menos de forma aparente) materiales de poco valor en otros de más valor. Estos misterios no tardaron mucho en extenderse entre las castas sacerdotales de las distintas culturas que tenían su base entre el Nilo y el Eúfrates, y con el tiempo llegarían incluso a la India.

Grecia

Hacia el siglo VI a. C., fecha en la cual empiezan a aparecer los primeros escritos sobre alquimia en la lejana China (demostrando la universalidad del Arte), en Grecia, los filósofos empiezan a preguntarse sobre la composición del mundo físico, dejando de lado los orígenes míticos. Tales de Mileto desarrolla la teoría que toda la materia procede del agua, siendo el resto de elementos derivados de ella, con la tierra como solidificación y el aire como su evaporación. Esta idea influirá en sus sucesores, que la desarrollaran. Demócrito pensará que la materia esta compuesta por partículas diminutas, átomos, que se mueven en el vacio. Pero será Aristóteles el que más influirá con sus ideas en la alquimia. Aristóteles creía que la materia poseía cuatro cualidades básicas: calor, frío, humedad y sequedad. Cada uno de los cuatro elementos estaba compuesto por pares de esas cualidades: el fuego era caliente y seco, el agua fría y húmeda, el aire caliente y húmedo, y la tierra fría y seca. Esos elementos con sus cualidades se combinaban en diferentes proporciones para formar todos los componentes del universo.

Uno de los mayores exponentes que traerá la alquimia a Grecia será Platón. Platón tras ser instruido por Sócrates, continuará su búsqueda de conocimiento y sabiduría, buscando en los focos de cultura del mundo conocido: se inició en los misterios de Eleusis; luego contactó con los filósofos del Asia Menor. Viajó también a Egipto, relacionándose con sus sacerdotes e iniciándose en sus misterios en los templos de Isis. Luego llegó hasta Italia, conviviendo con los pitagóricos, y estudiando su tradición esotérica. Tras todos estos viajes regreso a Atenas, donde fundó su escuela, la Academia, con la cual difundió sus enseñanzas. Esta Academia le sobreviviría, durando varios siglos, tomando parte en la gran escuela de Alejandría, donde cursarían estudios personalidades tan importantes como San Agustín.
Fue en el siglo III a. C., durante el cual Alejandría viviría un gran resurgir, convirtiéndose en el faro de la cultura, que se avivaría aun con más fuerza durante los siglos 0 a II de nuestra era, con la aparición del neoplatonismo. En Alejandría, se producirá un proceso de fusión entre distintas teorías, que harán que la



alquimia sea reforzada: el hermetismo, la gnosis y el neoplatonismo. La alquimia florece con viva fuerza en estas condiciones. Los alquimistas, un grupo de químicos artesanales, que usan recetas sacerdotales egipcias, empiezan a cambiar sus modos, tomando para ello las prácticas químicas de la filosofía de los cuatro elementos de Empédocles y actualizándolas con la filosofía de Aristóteles. Según este último, puesto que era posible cambiar las cantidades de cada cualidad en un elemento (frío, calor, seco, húmedo), se podía transformar un elemento en otro; así, se pensaba que era posible cambiar las sustancias materiales formadas por los elementos y mediante este cambio conseguir la crisopeya, la transformación del plomo en oro. Estos artesanos poco a poco, van desarrollando un lenguaje oscuro y simbólico para proteger los secretos de su oficio. Es en Grecia donde se acuñará el término de Filósofo (con mayúsculas) al referirse al alquimista, pues es seguidor de la verdadera filosofía: la filosofía natural.

Será durante estas fechas cuando ocurran otros hechos de interés para la alquimia: la aparición de alquimistas tan importantes como el egipcio Zósimo de Panápolis, que desarrollará la idea interior del ennoblecimiento de la alquimia como una visión en la que el cuerpo, liberado de la carne se convierte en espíritu y se asocia gradualmente con el alma de Dios. La aparición de Maria la judía (llamada así por ser considerada hermana de Moisés) que empezará a desarrollar nuevas herramientas alquímicas. La aparición de la tabla esmeralda en el siglo I, una síntesis del hermetismo en general y de la alquimia en particular. Todos estos hechos ya explicados harán que la antigua alquimia egipcia, evolucione a otro estado convirtiéndose en los que se llamará la alquimia clásica.

Y será desde Alejandría desde donde poco a poco, las ideas de la alquimia serán recogidos por los viajeros y estudiosos que a ella llegan y se irán extendiendo, no tardando mucho y gracias al neoplatonismo por llegar a la mismísima Roma.

La caída de Roma

La alquimia llegará a Roma, donde será practicada, no siempre por la gente adecuada, siendo usadas algunas de sus enseñanzas por las malas gentes, en el arte de la falsificación de moneda. O al menos esa será la explicación que dará Diocleciano en el año 300, quien además de condenar a pena de muerte a todos aquellos que practiquen el cristianismo (que es otro tema), hará quemar todos los manuscritos egipcios, aquellos que traten sobre "el arte de fabricar oro y plata" y hará apresar a aquellos que practiquen la alquimia. ¡Sería esta la primera persecución de la alquimia!¡Empezarían a darse cuenta los gobernantes del peligro del uso de la alquimia por parte de la gente equivocada o se prohibió por simple capricho!. Quizás fuese por alguno de estos motivos, pero hubo precedentes para actuar así. Anteriormente se había dado el caso de un guardia pretoriano, Didio Marco, que había "comprado" el imperio romano, con una cantidad exorbitante de oro de extraña procedencia. La alegría le duró poco, pues el emperador Séptimo le hizo decapitar para evitar que un ser tan ínfimo osase compararse con su augusta persona.

Aun así, la alquimia siguió practicándose en la clandestinidad, mayormente por el mero interés por la riqueza, siendo pocos los verdaderos filósofos. Así sucedió hasta la caída del imperio romano, la cual ocasiona una caída también en la práctica del Arte y en la cultura en general. Pero no se dio en todo el imperio, en Bizancio, la herencia del periodo alejandrino y neoplatónico, hará que la cultura se mantenga (aunque en menor grado) hasta bien entrada la edad media y con ella la práctica alquímica. Así será como en el año 670 d.C., un alquimista sirio, Calínico, inventa el fuego griego, una mezcla de cal viva, petróleo y azufre a la que se le atribuye la salvación de Constantinopla cuando los musulmanes le pusieron sitio por primera vez, pues al entrar en contacto con el agua la cal viva se encendía y el petróleo ardía en llamas.

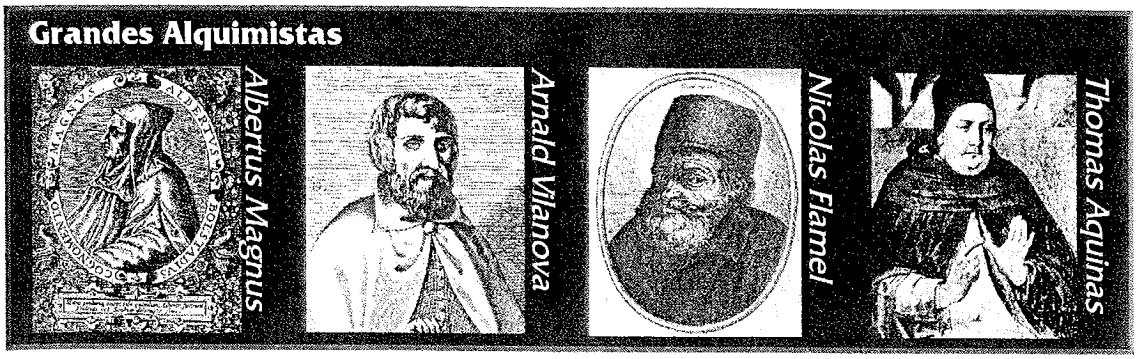
Obligados por este declive en el siglo VI, un grupo de cristianos conocidos como los nestorianos, cuyo idioma era el sirio, expandieron su influencia por Asia Menor, estableciendo una universidad en Edessa, Mesopotamia, y traduciendo al sirio un gran número de escritos filosóficos y médicos griegos para que pudieran ser utilizados por los estudiantes.

La expansión árabe

En los siglos VII y VIII, los conquistadores árabes expandieron la cultura islámica sobre gran parte de Asia Menor, norte de África y España. Los califas de Bagdad se convirtieron en mecenas activos de la ciencia y el saber. La traducción siria de los textos griegos de los nestorianos es traducida al árabe, y junto con el resto del saber griego, los saberes que encuentran en Egipto, el florecimiento alquímico que se produce en la ciudad de Harran en Siria, renace nuevamente las ideas y la práctica de la alquimia. En este crisol se desarrollan nuevas ideas: se desarrolla la teoría de un agente específico para estimular la transmutación de los metales, la piedra filosofal. También hay que destacar los encuentros que la alquimia árabe tuvo con la alquimia oriental, especialmente la alquimia china, de donde obtendrán el "oro potable", a la idea del oro como metal perfecto le añadieron el concepto del oro como medicina.

Con esta nueva mentalidad, los alquimistas, más que estudiar el Arte en pos de riqueza, lo estudian en pos de sus aplicaciones medicas y saludables. Se producen grandes avances como el descubrimiento de reactivos como los álcalis cáusticos y las sales de amonio, y se mejoraron los aparatos de destilación, inventando el alambique.

Los árabes también ven las aplicaciones practicas de la alquimia y son los primeros en potenciar la "espagiria", la aplicación práctica de la alquimia hacia la medicina,



usando estos conocimientos para la fabricación de las mismas. Todo esto se puede ver en las fórmulas alquímicas árabes, que ya empiezan a dar instrucciones específicas sobre las cantidades de reactivos a utilizar, para cada compuesto, lejos del lenguaje clásico y oscuro lenguaje alquímico.

Ello no quiere decir que se abandone la filosofía del Arte y su carácter místico, al contrario, seguirá potenciándose. Un ejemplo de ello lo podemos ver en la obra del gran metafísico sufí Ibn Arabi, *"La Alquimia de la Felicidad Perfecta"*. En ella nos mostrara el fundamento y la relación de la Alquimia natural y espiritual, mostrando las etapas que el iniciado debe atravesar en su "viaje" descendiendo primero a los planos elementales hasta retornar, en un ascenso vertical, a *"La Fuerza del Elíxir"* de la Sabiduría Divina. En dicho ascenso el alma del peregrino recorre los cielos planetarios revistiéndose de la luz cognoscitiva que mora en cada uno de ellos, llegando finalmente ante la presencia del "Trono Divino", "motor inmóvil" o Arquetipo Supremo en el que será absorbido en una plena identificación.

La cultura árabe nos dará grandes alquimistas como el persa Ar Razí, que clasificará los materiales usados en la alquimia como cuerpos (metales): piedras, sales, vidrios, etc y espíritus: mercurio, amoniaco, azufre, etc. Ar Razí también fue médico y sus enseñanzas posteriores del uso de la espagiria a la medicina, hizo variar los usos de esta (al menos en la cultura árabe). Sus escritos daban mayor énfasis a los remedios minerales que a los provenientes de plantas que fueron los remedios por excelencia en la cultura griega.

Otro gran alquimista árabe fue sin duda Abu'Abd Allah Jabir, el cual será conocido en la cristiandad como Geber, un genio polifacético que escribió cientos de obras de distintos temas. Geber admite la presencia de los cuatro elementos aristotélicos además de los dos principios fundamentales de la alquimia: el azufre y el mercurio. Sus enseñanzas no sólo influirán en el pensamiento alquímico árabe, si no que cuando sus obras se traduzcan sentaran las bases de la alquimia europea.

La España musulmana compartirá este esplendor. Abu Abdallah Ash-Shamsi, estudioso granadino de espagiria, discípulo de Du-i-Nun el-Misri, fundará la primera escuela (oficial) de espagiria en la Península. Y cabe citar, el hecho (o quizá leyenda), que en Toledo, bajo dominio musulmán, se enseñaba magia, astrología y alquimia en la plaza mayor, a todo aquel que quisiera.

La llegada de la alquimia a Europa

Todo esto acontecía en las zonas de dominio musulmanas, mientras en Europa se vivía el oscurantismo de la Edad Media, pero la situación cambiaría. Los primeros intentos de la transmisión de la alquimia árabe a Europa, se deben a (San) Isidoro de Sevilla, que a principios de la Edad Media, tradujo multitud de obras, entre ellas algunas referentes al Arte. Destaca su obra *"De Natura Rerum"*, una de las primeras compilaciones estructuradas con metodología propia.

Otra fuente de transmisión del saber alquímico sin duda fue a través de la orden del Temple. Los templarios, en sus contactos con Oriente, quizá buscando nuevas formas de medicina, tuvieron ocasión de aprender los secretos del Arte de algún maestro y se trajeron ese conocimiento a Europa. Se desconoce si la orden entera practicó la alquimia o si fueron unos pocos, pero la práctica del arte fue sin duda el pretexto que usaron los enemigos de los templarios para acabar con ellos. Y es que el famoso Bafometo, el supuesto ídolo al que los templarios adoraban, no es más que una figura simbólica referente a la alquimia (que, por cierto, la figura de marras nunca fue encontrada...). De esta forma, aunque los templarios desaparecieron, su legado no se perdió. No me refiero sólo a que sus dispersos miembros siguieran practicando o enseñando la alquimia a aquellos que estimasen preparados para ella. La orden templaría antes de desaparecer, entró en contacto con los diversos gremios canteros de toda Europa. Poco se sabe de los conocimientos transmitidos o tratos que se establecieron, pero si te fijas en cualquier catedral, podrás ver entre las figuras sacras, detalles que delatan el lenguaje simbólico alquímico. Esta colaboración entre alquimistas y los gremios constructores, con el tiempo, plasmará en las catedrales la definitiva síntesis que durante siglos se había ido fraguando entre la filosofía hermética y la espiritualidad cristiana.

Pero la verdadera transición se dará en el siglo XI, cuando en la Europa Occidental se de un gran resurgimiento intelectual, estimulado en parte por los intercambios culturales entre los estudiantes árabes y

cristianos. Se crearán escuelas de traductores, y sus traducciones transmitirán las ideas filosóficas y científicas árabes al resto de los estudiantes europeos.

Pero el verdadero protagonismo lo tendrá España, la cual será llamada "Puerta Real de la Alquimia" y "Puerta Solar" y con mayor importancia en Toledo, la cual será llamada ciudad "crisol de alquimistas". Será en el reinado de Alfonso X el Sabio, cuando la Escuela de Traductores de Toledo tenga su fase de máximo esplendor. Fundada originalmente por Fernando III el Santo, padre de Alfonso X, tomando como modelo las creadas siglos antes por los califas omeyas de Córdoba, permitirá que la riqueza de la civilización y cultura islámica (y a través de éstas de la filosofía griega) pueda ser conocida en la Europa cristiana.

Los libros y tratados sobre astronomía, alquimia, música, medicina, geometría, agricultura y otras artes y ciencias herméticas, hebreas y árabes fueron traducidos al latín y a las diversas lenguas romances y vernáculas habladas en Europa. Igualmente el idioma castellano, al que también fueron traducidas muchas de esas obras, experimentó un enorme enriquecimiento gracias sobre todo a la influencia árabe, convirtiéndose además en vehículo de cultura.

En esta escuela, la más importante de la época, participaban por igual doctores y sabios árabes, judíos y cristianos, lo cual reflejaba el espíritu de convivencia que caracterizó, durante grandes períodos del medievo hispánico, a las tres tradiciones del tronco abrahámico. Será en esta escuela donde se traduzcan obras fundamentales sobre la alquimia como son "*Tabla de Esmeralda*", texto fundamental de la Alquimia greco-egipcia puesto bajo la autoría del propio Hermes Trismegisto, y cuyos doce puntos constituyen un resumen sintético de toda la enseñanza de la Gran Obra, "La Turba de los Filósofos", donde se describe, en forma de diálogos alquímicos, lo acontecido en un congreso imaginario de filósofos griegos como Pitágoras, Sócrates, Demócrito, Parménides, etc, el libro alquímico y astrológico "Picatrix", traducción que se hace durante el reinado del rey sabio Alfonso X, y que dicho rey usará para la redacción del "*Lapidario*", donde se habla de las propiedades mágicas del mundo mineral puesto en relación con las energías astrales y planetarias, y el no menos importante "Libro de la Misericordia", del célebre alquimista árabe Geber.

Junto a Toledo se ha de resaltar otras escuelas posteriores: la Escuela de Chartres, del siglo XII, donde encontramos a Bernardo de Chartres, Guillermo de Conches y Bernardo Silvestre, todo ellos continuadores de la obra de Juan Escoto Erígena (siglo IX), monje irlandés que recibe a su vez la herencia del hermetismo alejandrino y el platonismo cristiano de Dionisio Areopagita; y la Escuela de Oxford, del siglo XIII en la entran Miguel Escoto (alquimista y astrólogo), Robert Grosseteste y Roger Bacon, llamado el "Doctor Mirabilis" por la gran síntesis que realizó de todas las ramas de la Ciencia Sagrada.

Gracias a todas estas escuelas, la semilla ya estará sembrada y por doquier aparecerán practicantes del Arte, algunos tan ilustres como Ramon Llull, Nicolas Flamel, el citado Roger Bacon, Arnau de Vilanova, Alberto el Grande y su discípulo Santo Tomás de Aquino.

La alquimia será entonces practicada entre las gentes cultas e instruidas, aquellos capaces de tener acceso a las obras traducidas. No es de extrañar encontrar en los monasterios monjes alquimistas o espagiristas, de hecho podemos ver las pruebas de ellas, en todos esos monasterios que desarrollan sus particulares licores, fruto sin duda de usar las técnicas de destilación alquímica, quizás en un intento de encontrar el Elixir, que no acabo en un fracaso rotundo... La alquimia también rondará las universidades, ya no sólo por el hecho de encontrarse en ella los manuscritos, sino por la existencia de un "tercer ciclo" menos conocido que los famosos trivium y quadrivium, que a veces se impartía: el bivium, que comprendía la enseñanza de alquimia y astrología. Pero la práctica del Arte, más bien su nombre, también será usado para malos fines, pues empezará a aparecer por doquier falsos alquimistas y alquimistas de feria, merodeando por los mercados, hablando de forma misteriosa y vendiendo "prodigiosos" elixires. Esta proliferación contribuirá a hundir el buen nombre del Arte y los falsos alquimistas y embaucadores, seguirán rondando los mercados, incluso cuando la alquimia halla sido totalmente desprestigiada y su práctica abandonada por la gran mayoría de los artesanos (las pulgas sobreviven al perro y se alimentan de su carroña...).

Así será como en la Edad Media, ya entrados los siglos XIII y XIV, la alquimia será por todos conocidos, llegando a tal extremo que no existía persona que no hubiese oído hablar de ella. Pero también será blanco de rumores de magia y brujería, normalmente fruto de actuaciones de embaucadores y falsos alquimistas, lo cual provocara la persecución por parte de la iglesia. Aparte de estos farsantes, también nos encontramos con los llamados "Sopladores de carbón" o sólo sopladores, llamados así por soplar dentro del atanor, para acelerar las reacciones (saltándose todos los preceptos filosóficos del Arte), que sólo se interesaban en el aspecto practico de la obra (el punto de vista más similar a nuestra química actual) y los "Carboneros", llamados así por las grandes cantidades de carbón que (mal)gastaban, que sólo estaban interesados en fabricar oro, desechando cualquier adelanto químico descubierto o aspecto filosófico de evolución espiritual que la Obra pudiese brindarle. Estos personajillos hicieron bastante daño, pues con su avaricia y su visión limitada a lo puramente material desprestigiaron la labor de los verdaderos adeptos.

La causa de esta persecución no se verá muy clara: ¿acaso se enteró la iglesia del simbolismo de la transformación alquímica se basaba en la creencia de que el individuo podía elevarse hasta la salvación sin la mediación religiosa establecida, sólo por la debida

práctica del Arte (lo cual es una herejía bien gorda..., bajo el punto de vista eclesiástico, claro)? ¡O será quizá, que la iglesia se sintió celosa del gran interés que suscitaba entre todo tipo de gente (Esto ya paso con las prácticas mágicas, supersticiosas y paganas, que hacían que las iglesias estuviesen vacías, mientras los "fieles" se dedicaban a esas prácticas paganas no abandonadas del todo, obligando a la iglesia a tomar "medidas"...)!

Sea como fuese, será irónicamente un alquimista quien encienda la pira de la persecución, un monje llamado Gerberto, el cual será Papa bajo el nombre de Juan XXII, quien en 1317, promulgara la bula "Spondent pariter". En ella se considera a la alquimia maligna para las buenas costumbres y una ciencia que amenaza los propios bienes de la Iglesia, por lo cual bajo dicha bula, quedaba prohibida y desterraba a quienes la practicasen, imponiendo enormes multas a aquellos "avispados" personajes que osaran hacer negocio con la transmutación... humm, fijándonos en esto último.

¡No es posible que la Iglesia, igual que se diese cuenta siglos antes el emperador Septimio, viese el peligro de la excesiva transmutación de oro? Sea cierto o no, su reacción fue excesiva, pues el numero de adeptos no era tan elevado y ellos, en su sabiduría, hacían buen uso del arte, más allá de la mala fama extendida por embaucadores y falsos alquimistas.

Esta preocupación económica no era un caso aislado. En 1404, el parlamento inglés estableció que la producción alquímica de oro y plata era delito, pero cincuenta años más tarde el rey Enrique VI autorizó a varios "caballeros, ciudadanos londinenses, químicos y monjes" a investigar la Piedra, con la explícita condición de que sirviera para pagar la abultada deuda pública. Se cree que Eduardo I, también preocupado por el déficit presupuestario, había invitado a Inglaterra a Ramon Llull para tratar de solventar el tema.

Los alquimistas pese a soportar diversas bulas papales condenatorias e incluso persecuciones y encarcelamientos, no dejarán de practicar el Arte, más aun, toda estos impedimentos, sólo hará que aumente su práctica (y es que no hay nada como prohibir una cosa, para promocionarla...), refugiándose los filósofos en el secretismo o en la ayuda de los estamentos más poderosos de la sociedad, aquellos más ricos que curiosamente eran los que con más facilidad podían conseguir las obras traducidas, y donde se podían encontrar a personas familiarizadas con la verdadera filosofía y práctica de la Obra, lejos de la superchería que le asociaba el pueblo llano.

De hecho, el primero que se saltará la prohibición será el propio Juan XXII, que seguirá con sus experimentos y que según la leyenda conseguirá descubrir la piedra.

Como es arriba, es abajo; como es abajo, es arriba

El Renacimiento

Con la llegada del renacimiento, llegan tiempos de cambio. Dios deja de ser el centro del mundo, para dejar paso al hombre, aunque el pensamiento oficial (para no buscarse líos con el clero) es "Dios gobierna el mundo, pero el hombre puede transformarlo". Con esta tesis se desarrollan saberes técnicos, se destierra el oscurantismo y se promueve la cultura, la crítica y la razón. Toda esta actitud, que en teoría, debería perjudicar a la alquimia, produce el efecto contrario.
El renacimiento también trae un renacer de la cultura clásica, del neoplatonismo. Se fundan academias de saber hermético en Italia para explorar tales conocimientos, que se verán influenciadas por la alquimia y la cábala que traerán los judíos sefardíes en su exilio y por la llegada de conocimientos herméticos llegados desde Bizancio, entre ellos el "corpus hermeticum". Este renacer del hermetismo, junto al ideal de respeto de las ideas que trae el Renacimiento, y la invención de la imprenta, reavivará el interés en la alquimia, el cual nunca se extinguió. La alquimia también evoluciona con este cambio de época, pues se le añade un nuevo principio a los ya conocidos azufre-mercurio, Paracelso añadirá la sal, como un principio neutro y terrestre de todas las sustancias.

Aparecen importantes alquimistas, como es el caso del excéntrico médico suizo Theophrastus von Hohenheim, más conocido como Paracelso, un polifacético alquimista (entre otras muchas cosas), que perseguirá el objetivo de la medicina universal, la cual defenderá con uñas y dientes, para escarnio de los "doctores" oficiales. Será Paracelso quien compile todos los saberes sobre la espagiria, la potencie y le dé fama.
Sus discípulos orientarán la espagiria hacia la fabricación de medicinas, dando lugar tiempo después a la fundación de la ciencia iatroquímica (el uso de medicinas químicas), precursora de la farmacología. Con el correr de los años, los iatroquímicos que seguían las enseñanzas de Paracelso modificarán parte de sus ideas más extravagantes, combinando sus fórmulas con las de Paracelso para preparar remedios auténticamente "químicos" (en el sentido actual de la palabra). A finales del siglo XVI, Andreas Libavius publicó su *Alchemia*, que organizaba el saber de los iatroquímicos y que se considera a menudo como el primer libro de química.

Pero, ¿qué ha pasado en España?. En España, el renacimiento llegará como en toda Europa, pero se encontrará con un "pequeño" inconveniente, la Santa Inquisición, que se encargará de censurar estos nuevos modos de pensamiento y "proteger" a la buena sociedad cristiana. Recordemos que a la Iglesia no le hacía (oficialmente) mucha gracia la alquimia y el tribunal de la Suprema se encargará de velar por los intereses eclesiásticos. Por no hablar, que la alquimia siempre ha sido asociada a judíos y árabes, así que aparte de cargos de alquimia se podría sumar la de criptojudío o falso converso...
Así pues los alquimistas serán perseguidos y sus obras censuradas (si de alguna forma se consigue probar su valor "científico") o directamente quemadas. Eso no

significará que se deje de practicar el arte o que los alquimistas huyan o se hundan en una clandestinidad total, pues como dice el dicho "quien no tiene padrino, no se casa", aquellos alquimistas que eran gentes notables o poseían el respaldo o la amistad de estas, podían practicar con cierta impunidad el Arte, sin temor a represalias... bueno, siempre que tuviesen un mínimo de cuidado de no llamar "demasiado" la atención, y que a su valedor no le pase nunca nada, pues el hideputa del inquisidor tiene muy buena memoria y la paciencia que más de un filósofo desearía tener. Aquellos otros practicantes de la gran Obra que no dispongan de dicha protección, no tendrán más remedio que ser sumamente discretos, o disfrazar la práctica del Arte actuando como espagiristas o boticarios.

Así no es de extrañar encontrarse que varios componentes de la nobleza practique la Ciencia Sagrada. Esto no es ni mucho menos nuevo pues ya existía casos en el medioevo: Alfonso X "el Sabio"de Castilla, Pedro IV de Aragón "el Ceremonioso", Juan I de Aragón, Martín el "Humano" de Aragón, por citar los más importantes. Decir también que este interés de la nobleza por la alquimia, no sólo se da en España, sino que es extensible a toda Europa (a ningún rey le molestaría, tener a un alquimista que le "fabrique" oro, ¡no!). Los nobles clamarán que dado su derecho divino a gobernar, también merecen tener los conocimientos de la Obra.

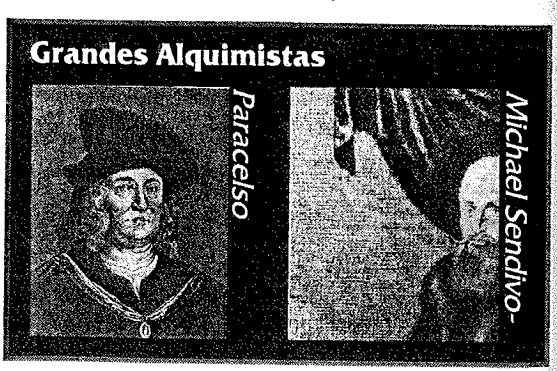
Pero en esta época, les tomará el relevo Felipe II "el campeón de la ortodoxia católica", que dejará un poco de lado tal papel y creará en el 1572, en el monasterio del Escorial, una biblioteca especial "sólo para sus ojos" con materias muy poco "cristianas" a los ojos del Santo Oficio, que durante su reinado irá recopilando.
La biblioteca en cuestión originalmente contendría obras de teología y filosofía, pero pronto se añadieron obras matemáticas y de otras ciencias afines, constituyendo unas de las secciones más importantes. Además, como ya se ha sugerido, había una amplia selección de libros herméticos, tan amplia que el primer bibliotecario Arias Montano, se vio obligado a dividirlas en categorías: astrología (curiosamente separada de la astronomía), adivinación, alquimia, por citar las más importantes. Será también en el Escorial donde el rey emplazará su laboratorio alquímico. Y es que su majestad era un practicante convencido del *lulismo* (filosofía alquímica derivadas de las enseñanzas de Ramón Llull).

Pero no nos confundamos, pues nuestro ilustre monarca, aunque se le llame alquimista, no era más que un carbonero, practicante de alquimia por el mero hecho de conseguir la piedra y enriquecerse, aunque también demostró interés en la preparación de medicamentos químicos. Gracias a ellos se posibilitó la entrada en España de las nuevas corrientes paracelsistas y espagiristas, en un momento en el que la Contrarreforma había cerrado el país a cualquier idea renovadora procedente de los estados protestantes. También se intereso el monarca en la relación de la alquimia con la religión (un tema bastante discutido en la corte española de los últimos años del siglo XVI). No olvidemos que la alquimia estaba penada por la Iglesia, lo que entraba en contradicción con los intereses de Felipe II, rey católico por excelencia.
Será en 1593, cuando averigüe la respuesta al dilema, pues llegara a las manos del monarca una pequeña obra que logrará orientarle en cuestión tan fundamental. Se trata del "*Toque de Alquimia*" de Richard Stanihurst, donde el autor expone que la práctica del Arte exige al alquimista virtudes propias de un buen católico. El propio Richard Stanihurst permanecerá tres años (1592-1595) en la corte a petición del monarca, para explicar sus teorías. Con ello la alquimia pierde los componentes que la hacían sospechosa ante la Iglesia, dejando tranquila la conciencia del monarca y del resto de nobles... aunque ya podría haber compartido ese conocimiento con el resto de la sociedad y haber movido hilos para detener las persecuciones contra el resto de practicantes de la Ciencia Sagrada.

Sin duda, los gustos de Felipe II influyeron en su sobrino, Rodolfo II, que residió en la corte española desde 1564 a 1571 y llegaría a ser emperador de Austria entre 1576 y 1612. Rodolfo II transformó la corte imperial de Praga en un núcleo de alquimistas, astrólogos, magos, pintores y astrónomos, encargándose de patrocinar la idea de la alquimia como un lenguaje de mediación entre distintas confesiones religiosas (una idea que ya intentase Ramón Llull en sus tiempos). Su corte se transformó en refugio de alquimistas en el período comprendido entre el fin del Concilio de Trento y el estallido de la Guerra de los Treinta Años. Estos alquimistas decían poseer la llave para la reforma total del conocimiento. Dicha reforma ofrecía un gran potencial de reconciliar las guerras religiosas y curar los cismas políticos y religiosos del Sacro Imperio Germano. Y fue Rodolfo II el que nos dejó una placa donde atestiguaba haber visto cómo Miguel Sendivogius, un alquimista polaco, producía ante sus ojos grandes cantidades de oro usando un misterioso polvo negro. El alquimista tuvo que huir tras el prodigio, para no acabar siendo "invitado" a entrar al servicio del emperador, para el resto de sus días, algo que sería práctica común en siglo XVII (como veremos más adelante).

El Siglo XVII

En este siglo, continuará el interés de las cortes europeas por la alquimia, surgiendo gran cantidad de farsantes y de vez en cuando algún verdadero adepto. Será curiosa la reacción de la clase gobernante, que ignorará a los farsantes y tratará por todos los medios



de hacerse con los servicios de los verdaderos alquimistas... de manera permanente, a ser posible. Pero también aparecerá un tercer tipo de personaje en escena, aquellos iniciados en la Ciencia Sagrada, que sin haber descubierto la piedra, consiguen de alguna forma una pequeña cantidad de la misma. De ellos hay multitud de pruebas, por toda Europa se pueden encontrar en forma de medallas conmemorativas, fabricadas con oro alquímico, con inscripciones que así lo atestiguan. Eso fue lo que le pasó al citado Miguel Sendivogius, discípulo de Alexandre Sethon, el llamado "Cosmopolita", que sin saber fabricar la piedra, se hizo con una buena cantidad de la misma, sin duda herencia de su maestro, con el que realizo la transmutación antes citada. Miguel al menos tuvo suerte y viendo lo que se le venía encima huyó, pero existen multitud de casos de otros alquimistas que no tuvieron la misma suerte.

Ese es el caso de Johann Friedrich Bötger, el que será llamado por sus adversarios "adeptus ineptus", en su juventud un mancebo de botica al servicio de su maestro, maese Zorn, conoció a Láscaris del que obtuvo una provisión de polvos de proyección. No tardó mucho en empezar a hacer uso de ellos, y sus logros y transmutaciones, debidamente verificadas como ciertas por informes policiales, llegaron a oídos del emperador Federico Guillermo I. El emperador no se lo pensó dos veces y lo mando prender, pero Bötger se salvó de ello, gracias a un mensaje que su maestro, Maese Zorn, hombre con más sesera que su disoluto aprendiz, le manda. Por esta causa Bötger, se refugia en Sajonia, pero el emperador no se dará por vencido e instará a los gobernantes de la región que le entreguen al alquimista. Para evitar este destino, Bötger se entrevista con

La Rosacruz

Aunque históricamente las noticias más antiguas que se tienen remontan la Rosacruz al 1410, será en el 1614 cuando la Fraternidad Rosacruz vea la luz, cuando un teólogo luterano llamado Juan Valentín Andrea publicó en Kassel, Alemania, el folleto titulado " *Fama Fraternatis Rosa Crucis*". Este folleto cuenta la historia de un noble alemán, Christian Rosenkreutz (1378-1484), personaje de leyenda sin base histórica, que en sus viajes al Oriente se inició en los misterios de la magia que mezcló con doctrinas cristianas, fundando la Hermandad Rosacruz , en 1408, siendo Andrea heredero de sus secretos que ofrecía al público en su obra. La fraternidad seguirá su particular avance, cuando en 1616 aparece en las calles de París un manifiesto anónimo atribuido a una sociedad esotérica llamada Fraternidad de la Rosa Cruz, anunciando una misteriosa nueva "ciencia", que no será más que la alquimia, haciendo especial hincapié en su vertiente espiritual.

Sobre Rosenkreutz, se cuenta la siguiente historia. Nació en 1378, y se educó en un monasterio donde cursó sus estudios secundarios de Teología; pero a causa de su carácter rebelde fue expulsado de dicho monasterio, dedicándose acto seguido a viajar por Oriente y el norte de África. Por esas tierras se relacionó con los magos, hermetistas y ocultistas más famosos de su época. En este viaje, le permitió en Arabia, penetrar los misterios de la ciencia hermética, llegando a conocer los secretos de los sacerdotes del Antiguo Egipto y los arcanos de Hermes Trismegisto. Según dice la leyenda, Rosenkreutz falleció en 1484, a los 106 años de edad. Su tumba fue hallada en 1604, en el fondo de una cueva donde había vivido los últimos años de su vida. Sobre la lápida que guardaba sus restos mortales, se leía esta inscripción: "Me abriré cuando hayan transcurrido ciento veinte años.". En el interior de la cueva había una especie de cripta hexagonal, a la que daba claridad una misteriosa luminosidad desde la bóveda. En el centro del recinto había un altar, y bajo el mismo, apartando una pesada losa de granito, que era la verdadera cueva en cuestión, se halló el cadáver de Rosenkreutz, entero e incorrupto. También hallaron un armario de espejos, que poseían, al parecer, diversas virtudes, y un pergamino titulado 'Libro T', descrito como el mayor tesoro después de la Biblia (según los Rosecruces, claro). Junto al ataúd se encontraron, en forma de manuscritos, todos los conocimientos secretos que Rosenkreutz había acumulado a lo largo de su prolongada existencia, y que legaba a la humanidad. Asimismo, dejaba normas para la creación de una sociedad ocultista, con la que reformar el mundo y abrirlo al camino de la sabiduría.

El origen legendario de la Rosacruz es todavía más impresionante: Siendo una de las más antiguas escuelas de misterios de Egipto, que data del año 1500 antes de Cristo. Organizada originalmente durante el reinado de Tutmosis III, alcanzaron su máximo esplendor en el 1350 a. C., reinando el fabuloso faraón Amenofis IV, quien abolió la religión politeísta y adoptó la primera doctrina monoteísta del mundo, y cambiando su nombre por el de Akhenatón, en honor al verdadero dios, único en el cielo, Aton. Pasados los años la secta se expandió a Grecia y luego pasó a Roma. Durante la Edad Media, al faltar la libertad de conciencia necesaria para sus enseñanzas, la secta adoptó diversos nombres con objeto de pasar inadvertida, pese a lo cual en todas las épocas de la historia de la Humanidad, la Orden de los Rosacruces no ha cesado en sus actividades, transmitiendo sus ancestrales enseñanzas, participando en el avance de las artes, las humanidades y la ciencia en general, predicando la igualdad de sexos y la auténtica fraternidad y comunión entre todos los seres humanos.

En sus comienzos, los Rosacruces se dedicaron a la alquimia, al estudio de la cábala, a la ciencia hermética de los números y a otras ramas del Ocultismo. Creían estar dotados de facultades paranormales que les permitían conocer la revelación futura a través de sus dotes clarividentes (Esto es ciertamente interesante, ¿no se parece esto a las percepciones que manifiestan aquellos que han alcanzado el Secreto de la Alquimia espiritual?¿O es simple y llanamente puro "marketing" para conseguir frateres?). La Rosacruz ha llegado hasta nuestros días y actualmente se centra en la llamada Alquimia Espiritual.

el elector de Sajonia, Augusto II, contándole todo lo sucedido, demostrando la veracidad de sus palabras con una transmutación. Augusto pedirá a Bötger que trabaje para él, cosa que hará, consiguiendo el título de barón. La negativa de Augusto de no entregar al alquimista, creará unas relaciones muy tensas entre estados que ha punto esta de desencadenar una guerra. Bajo la protección de Augusto y con el oro fruto de sus transmutaciones, Bötger se abandonará a la buena vida, llena de vicios y placeres. Pero todo lo bueno llega a su fin, y buen día se dará cuenta horrorizado que su provisión de polvos de proyección se ha terminado. Fue entonces cuando Augusto II lo mandó detener, pues corría el rumor que Bötger intentaría huir de la región, encerrándole en el castillo de Königstein, para que siguiera sus transmutaciones. Bötger no tuvo más remedio que reemprender sus investigaciones alquímicas en un intento de descubrir la piedra (esta vez por sí mismo), para poder recuperar la libertad. Pero la fortuna fue buena con él, pues aunque no descubrió la piedra, si que descubrió el secreto de la porcelana, gracias a la cual se enriquecería la región de Sajonia (aun hoy en día es conocida la porcelana de Sajonia). Bötger, recobro por ello la libertad, su titulo de barón y su libertino estilo de vida que le terminará conduciendo a la tumba, muriendo a los 38 años (si es que hay algunos que no aprenden...).

Se ha citado con anterioridad a Láscaris. Este misterioso personaje fue un adepto itinerante, que bajo ese seudónimo, recorrió toda Europa, repartiendo entre unos pocos afortunados, pequeñas provisiones de polvo de proyección. No se sabe si hacía esto por buena fe, para ayudar al prójimo o en un intento de limpiar el nombre de la Ciencia Sagrada, pero lo más normal es que produjese el efecto contrario, arruinando la vida de los "afortunados" y ensuciando más aun el nombre de la alquimia. Al ver el resultado que su regalo produjo, el adepto desaparecerá de igual forma que apareció, sin que se conociese su verdadera identidad... pero y digo yo, ¿no es posible que el adepto en cuestión fuese en realidad Sintanal *(ver Bestiario Alquímico)*, que con estos actos habría cobrado su particular venganza a la alquimia?.

¿Y qué sucede mientras en España? Pues tres cuartos de lo mismo que en Europa, continuando con la situación del siglo anterior, pero los practicantes del Arte deben seguir guardando su particular discreción sobre sus prácticas, pues el tribunal del Santo Oficio sigue con sus "buenas costumbres". Por ello, la actitud y acciones de los embaucadores y falsos alquimistas será menor, ya no sólo por el hecho de tener más cuidados en sus "timos" en plazas y mercados, si no que aquellos que engañen a nobles y ricos, se encontrarán denunciados al Santo Oficio, el cual actuará con todo el rigor (y apoyo) de las clases pudientes. ¡Desaparecen por ellos los pillos?¡Por Dios!¡No! Que esto es España, tierra de pillos y truhanes por naturaleza. Se dará en el reinado de Carlos II un buen ejemplo de ello. El sobrenombre de "el hechizado" que tenia el rey no era casual, era producto de su delicada salud, y casi se puede decir que cuando no estaba enfermo, estaba recuperándose de una enfermedad (para en un futuro volver a recaer en otra). Dado que la medicina no parecía dar con la causa de su mal, se requirió a otros medios, siendo los primeros el someter al rey a numerosos exorcismos (sin resultado), acentuando aun más su fama de "hechizado". Será por medio del conde de Benavente, como llegará un alquimista a la corte del rey, Roque García de la Torre, prometiendo encontrar la panacea universal y con ella salvar la vida del monarca. Por este encargo, se le instalará en una casa de la calle Leganitos, donde se le construirá un laboratorio debidamente equipado. Allí ya empezará a dar muestras de su falta de experiencia y será amonestado por Juan del Bayle, alquimista de la corte, a lo que Roque pedirá disculpas y prometerá esforzarse. La cosa continuará más o menos igual hasta que un buen día el tal Roque desaparezca, dejándole una buena papeleta a Juan del Bayle y a Juan de Cabriada, médico real, ya que la pareja había atestiguado la autenticidad de la obra del supuesto alquimista. Y es que el tal Roque tras conseguir, Dios sabe como, conocimiento de alguna receta alquímica donde se prometía la obtención de la panacea universal, decidió probar suerte en la corte española, aprovechando la situación desesperada en la que esta se encontraba. Allí usando el manuscrito alquímico, disipó los recelos (por otro lado muy bien fundados) de Bayle y disfrutó de la estancia en la casa, viviendo, según palabras textuales de Bayle, "a todo regalo de mesa, bolsillo y vestir". Contrató los servicios de un criado y una criada, renovó su vestuario, pagó las deudas contraídas con sus acreedores, envió dinero a su casa, pidió por adelantado varias sumas de dinero, y por supuesto cobró sus honorarios que por su trabajo, tenía derecho...

Será a mediados del siglo XVII, cuando la alquimia sea herida de muerte. En estas fechas empezará la llamada revolución científica, a causa de la cual se separa definitivamente la alquimia aplicada (espagiria/iatroquímica) y la teórico-especulativa (alquimia filosófica). Esto dará lugar a la gestación de la química moderna, nutriéndose de los descubrimientos alquímicos, pero que a partir de ese momento empezará una particular cruzada de desprestigio, tachando a todos (no sólo a los farsantes, si no también a los auténticos filósofos) de charlatanes y embaucadores. Empezará con la publicación en 1661 por parte de Boyle, "el Químico escéptico". Curiosamente Boyle había practicado el Arte tanto como su amigo Sir Isaac Newton, pero despechado por su falta de logros, decidió "cambiar de bando". ¡Desaparece entonces la alquimia? No, los verdaderos filósofos seguirán practicando (como siempre lo han hecho) el Arte, contra viento y marea, y seguirán transmitiendo sus conocimientos a aquellos que juzguen dignos o que puedan continuar su labor. Pero dado el desprestigio, el numero será ínfimo. La tarea de transmisión "oficial" de la alquimia recaerá en los Rosacruces y en las demás florecientes asociaciones masónicas/esotericas.

El Siglo XVIII

El siglo XVIII seguirá la tónica creada a finales del XVII. La alquimia será desplazada por el punto de vista científico, y los componentes de este colectivo seguirán su la campaña de desprestigio. Los embaucadores y falsos alquimistas, seguirán existiendo, aunque el racionalismo científico también les hará su daño, no sólo espantando a sus posibles victimas, sino también descubriendo ante ellas, los métodos y trucos que los truhanes usan para estafar en sus pretendidas transformaciones. Lejos de desaparecer, estos farsantes refinaran sus modales, convirtiéndose en auténticos "alquimistas de salón", buscando mostrar su "arte" a aquellos que los merezcan (los más ricos y nobles por supuesto), siguiendo rondando los salones de la alta sociedad. Podemos encontrar representantes de estos embaucadores: el conde Cagliostro, Casanova y el marqués de Saint Germain. Fueron personajes tan fascinantes que dejaron su huella en la historia, tan sofisticados en sus fraudes, que los ocultistas de hoy en día no se terminan de poner de acuerdo, si fueron realmente farsantes o alquimistas.

La alquimia malvivirá en estos años oscuros, por los pocos practicantes fieles del Arte, que la transmitirán casi de padres a hijos (o de maestro a aprendiz) y por medio de las prácticas herméticas de los Rosacruces.

El Siglo XIX

En el siglo XIX, la alquimia sufrirá un cierto resurgir, junto al resto del esoterismo, gracias al renacimiento isabelino. Durante este periodo, la sociedad inglesa se verá invadida por un ansia de conocimiento y se promoverán los valores ocultistas, fundándose varias sociedades esotéricas y masonas. A través de ellas, se volverá a hablar de la alquimia.

También encontramos en este siglo intentos por recuperar los conocimientos alquímicos en pos de la medicina, médicos famosos y doctos como Rademacher y Latz, buscaron un medio de curación universal, apoyándose en la famosa tradición paracelsica. Será también Latz el que publique en 1869, la que será una de las últimas obras de alquimia especulativa "*Die* Alchemie", la cual contiene una interpretación muy desarrollada de la "*Tabula Smaradigna*", la tabla esmeralda de Hermes Trimegisto.

Todo es dual; todo tiene polos; todo tiene su par de opuestos; semejante y desemejante son lo mismo; los opuestos son idénticos en naturaleza, pero diferentes en grado: los extremos se encuentran; todas las verdades no son sino medias verdades; todas las paradojas pueden ser reconciliadas

El Siglo XX y la actualidad

Con la llegada del siglo XX, se volverá a hablar de la alquimia, aunque ciertamente ya nunca será como antes. Con la ayuda de las sociedades de rosacruces y masones al principio de siglo, y luego gracias al nuevo auge de la parapsicología y ciencias ocultas, la alquimia se volverá a nombrar. Aparecerán algunos alquimistas importantes, el más grande sin duda será el misterioso adepto Fulcanelli, un alquimista francés que tras este seudónimo ocultara su verdadera identidad, desapareciendo tras la Segunda Guerra Mundial tras dejar dos importantes obras: "*El misterio de las catedrales*" y "*Moradas filosóficas*".

Con el paso de los años, la ciencia ha terminado dándole la razón a la alquimia (al menos en algunos aspectos), pues su idea de transmutación de un metal en oro es posible, como lo es también, según el ideal del homúnculo, crear vida, a través de clonaciones y similares. Carl Jung usará las enseñanzas alquimicas con gran éxito, adaptándola a la psicología.

Hoy en día la alquimia se sigue practicando, y los alquimistas siguen siendo tan discretos como siempre.

Te sorprenderías darte cuenta de la gente que la practica. Se publican libros e Internet esta llena de paginas sobre el tema. Ya no se usan las técnicas medievales, pero los hornos de gas y los recipientes de cristal pyrex, han sustituido al atanor y a la retorta, al igual que el uso de técnicas modernas de destilamiento.

Últimas Palabras

Tras todo este relato, te puede surgir la pregunta de si la alquimia es digna o no de tomarse en serio.

Difícil responder, pues en nuestro estado de intoxicación racional y científica pensaremos en un principio que no... pero párate a pensar: una filosofía que ha sido desarrollada en varios lugares del planeta, con términos, componentes y técnicas similares, habiéndose generado "espontáneamente" (o si tienes la suficiente IRR, por la acción del mensajero divino de Hermes), practicada por personas de distinto origen (reyes, poetas, religiosos, científicos, etc.) y distinta religión. Una forma de pensamiento verdaderamente universal que excluye cualquier diferencia cultural, social o religiosa, siendo un verdadero punto de unión para la humanidad.

Me gustaría darte una respuesta, pero no la tengo. sólo puedo decirte que el hecho de plantearte la pregunta ya es el primer paso para encontrar la respuesta y puede que la alquimia halla cambiado o haberse dejado de practicar como se hacía antiguamente, pero la verdad que tras ella se escondía, esa verdad universal, sigue siendo tan válida hoy como lo fue siempre.

"Y el muchacho se sumergió en el Alma del Mundo y vio que el Alma del Mundo era parte del Alma de Dios, y vio que el Alma de Dios era su propia alma. Y que podía, por lo tanto, realizar milagros"

El Alquimista, de Pablo Coelho

La Alquimia

Filosofía de la Alquimia

Si se le pregunta a cualquiera que es la alquimia, es muy posible, que te diga que sea un medio de convertir el plomo en oro, pues este ha sido siempre el aspecto que más ha llamado la atención a los profanos, pero esto sólo es un tópico, pues el arte es mucho más que esto. Algunos piensan que la alquimia es magia y ellos también se equivocan. La alquimia no es magia, pero si es el punto de unión, la piedra de toque de la magia y la religión.

La alquimia es llamada también la gran obra (esto es una generalización), el arte sagrado, el arte regio, la ciencia sagrada, la magia natural, el gran arte o ars magna y los que la practican son llamados alquimistas, sabios, filósofos, llamados así por practicar la verdadera filosofía, la filosofía natural (por ello también se les llama filósofos naturales) o artistas (practicantes del Arte). La alquimia se puede definir como una mezcla de filosofía antigua de la Grecia clásica, de neoplatonismo, de hermetismo, de misterios (algunos dicen magia) egipcios, de astrología babilónica, de gnosticismo, de teología cristiana (o judía o islámica, según el practicante y la época...) y de teosofía.

Según las teorías herméticas, nuestro universo estaría formado por una serie de esferas concéntricas, siendo aquella que lo contiene todo el universo en sí, el macrocosmos, conteniendo las estrellas y planetas. Dentro de este macrocosmos, existirían otras esferas más pequeñas, los microcosmos, copias del macrocosmos que reproducían en todo su estructura. Por encima de todas estas estructuras se encontraría Dios, el creador de este sistema. Dios había creado el universo, el mundo, el hombre y al resto de la creación usando, usando su espíritu, el espíritu universal, el cual por tanto se puede encontrar en cual parte, por ínfima que sea, de su creación. Dios daba cuerpo a la sustancia espiritual, y el universo entero no era sino la reunión de los diversos agregados que ese espíritu, al hacerse materia, formaba en el mundo inmanente.

De esta forma todo lo creado era "unum in multa diversa moda". Todo los elementos de la creación (incluidos los metales) viven, crecen, se multiplican y finalmente mueren, finalizando el ciclo, liberando al espíritu universal, para que tome una nueva forma, retornando en una nueva transmutación y volviendo a comenzar el ciclo.
La gnosis nos enseña que el hombre posee un núcleo divino, mancillado por su cuerpo, envoltorio material.

Paracelso, por su parte nos cuenta que el hombre es triple: pertenece al mundo visible por su cuerpo físico, al mundo sideral por su cuerpo astral, y al mundo espiritual por su Alma inmortal o Mens. El Alma humana (no condicionada por las imperfecciones y defectos psicológicos) posee en sí todas las ciencias en estado latente. Es pues el hombre el más perfecto portador del espíritu universal de origen divino. Gracias a este y a su capacidad intelectual, el hombre puede comprender los mecanismos de la creación.

El mundo es un macrocosmos para el ser humano microcosmos, pero cuando el hombre dirige su atención al reino mineral, este se convierte en microcosmos frente al hombre. El hombre puede entonces gracias al espíritu divino que posee y a su raciocinio dedicarse a la observación y experimentación de este microcosmos. Sus esfuerzos poco a poco empezaran a dar su frutos, desentrañando los secretos de la naturaleza, y por analogía, ya que el microcosmos es reflejo del macrocosmos y viceversa, el hombre podía conocerse a sí mismo y descubrir, por reflexión el Todo. Gracias a esto el hombre puede comprender los mecanismos de la creación, las leyes que habían organizado lo existente a partir de un caos primordial y sin vida. Siguiendo un procedimiento análogo al que usara Dios que animó el cosmos al comunicarle su espíritu, el hombre podía a su vez crear el microcosmos mediante sus propias operaciones, siendo de esta forma un pequeño dios para su microcosmos, un demiurgo.

De esto podemos deducir que quien se conoce a sí mismo, conoce implícitamente a Dios. Para él el universo es un perpetuo flujo y reflujo de vida, que pasa por el hombre para ir de Dios a las cosas y de las cosas a Dios. A su vez, la gnosis nos enseña que el hombre es a la vez un dios que puede salvarse a sí mismo. De aquí surge la idea fundamental de la alquimia, si el alquimista es capaz de transmutar este microcosmos, debido a la relación que tendría con el macrocosmos (el alquimista en esta particular relación), no sólo se verá transmutada la naturaleza, sino también el alquimista. De esta forma, si el alquimista busca la transmutación y ennoblecimiento del microcosmos a su alcance, conseguirá su propia transformación, evolucionando su alma a un estado superior.

De esta forma se busca espiritualizar la materia y materializar el espíritu, de la necesidad de hacer más pura la naturaleza del operador para que pudieran ser purificados sus materiales, y viceversa. No es de extrañar pues, que los alquimistas tuviesen la certeza que se podía lograr la salvación a través únicamente de la práctica del Arte, sin intervención religiosa alguna. Aquellos alquimistas especialmente religiosos pensaban de otra forma, viendo la alquimia como un complemento ideal para lograr la salvación, junto a la práctica de las enseñanzas religiosas (No es de extrañar pues, que la Iglesia condenase la alquimia como una práctica herética, aunque los artistas no fuesen por ahí, comentando las verdades de su filosofía, por su habitual hermetismo o quizás sólo puro sentido común...)

Como conclusión final, la definición de alquimia es: *un arte legado por el mismo Dios al hombre, por su heraldo Hermes Trimegisto, conocido con otros muchos nombres en diferentes culturas Thoth, el arcángel Rafael, etc, para que con su práctica, alcance la condición de Demiurgo de su propio microcosmos, nuestra verdadera libertad en Dios y con ella alcance su verdadera posición en la Creación, aquella que perdió cuando fue expulsado del Paraíso.*

Enseñanza del Arte

La Ciencia Sagrada, no es un tesoro sólo de unos pocos. A medida que el alquimista descubre los secretos del Arte, y con ellos se produce su transmutación espiritual, su carácter le impulsa a compartir el Arte con los demás, pues es casi un pecado no dejar al resto de la humanidad disfrutar de los beneficios de la práctica del Arte. Sobre este aspecto, Alberto el Grande, nos dice en su "Compositum de compositis":

"No ocultaré una ciencia que me ha sido revelada por la gracia de Dios, no la guardaré celosamente para mi solo, por temor de atraer su maldición. ¡Cuál es la utilidad de una ciencia conservada en secreto, de un tesoro escondido!. La ciencia que he aprendido sin ficciones, os la transmito sin pena. La envidia trastorna todo, un hombre envidioso no puede ser justo ante Dios. Toda ciencia y toda sabiduría provienen de Dios, decir que procede del Espíritu Santo, es sencillamente un modo de expresarse. Nadie puede decir: Nuestro Señor Jesucristo sin indicar implícitamente: hijo de Dios Padre, por operación del Espíritu Santo. De igual manera esta ciencia de verdad no puede ser separada de Aquel que me la ha comunicado. No he sido enviado para todos, sino tan sólo para quienes admiran al Señor en sus obras y a los que Dios ha juzgado dignos. Que quien tenga oídos para oír esta comunicación divina, recoja los secretos que me fueron transmitidos por la gracia de Dios y que no los revele jamás a quienes son indignos de ellos."

Entonces, ¡Debe ser el Arte transmitido a todo el mundo!¡Puede ser cualquier persona un alquimista! En teoría sí, pero ha de tenerse en cuenta, que una vez iniciado en los misterios, el alquimista deberá realizar la Gran Obra en soledad, siguiendo su propio camino. Cuando un alquimista se plantea enseñar el Arte Regio a otra persona ha de valorar las virtudes y defectos del futuro neófito, porque el camino que plantea la alquimia es largo y lo más seguro es que ni el propio maestro ni y el alumno lo terminen. El camino tampoco es fácil, así que el maestro debe juzgar si el alumno será capaz de desenvolverse en él y superar las contrariedades que este le brinde. También deberá tener el maestro cuidado de no enseñar a aquellos que pudiesen usar de malas maneras las enseñanzas del Arte, pues el conocimiento también conlleva responsabilidad. Alberto el Grande, nos cuenta en el "Compositum de composites":

"Recoged mis palabras, acordaros de cuántos misterios encierran, porque en este corto trabajo reuní y expliqué lo que hay más de secreto en la alquimia; todo fue

dicho simple y claramente, sin omitir nada, todo se encuentra brevemente indicado y pongo a Dios por testigo de que en los libros de los filósofos no se puede encontrar mejor que como yo te lo he dicho. Por eso, te suplico, no confíes este tratado a nadie, ni lo dejes caer en manos impías, porque encierra secretos de los filósofos de todos los siglos. Tal cantidad de palabras preciosas no deben ser echadas a los cerdos y a los indignos. Si, no obstante, eso sucediese, ruego a Dios Todo-Poderoso que no consigas terminar, jamás, esta Obra divina."

Las palabras de Ramón Llull también se muestran de acuerdo en este aspecto: *"juro por mi alma que si desvelas esto serás condenado. Todo viene de Dios y todo debe regresar a Él. Si, por algunas palabras ligeras, dieras a conocer lo que ha exigido tantos años de cuidados, serías condenado sin remisión en el juicio final por esta ofensa a la majestad divina."*

El rey Alfonso X el Sabio, también nos advierte del mal uso del arte alquímico: *"Por eso los que se ocupan de alquimia, a la que llaman la obra mayor, deben parar mientes que no dañen el nombre del saber, pues alquimia tanto quiere decir como maestría para mejorar las cosas que no empeorarlas. De donde, los que toman los metales nobles y los mezclan con los viles, no entendiendo el saber ni la maestría, hacen que no se mejore el vil y dañase el noble, y así hacen gran yerro en dos maneras: la una que van contra el saber de Dios, y la otra, que hacen daño al mundo."*

El resumen de estas opiniones, coincide con el pensamiento hermético tradicional: la alquimia sólo puede ser enseñada a los sabios, pues sólo ellos son los únicos que poseen la sabiduría para estudiarla y practicarla, y una vez sus secretos desentrañados el decidir usarlos o no. Eso no quiere decir que la alquimia no sea enseñada a quien no se debe, pues el alquimista sigue siendo humano y puede equivocarse, al igual que obras alquímicas, con contenidos demasiado claros, pueden caer en malas manos. Esto dio origen a dos colectivos mayores que trabajan a la sombra de los verdaderos alquimistas, los sopladores y los carboneros.

Los sopladores, termino usado por primera vez por Fulcanelli, hace referencia a aquellos "alquimistas" que soplan, ya sea en el carbón para avivar la llama o en el interior del atanor para acelerar las reacciones. Estos sopladores, estudian la alquimia, centrándose en su parte operativa o práctica y desechando (y despreciando) su parte filosófica, como meras patrañas y superchería barata, sólo seguida o creída por necios e ignorantes que no entienden que no hay nada de místico en los resultados que de la alquimia se consiguen. Dentro de es categoría habría que distinguir dos tipos, aquellos que no creen en los secretos de la alquimia, como la piedra o el elixir y aquellos otros, que aun siendo escépticos del misticismo de la alquimia filosofal, si creen que es posible conseguir tales maravillas (aunque para ellos, todo eso se reduzca a seguir detalladamente las indicaciones de una fórmula...). Los sopladores son lo más parecido a los químicos modernos, siendo en su gran mayoría espagiristas, que usan además aplicaciones de la Gran Obra *(ver más adelante).*

Los carboneros por su parte, si creen en los fundamentos de la alquimia, pero no se interesan por cualquier otra cosa que no sea la búsqueda de la piedra filosofal. Así pues no investigarán, ni darán ninguna importancia a ningún descubrimiento alquímico/químico que por casualidad hagan, ni estudiaran texto alquímico alguno que no este enfocado hacia la búsqueda de la piedra. El término de "carboneros", viene de la gran cantidad de carbón que gastaban (inútilmente) estos alquimistas en su búsqueda.

Nos falta todavía de hablar de otro colectivo, el formado por aquellas personas que han adquirido parte del Arte, pero no son lo suficientemente inteligentes para comprenderlo. Son personas que generalmente usan aplicaciones prácticas de la alquimia, en su vertiente más química, en su trabajo diario: un herrero haciendo aleaciones especiales o haciendo grabados usando ácido, un fabricante de licores, un vinicultor que usa sus conocimientos para "aguar" de forma eficiente su vino o potenciar su sabor, un fabricante de perfumes, un fabricante de tintes, un falsificador de moneda, etc. Podrían considerarse como una suerte de sopladores, que realizan practicas alquímicas sencillas, y no están especialmente interesados en aprender conocimientos alquímicos que no atañen a su particular rama profesional.

Graduación del Alquimista

No son los alquimistas amigos de comparaciones de quien es más sabio o de darse títulos, pero pese a todo existen categorías:

▶ **Profano**: Aquel que no sabe nada del Arte o si lo sabe, se reduce a tópicos y conceptos erróneos ("Profanador"). La inmensa mayoría del mundo.

▶ **Neófito**: Aquel profano que esta siendo iniciado en el Arte. Esta instrucción será impartida por un alquimista, el cual le explicará los principios y conceptos y le "abrirá" la mente, para que sea capaz de asimilarlos.

▶ **Iniciado**: Aquel neófito, que ha asimilado y comprendido los conceptos del Arte y los pone en práctica para completar la Gran Obra. Es pues al que podemos llamar con todas las de la ley, alquimista. Los iniciados también se catalogan entre ellos como "hermanos en el Arte"

▶ **Adepto**: Aquel iniciado, que tras mucho trabajo duro, paciencia, Dios le ha concedido el conocimiento de la piedra y gracias a él, ha sido capaz de fabricarla (En términos de juego, aquel alquimista que ha descubierto un Secreto).

▶ **Maestro**: Referido normalmente al instructor del neófito. También se usa para hacer referencia a grandes Adeptos que han descubierto varios Secretos y con su trabajo han contribuido enormemente al desarrollo del Arte, no sólo de forma personal, sino también con su legado, el cual ha sido inspiración y magisterio al resto de artistas. Los maestros, en su humildad nunca se tendrán a sí mismo como tales, teniéndose sólo como simples adeptos (En términos de juegos, aquel alquimista que halla descubierto tres o más Secretos).

Virtudes fundamentales del alquimista

Aquel que aspire a ser iniciado en los misterios de la alquimia debe reunir una serie de requisitos, pues es la práctica de los mismos el pan de cada día de todo buen alquimista, y sin ellos le será imposible completar la Obra. El maestro Samael Aun Weor nos cuenta al respecto: "La paciencia es la escala del alquimista y la humildad es la puerta de su jardín. Cualquiera que se disponga a realizar la Gran Obra, debe decir poco, hacer mucho y callar siempre (tal es la regla de conducta del verdadero filósofo y alquimista".

El siempre misterioso adepto Fulcanelli nos da también su consejo, en su libro "El Misterio de las Catedrales": *"Por el ejercicio constante de las facultades de observación y de razonamiento, por la meditación, el neófito subirá los peldaños que conducen al saber. La imitación ingenua de los procedimientos naturales, la habilidad conjugada con el ingenio, las luces de una larga experiencia le asegurarán el poder. Pudiendo realizar, necesitará todavía paciencia, constancia, voluntad inquebrantable. Audaz y resuelto, la certeza y la confianza nacidas de una fe robusta le permitirán a todo atreverse. Por último, cuando el éxito haya consagrado tantos años de labor, cuando sus deseos se hayan cumplido, el Sabio, despreciando las vanidades del mundo, se aproximará a los humildes, a los desheredados, a todos los que trabajan, sufren, luchan, desesperan y lloran aquí abajo. Discípulo anónimo y mudo de la Naturaleza eterna, apóstol de la eterna Caridad, permanecerá fiel a su voto de silencio. En la Ciencia, en el Bien, el Adepto debe para siempre callar."*

En un lenguaje más claro, un buen alquimista debe ser:

▶ *Estudioso y observador*: El artista ha de ser estudioso. Ya no sólo refiriéndose a la búsqueda y estudio de textos alquímicos, sino estudioso con los resultados de sus experimentos, observando sus reacciones y sacando conclusiones de las mismas.
▶ *Intuitivo*: El artista debe ser intuitivo y audaz, y siguiendo esa intuición podrá hacer experimentos que otros tomaran como vanos e inútiles y conseguir de ellos el fruto del conocimiento que anda, buscando.
▶ *Paciente*: La paciencia es sin duda uno de los más grandes requisitos de aquellos que quieran completar la Gran Obra. El alquimista sabe que le ocupará terminarla muchos años, quizá toda una vida, por lo tanto debe ser paciente y constante.
▶ *Creyente*: Se ha de tener en cuenta, que no se puede concluir la Gran Obra, si Dios así no lo quiere. El alquimista deberá ser consciente de ello y rezar a Dios pidiendo guía en su camino, teniendo siempre en cuenta, que la realización de la Obra siempre se hace para mayor gloria del Altísimo y no por mero egoísmo humano.
▶ *Discreto*: El artista ha de tener cuidado de no desvelar nada del Arte Regio, sería un pecado que si Dios concede un conocimiento al alquimista, como recompensa a años de trabajo, este conocimiento sea difundido entre los profanos, para su mal uso.
▶ *Trabajador*: El Arte puede tener una gran parte teórica o filosófica, pero será mediante la práctica, como el artista irá avanzando. Así pues, el artista no tendrá que descuidar esta parte y experimentar. El aspecto práctico y laborioso no debe ser visto como una obligación ni rutina, más bien como el auténtico modo de vida del alquimista.

Ramas de la Alquimia

Veamos la definición de alquimia que nos da Ramón Llull en su "Testamento Luliano":

> «Alquimia es una parte celeste y la más necesaria de la filosofía natural oculta; constituye y hace un arte y ciencia que no es conocida por todos, y enseña a limpiar y purificar todas las piedras preciosas, no las perfectas sino las defectuosas, y llevarlas a su verdadero temperamento; también enseña a restituir todos los cuerpos humanos caídos y enfermos a su verdadero temperamento y óptima salud; también a transmutar todos los cuerpos metálicos en verdadera luna, luego en verdadero sol; esto mediante un cuerpo medicinal universal, al cual todas las medicinas son y han sido reducidas. »

Esta definición de alquimia nos muestra los objetivos principales de la misma, desde el punto de vista practico u operativo. Según estos, el Arte Regio de podría dividir en las siguientes ramas:

▶ *Alquimia transmutatoria*: el objetivo de esta parte de la alquimia es la transmutación de la materia (metales, minerales). Conseguir que hacer evolucionarla de sus estados más viles a sus estados más puros. Este proceso llevaría, de forma natural, cientos de años, pero el alquimista con su ciencia es capaz de acelerarlo. Esta alquimia se concentra en la transmutación de los metales. El objetivo principal de esta rama es el de la

obtención de la piedra filosofal, el disolvente universal que disuelve todas las impurezas de la materia, transmutándola al estado más puro que se puede encontrar en la naturaleza, el oro.

▶ *Alquimia medicinal*: de igual forma que la alquimia transmutatoria, purifica la materia inerte, la alquimia medicinal, también llamada medicina universal, se encarga de purificar el cuerpo humano, curando sus enfermedades o males. La idea es la misma que la de la alquimia transmutatoria, las enfermedades son producidas por impurezas y que deben ser purificas, usando para ello medicinas creadas con este arte. Esta alquimia se centra en el trabajo con la naturaleza vegetal, con leves toques de la alquimia mineral y es llamada también alquimia verde o espagiria. El objetivo principal de esta rama es la obtención del elixir de la larga vida o panacea universal, un remedio que cura todas las enfermedades físicas o espirituales y garantiza una vida larga y saludable, que bien puede exceder los límites normales del hombre.

▶ *Alquimia espiritual*: Busca la transmutación del hombre, a un estado superior, logrando recuperar el estado de gracia perdido al ser expulsado del paraíso. En teoría, sólo se puede practicar esta rama practicando las otras dos ramas, pero hay escuelas alquímicas que defienden que es posible practicarla sin ellas. Hoy en día se ha puesta muy de moda esta rama y es practicada por movimientos "New Age".

El buen alquimista debería practicar los tres aspectos de la alquimia por igual, sin descuidar ninguno de ellos, aunque en la práctica siempre se tenga una predilección por alguno de ellos.

Principios de la Alquimia

Antes de hablar de los principios de la alquimia hay que tener en cuenta que nos vamos a referir a los principios más extendidos y fiables de la misma. La alquimia, como todas las formas de pensamiento, esta abierto a la interpretación y no todos coinciden en sus opiniones sobre ellas. Por ejemplo, los Rosacruces creían que el principio fundamental de la alquimia era el fósforo y era la calidad y cantidad de este mineral presente en la materia la que decidía la forma final de la misma. De la misma forma la escuela galénica (no confundir con la escuela de medicina) pretendía que la galena era la primera materia y no el azufre y el mercurio.

Siguiendo, pues el pensamiento mayoritario, resume muy bien los principios de la alquimia las siguientes palabras de Paracelso: "a partir del Yliaster, primera materia (ver más adelante), surgen dos principios: uno negativo, femenino y pasivo (mercurio); otro positivo, masculino y activo (azufre). Del encuentro de ambos surge el Caos, el Hyle, la materia primitiva que es el génesis de todo lo creado. Gracias a la luz (¿espíritu Universal?), surgen de allí los cuatro elementos, y a partir de ese momento los diferentes seres que pueblan el universo".

Deducimos de sus palabras que existen dos principios fundamentales en la materia, aunque será el mismo Paracelso en que introduzca un tercero, un principio neutro, la sal. La combinación de estos tres principios son los que forman cualquier materia o criatura de la naturaleza. Veámoslos todo esto con más atención.

Mercurio

El mercurio es el principio femenino y pasivo, es el principio de la vida, la madre, el útero materno, principio primordial, es el "húmedo radical" que toda criatura posee y que le concede movimiento y vida, y al que debe su nutrición y potencia. El mercurio de los vegetales, usado en la alquimia verde o espagiria, es un líquido acuoso, muy volátil: el alcohol. Pero no hay que confundirlo con el alcohol vulgar, el alcohol referido es extraído, en forma natural, mediante procesos espagíricos, logrando con ello capturar la esencia mercurial de la materia con la que se esté trabajando. El mercurio es único para todo las materias y criatura de la naturaleza. El mercurio se identifica con el espíritu de la materia. Por estos motivos el mercurio es llamado también: "Agua Espermática"; "Agua Caótica"; "Espíritu Universal"; "Madre Tierra"; "Animae Mundae"; "Spiritus Coelestis"; "Menstrum Coelestis". Miguel Sendovigius nos cuenta en su "carta filosófica" sobre el mercurio:

> "El Mercurio es un licor espiritual, aéreo raro y engrosado con un poco de Azufre; es el instrumento más cercano del calor natural; da vida y vigor a las criaturas sublunares, fortificando a las que son débiles; es de la naturaleza del aire y así se muestra por evaporación, en cuanto siente el menor calor, aunque sea comparable al agua por su fluidez, y no contiene en sus propios términos, sino en términos extraños, es decir, en la humedad; domina en los cuerpos imperfectos y corruptibles, porque posee demasiada poca sal y azufre; pero en donde esté reducido a una misma naturaleza bien proporcionada con los otros dos principios, compone un cuerpo incorruptible, como lo vemos en el oro, del que, a causa de esa admirable proporción, se puede sacar una medicina muy excelente y saludable."

Azufre

El principio masculino y activo, es el fuego interior, la Voluntad de Dios independizada en una criatura de la creación. Mientras que el mercurio era único, el azufre es distinto para cada una de las materias o criaturas. Es inflamable, pero tiene gran poder para aglutinar los extremos contrarios. En el reino vegetal, la espagiria nos cuenta que se encuentra es forma de bálsamo suavemente oleaginoso y viscoso que conserva el color natural de las cosas; es el factor de toda vegetación, aumento y transmutaciones, así como es la fuente y origen de todos los colores, dando al vegetal su temperamento y personalidad. Este bálsamo se identifica con los aceites esenciales. El azufre se identifica con el Ánima de la materia. Miguel Sendovigius nos cuenta de él en su carta:

"El Azufre es un principio graso y aceitoso que une a los otros dos principios enteramente diferentes por el exceso de su sequedad y humedad, de suerte que les sirve de medio y de ligamento para unirlos y hacerlos permanecer juntos, porque participa de una y otra sustancia, teniendo parte de la solidez de la Sal y parte de la volatibilidad del Mercurio; es susceptible del fuego obrando por desecación, y consume lo superfluo; en virtud de esa operación coagula al Mercurio, pero no lo hace solo, porque la Sal que tiene íntimamente incorporada le asiste poderosamente.
El Azufre produce olores, pero sí la sustancia entera de la Sal fija, sacada del interior del Azufre, se haya igualmente difusa por todas partes del cuerpo, habrá coagulado a su Mercurio de tal modo que aquel cuerpo no dará ningún olor, como lo vemos en el oro y la plata."

Sal

Es el principio fijo y neutro de la ecuación. Leo Rubens, alquimista contemporáneo, nos habla de ella como el lecho nupcial de la unión matrimonial del mercurio y el azufre. La sal es de gran importancia en la espagiria, siendo aquel cuerpo seco y salino que protege a las mezclas de la putrefacción y posee maravillosos poderes para disolver, aglutinar, limpiar, evacuar, etc. Por todo ello, la sal es uno de los elementos más importante en la medicina espagírica y elemento imprescindible en la elaboración del elixir. La sal es el cuerpo de la materia. Miguel Sendovigius nos cuenta del principio de la sal en su carta:

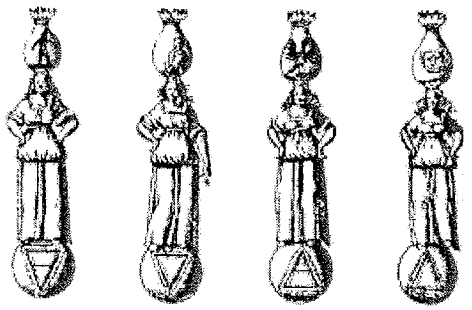
"La Sal es la sustancia de las cosas y un principio fijo comparable al elemento de la tierra. Alimenta al Azufre y al Mercurio que obran sobre él hasta que lo hayan hecho volátil como ellos, elevando su perfección. La Sal los retiene en recompensa y los coagula, comunicándoles su naturaleza fija; y como es fija y seca, junta lo que es liquido; disuelta en un licor adecuado, ayuda a disolver los cuerpos sólidos, así como su naturaleza fija los consolida por otra parte. Su vigor naciente le da fuerzas cuando está disuelta por medio del Mercurio y del Azufre. No es activa hasta que no es convertida en tal por el ministerio de los otros dos principios; entonces su poder se reduce a acción. Porque a fuerza de ser grande la armonía entre los tres principios, uno de ellos no sabría obrar sin otro. La Sal y el Azufre preservan los cuerpos de la putrefacción, rechazando las humedades superfluas capaces de causar esa podredumbre. Ningún cuerpo sólido está desprovisto de Sal, que se dice el principio fijo, seco y firme; es imposible que sin este principio pueda formarse un cuerpo. Cuando se quema madera, la humedad, la humedad groseramente mercurial y superflua se evapora, la materia groseramente sulfatada y bituminosa se consume por le fuego y se evapora igualmente, tendiendo a la perfección por su elevación; pero la Sal permanece en las cenizas con el húmedo radical fijo, que no puede consumirse ni ser destruido."

Los cuatro elementos

Además de los principios del mercurio, azufre y sal, los cuatro elementos aristotélicos, forman parte de los principios de la materia. No han de tomarse en el sentido literal de los mismos, si no han de verse como principios universales. Junto a los tres principios, los cuatro elementos se encuentran en la materia en mayor o menor medida, haciendo que la materia manifieste unas características u otras, dependiendo del elemento dominante:

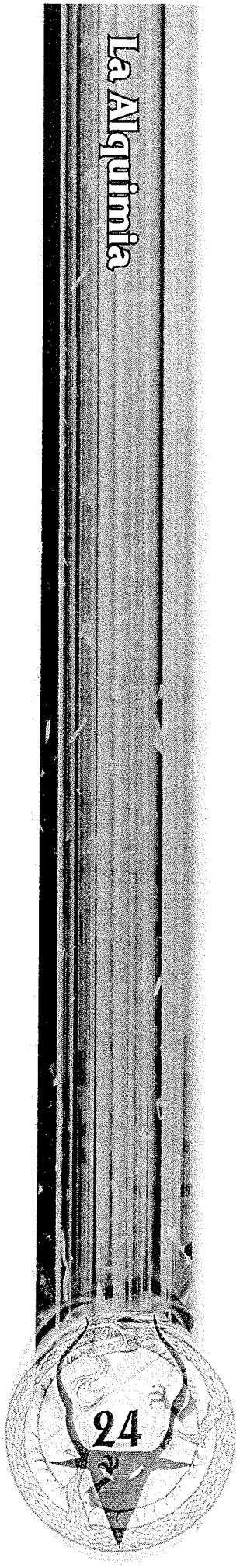
- *Tierra*: Es seca y fría. Su carácter es melancólico. El residuo se identificaba con la "tierra".
- *Agua*: Es fría y húmeda. Su carácter es flemático. Un líquido ligero, obtenido por destilación se identificaba con el "agua".
- *Aire*: Es caliente y húmedo. Su carácter es sanguíneo. Un aceite inflamable tenía esas propiedades por el "aire"
- *Fuego*: Es caliente y seco. Su carácter es colérico. Una sustancia combustible se identifica con el "fuego".

Puede verse que los elementos tienen aspectos comunes que los relacionan. A causa de estas relaciones dobles, es posible cambiar un elemento en otro.



El quinto elemento

Aun nos faltaría un elemento por ver, un quinto elemento. Ese elemento es el espíritu Universal, el origen de los otros cuatro y del resto de la Creación. Este elemento puede encontrarse en un estado indefinido en el macrocosmos, rodeando a los astros y planetas, sin formar parte aun de nada en concreto. En este estado se le llama éter. Sin embargo, el espíritu Universal puede ser encontrado en cualquier componente de la Creación. Ese espíritu Universal contenido en la materia es el núcleo espiritual, divino e incorruptible de la misma, es el extracto de todos los elementos que la componen, la síntesis de todo lo que representa la materia en cuestión. Cuando se hace referencia al espíritu Universal contenido en un metal o mineral, se le suele llamar "pneuma", el espíritu metálico. Cuando se habla del espíritu Universal contenido en vegetales y ciertos animales, se le llama "quintaesencia". Fulcanelli nos cuenta sobre espíritus metálicos:



"Los espíritus son los agentes naturales que provocan las transformaciones en el seno de la materia. Son los únicos capaces de vencer la estrecha cohesión que liga entre sí los denominados azufre y el mercurio metálicos, de ahí la importancia que adquieren en el trabajo práctico del laboratorio del alquimista. En la Espagiria y la antigua Alquimia se considera que los metales están compuestos por sal, azufre y mercurio, que según las teorías de los espagiristas, no coinciden con los conocidos por la química, al tener cada metal los suyos propios y específicos que lo componen.
Tan sólo los denominados espíritus metálicos tienen el privilegio de alterar, modificar y desnaturalizar los cuerpos metálicos. Los alquimistas entienden que los espíritus son influencias reales, aunque físicamente casi inmateriales como imponderables, por ejemplo, la radiación lunar (luz polarizada), la radiación solar, el fuego, etc. Lo que determina la aplicación de los espíritus es la afinidad que muestran los cuerpos entre sí, así como la que estos muestran por determinado espíritu.
Los espíritus metálicos, en particular, son demasiado volátiles y en extremo sutiles, por lo que tienen necesidad de un envoltorio que sea capaz de retenerlos, su materia debe de ser extremadamente pura (para permitir al espíritu metálico residir en ella), de ahí la necesidad de las purificaciones previas y muy "fija" (para impedir su volatilización), por otro lado se le debe exigir a esta materia la máxima fusibilidad (para favorecer el "ingreso"), y también debe ser absolutamente resistente a los agentes reductores. Dicha materia no se puede buscar tan sólo en la categoría de los metales, se debe tomar el espíritu metálico (soporte químico de la Piedra Filosofal) en la raíz metálica (entiéndase el metal, del que más adelante hablaremos) que lo contiene.
El objetivo de los trabajos que realiza el alquimista es la condensación, la aglomeración de ese espíritu en un envoltorio coherente, tenaz y refractario, capaz de arroparlo, de impregnar todas sus partes y de asegurarle una protección eficaz. Esta alma o fuego reunido, concentrado y coagulado en la más pura, más resistente y más perfecta materia terrestre es la llamada piedra filosofal. Toda empresa que no tenga por guía a este espíritu y a esta materia mineral por base no podrá llevar a ninguna parte en lo que se refiere a la Alquimia."

Esta quintaesencia (o pneuma) es también llamada Madre, Agua Celeste, Mercurius, Madre Tierra, Madre de las Aguas, Fuente Perenne, Océano, Coellum, Substantia Coelestis, Radix Substantialis, Animae Mundae, Seminarium Mundi, Mestrum Coeleste, Spiritus Coelestis, Clavis Philosophorum.

Relación entre los principios

El lector atento se habrá fijado que algunos de los términos que designan a la quintaesencia coinciden con alguno de los descritos para el mercurio. No es casualidad y tiene su explicación. Existe una relación entre los tres principios y los cinco elementos, y en su búsqueda de aislar los elementos, tanto los clásicos como la quintaesencia, no puede hacerse así como así (al fin de al cabo estamos hablando de términos filosóficos, no muy tangibles). Los alquimistas tratan para ello de aislar dichos elementos en los tres principios, para poder usarlos. Estos es particularmente importante en el aislamiento de quintaesencias y pneumas, ya que si el alquimista no es cuidadoso, el elemento universal se volatilizará, volviendo a su forma de éter original. La relación entre los principios se puede averiguar estudiando con atención la tabla esmeralda de Hermes Trimegisto y es la siguiente:

- *Mercurio*: Quintaesencia y Aire.
- *Azufre*: Aire y Fuego.
- *Sal*: Tierra y Agua.

Los siete metales

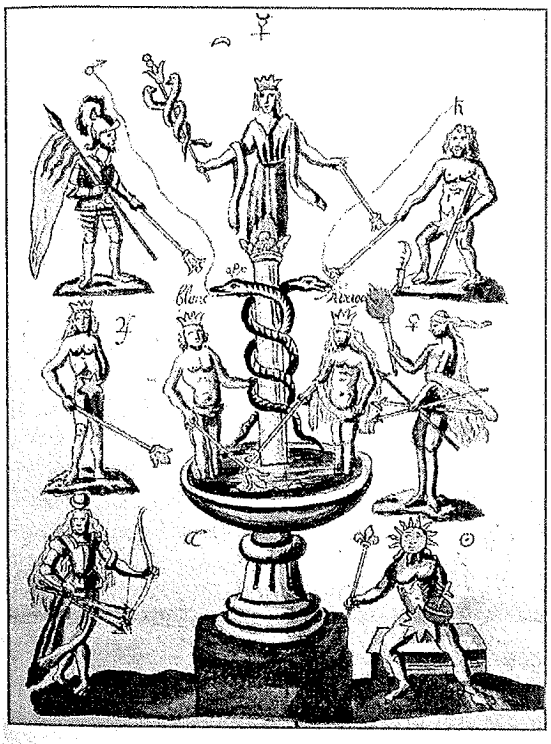
Hay siete metales a los que la alquimia concede mayor importancia. Esos siete están divididos en dos categorías: los más puros o perfectos, que son el oro, la plata y el mercurio y los menos puros, que a su vez se dividen (según Miguel Sendovigius) en blandos: el plomo y el estaño; y duros: hierro y cobre. Roger Bacon en su "*Especulum Alchimae*" nos cuenta de ellos.

Nota: recordar que en la época de Bacon, aun no se había desarrollado el concepto de la sal como principio, así que no lo usa y que al ser el mercurio un principio, no lo englobe con el resto.

"Según la pureza o impureza de los dos principios componentes, es decir, del Azufre y del Mercurio, se producen metales perfectos o imperfectos: oro, plata, estaño, plomo, cobre, hierro.
Ahora, recoge piadosamente estas enseñanzas sobre la naturaleza de los metales, sobre su pureza o impureza, su pobreza o si riqueza en principios.
***Naturaleza del Oro:** el Oro es un cuerpo perfecto, compuesto de un Mercurio puro, fijo, brillante, rojo y de un Azufre puro, fijo, rojo y no combustible. El Oro es perfecto.*
***Naturaleza de la Plata:** es un cuerpo puro casi perfecto, compuesto de un Mercurio puro, casi fijo, brillante, blanco. Su Azufre tiene las mismas cualidades. No le falta a la Plata sino un poco más de fijeza, de color y peso.*
***Naturaleza del Estaño:** es un cuerpo puro, imperfecto compuesto de un Mercurio puro, fijo y volátil, brillante, blanco en el exterior y rojo en el interior. Su Azufre tiene las mismas cualidades. sólo le falta al estaño ser un poco más cocido y digerido.*
***Naturaleza del Plomo:** es un cuerpo impuro e imperfecto compuesto de un Mercurio impuro, inestable, terrestre, pulverolento, ligeramente blanco en el*

Nada descansa; todo se mueve; todo vibra

exterior y rojo al interior. Su Azufre es semejante y además combustible. Al plomo le falta la pureza, fijeza y el color; no está bastante cocido.
Naturaleza del Estaño: el cobre es un metal impuro e imperfecto compuesto de un Mercurio impuro, inestable, terrestre, combustible, rojo y sin esplendor. Igual es su Azufre. Le falta al cobre la fijeza, la pureza y el peso. Contiene demasiado color impuro y partes terrosas incombustibles.
Naturaleza del Hierro: el hierro es un cuerpo impuro, imperfecto, compuesto de un Mercurio impuro, demasiado fijo, que contiene partes terrosas combustibles, blanco y rojo, pero sin brillo. Le faltan la fusibilidad, la pureza y el peso; contiene demasiado Azufre fijo impuro y partes terrosas combustibles. Todo alquimista debe tener en cuenta lo que precede."



La Gran Obra

El objetivo de la alquimia transmutatoria es la transmutación de la materia impura en la materia más pura que nos ofrece la naturaleza: el oro. Para lograr esto, se trata de buscar la piedra filosofal. Esto se consigue siguiendo el principio filosófico de la alquimia: "Materializar el espíritu y espiritualizar la materia". La piedra no es más que el espíritu universal en forma material, que aplicado a cualquier materia la hace evolucionar a su estado más puro, el oro. No es de extrañar, ya que el espíritu metálico o pneuma del oro es la piedra filosofal.

Este proceso de búsqueda de la piedra es llamado la Gran Obra o Magisterio (maestría en el dominio de la materia), y para ello usara metales y minerales, a los que someterá a varios procesos, con el fin de "espiritualizar la materia", hacer que los distintos materiales, tomen su aspecto más espiritual, y bajo ese aspecto, el alquimista podrá trabajar, para refinar de todos esos componentes a sus respectivos pneumas y lograr después "materializar el espíritu", fusionando esos pneumas en el espíritu universal y materializándolo bajo la forma de la piedra de los sabios. El proceso es largo y nada fácil. El artista ha de empezar purificando los materiales que usará en la obra, ya que no se puede trabajar con los metales o minerales vulgares, sino con sus vertientes filosóficas. Sometiendo a esos materiales a diversas operaciones y procesos, podrá conseguir esos metales filosófales, sin duda el más famoso y usado el Azoth o mercurio filosófico. Estos metales filosóficos muestran unas características propias, que los hacen imprescindibles para la Obra, ya no sólo por sus aspectos filosóficos o espirituales, sino porque los elementos a esta forma transmutada serán capaces de soportar y reaccionar de la forma correcta, al contrarios que sus vertientes vulgares. Nos cuenta Alberto Magno en su "Compositum de compusitis" del Azoth: *"No es el Mercurio del vulgo, es la materia prima de los filósofos. Es un elemento acuoso, frío, húmedo, es un agua permanente, es el espíritu del cuerpo, vapor graso, Agua bendita, Agua fuerte, Agua de los sabios, Vinagre de los filósofos, Agua mineral, Rocío de la gracia celeste; tiene muchos otros nombres más, y si bien son diferentes, designan todos a una misma y única cosa, que es el Mercurio de los filósofos, es la fuerza de la Alquimia; sólo él puede servir para hacer la tintura blanca y la roja, etcétera."*

Nos sigue contando Alberto el Grande en "Compositum de compusitis": *"La Naturaleza debe servir de base y de modelo a la ciencia, por eso el Arte trabaja de acuerdo con la Naturaleza en todo lo que puede. Por tanto es menester que el artista observe la Naturaleza y opere como ella opera."* Tras leer estas palabras no nos debe extrañar la creencia, que de los metales eran iguales a los vegetales: pensaban ellos que eran susceptibles de crecer, desarrollarse y multiplicarse en determinadas condiciones y era el mercurio, como único metal líquido, la matriz en la que se gestaban los demás metales. No debe pensarse en esta teoría como una extravagancia, pues estaba muy desarrollada. Los alquimistas decían que las plantas no nacen de las plantas: no se puede hacer crecer una manzana de otra manzana, se debe usar una semilla de manzana. De la misma forma, los metales, deben nacer también de semillas de metales. Estas ideas eran utilizadas y ciertamente practicas, volvamos a Alberto y su Compositum que nos cuenta el como realizar la multiplicación del Azoth: *"Cuando tengas tu Mercurio filosófico, toma de él dos partes y una parte de la limadura mencionada más arriba; haz una amalgama moliéndolo todo junto hasta una unión perfecta. Pon esta amalgama en un matraz, cierra bien el orificio y colócalo sobre las cenizas a un fuego moderado. Todo se convertirá en Mercurio. Así podrás aumentarlo hasta el infinito, porque como la cantidad volátil sobrepasa siempre a la cantidad de fijo, lo aumenta indefinidamente, comunicándole su propia Naturaleza y siempre habrá bastante."*. Ciertamente útil, ¡no! La idea de los metales como vegetales cristaliza en el llamado "árbol del oro". Usando la piedra filosofal como semilla,

es posible hacer un "árbol de oro": plantando dicha semilla en el crisol y alimentada de metales impuros, y sometiéndolo a diversos procesos, se verá como en el centro del crisol va "creciendo" el oro, alimentándose del resto de materias y esparciendo los desechos hacia la parte más cercana al borde. El alquimista podría pues retirar los desechos, incluso permitirse "podar" el árbol e ir alimentando el árbol con los materiales necesarios, consiguiendo repetir el proceso, de forma indefinida, logrando un autentico "árbol del dinero".

Todo el desarrollo de la Obra se basa en la transmutación que el artista será capaz de controlar moldeando los aspectos elementales de la materia (humedad, sequedad, frío, calor) y los aspectos de los tres principios, y partiendo de materiales viles será, gracias al arte, lograr transmutarlos a sus formas más puras. Todo esto no se consigue de forma inmediata, y hay que pasar por muchísimos estadios intermedio (como veremos más adelante). No obstante, a lo largo de la historia, los alquimistas han hecho miles de pequeños descubrimientos, adelantos de lo que con la piedra se podría conseguir. Han sido estos adelantos, quizás fruto accidental de la búsqueda de la piedra, la que impulso en su momento el nacimiento de la química moderna y sus aplicaciones.

La pequeña Obra

Con el nombre de la pequeña Obra, se suele hacer mención a la práctica de la alquimia medicinal también llamada alquimia verde o vegetal por su predilección en el uso de los vegetales para sus operaciones. Si la Gran Obra se encargaba de la búsqueda de la piedra filosofal y para ello exploraba y usaba todo el reino mineral, la alquimia verde se encarga de la búsqueda del elixir de la larga vida, también llamado panacea universal, mirando hacia el reino vegetal y en menor medida al mineral. Mientras la piedra cura los metales, el elixir curaría el cuerpo. La alquimia medicinal usa herramientas similares a la de la gran Obra y los mismos conceptos. Mientras en la Gran Obra se busca librar de impurezas los metales, en la pequeña se busca lo mismo: eliminar las impurezas del cuerpo humano. Las impurezas son precisamente las responsables de las enfermedades y males del hombre. Para ello se destilan los principios activos o esencias (las quintaesencias) de los vegetales y minerales, combinándolas después de determinadas formas y ennobleciéndolas de forma que puedan ser asimiladas por el cuerpo humano. Aunque la medicina universal buscase una medicina única para la curación de todos los males, en la práctica los alquimistas dedicados a esta particular medicina, además de buscar el elixir, trabajaban en remedios concretos para diversas enfermedades.

La ciencia encargada de fabricar esos remedios es la Espagiria. El termino *espagiria tiene origen en* dos términos griegos, *"span"* (separar, dividir) y *"ageyron"* (coligar, reunir). A la espagiria se le suele denominar alquimia práctica u operativa, por ser la aplicación de arte de la alquimia en la preparación de tinturas (maceraciones en alcohol) vegetales y metálicas, usando para ello compuestos vegetales, minerales, espíritus y mestruos (disolvente capaz de reducir a estado líquido un sólido para extraer de él su tintura o principio activo). Sus practicas consisten en provocar una evolución de la materia para purificarla y exaltarla. Aunque la aplicación de la espagiria es principalmente orientada hacia la medicina, también permite usarla para fabricación de tintes, perfumes y licores. Tiene vital importancia para esta ciencia el concepto del "primer ser vegetal", la unión intima de la sal, mercurio y azufre.

Los remedios espagíricos no son iguales a las medicinas normales de la época, y ciertamente un boticario espagírico será mucho más eficiente en su trabajo que el tradicional. Mientras la tintura tradicional consiste

en una simple maceración de una planta medicinal en alcohol, una preparación espagírica "abre" la planta, esto es, separa alquímicamente sus componentes primordiales, Mercurio, Azufre y Sal y, después, los vuelve a unir en una combinación íntima en la Circulación. Esta Circulación hace referencia a las transformaciones que se aplican a los vegetales, por eso la alquimia medicinal es la "menor", mientras la circulación mineral es más compleja y larga recibe el apelativo de "mayor".

Es precisamente esta pequeña Obra en su vertiente practica, la espagiria la que poco a poco será practicada por más y más sopladores, que desecharán los conceptos filosóficos de la alquimia y se centrarán en su aspecto práctico, reduciendo todo a la simple manipulación material. Con el tiempo la espagiria se transformará en la escuela farmacéutica de la iatroquímica, y posteriormente, se orientará hacia la farmacia moderna. Eso no quiere decir que todo espagírico sea soplador, y no sería la primera vez que un boticario tradicional se interesase por la espagiria para mejorar sus preparados y gracias a ella se fuese implicando más en sus conceptos y buscando la verdad en la alquimia tradicional.

Herramientas del Arte

Para la práctica del Arte, el alquimista deberá disponer de un recinto especialmente diseñado para ello. Se recomienda que sea tranquilo y discreto, para mejor concentración del artista en su obra, evitando así interrupciones innecesarias. En este recinto tendrá el artista las herramientas de su Arte, su atanor u horno alquímico, sus herramientas de destilación, así como las materias que use en sus operaciones. Se recomienda tener un cuartillo anexo para guardar las sustancias, alejado de donde se encuentre el atanor, por seguridad. Es recomendable que tenga una abertura por donde entre la luz del sol o la luna, pues es necesaria para ciertas operaciones, por ejemplo, el aqua permanens, hoy en día fácilmente fabricada en pocas horas en un laboratorio, bajo lámparas de luz polarizada, era fabricada por los alquimistas dejando el agua años y años (mas de veinte según algunas fuentes..., eso si es paciencia), bajo la luz tenue del sol o la luz de la luna (la cual es polarizada). A este recinto tan especial se suele llamar laboratorio. El origen de tan ilustre palabra viene de labora-oratorio, y es que el artista sigue la ley de vida de los monjes: "ora et labora", no descuidando en ningún momento el trabajo, la práctica del Arte, y rezando a Dios, en busca de conocimiento y revelación.

El Atanor

Una de las herramientas más importante del artista es el atanor u horno alquímico, elemento imprescindible en cualquier laboratorio alquímico, pues es este el lugar donde la transmutación se logra. La palabra atanor deriva de la araba "al-tanur", que precisamente significa horno. Cada artista tiene la obligación de construirse su propio horno, el cual siempre se basara en las necesidades de su trabajo, decidiendo las dimensiones de cada una de sus partes, las cuales determinaran entre otras cosas los tipos de fuegos utilizables y la regulación del calor. Por esa misma razón existen tantas descripciones de atanores como alquimistas. La mayoría coinciden en describirlo como con la forma de un cuadrado o un prisma, cerca del cual se encuentra una torre, la cual comunica por un tubo con uno de sus lados. La torre en cuestión se llena de carbón, se enciende este y el calor se comunica a través del tubo, que hace que el calor se conserve constante y a la misma temperatura. Dependiendo de la complejidad del atanor, se le pueden añadir varios "pisos" o estantes, con el fin de regular el calor o hacer varias operaciones a la vez, agregar varias vasijas destilatorias a su estructura y comunicarlas mediante tubos con otros estantes, etc. Suele ocupar uno de estos estantes un gran recipiente (si sólo tiene un estante el horno, será extraíble), con forma de media esfera, repleta de cenizas cernidas, sobre las cuales se colocan los recipientes que contienen la materia sobre la que se trabaja, en sus distintos estados. Esta materia será calentada, según el caso en un tiempo distinto y a diferentes y variadas temperaturas (Esto, por si no te has fijado no es más ni menos que el "baño-maría"...). Cedamos la palabra al alquimista Filaleteo, que nos contará las especificaciones del atanor:

"La **primera** que la capacidad de vuestro hogar no debe ser superior a la necesaria para contener vuestro barreño, y con un espacio vacío circular de una pulgada más o menos, para que el fuego procedente del ventilador de la chimenea pueda circular alrededor del recipiente.
La segunda, que vuestro barreño debe contener sólo un recipiente, matraz o huevo; el espesor de las brasas, entre el barreño por un lado, y el fondo y los costados del matraz por otro debe ser, aproximadamente, de una pulgada. Y recordad siempre las palabras del filósofo: un sólo recipiente, una sola materia, un sólo horno. Este barreño debe estar colocado de tal forma que se encuentre exactamente sobre la abertura del ventilador por donde llega el fuego; aquí sólo puede haber una abertura con un diámetro de dos pulgadas aproximadamente, por cuyo conducto se encauzará una lengua de fuego ascendente y sesgada, que tocará la parte alta del recipiente, rodeará su fondo y lo mantendrá continuamente como es debido.
La tercera, que si vuestro barreño fuese demasiado grande, no podríais caldear el recipiente con la exactitud y continuidad requeridas, ya que vuestro horno debe tener una capacidad tres o cuatro veces superior a su diámetro.
La cuarta, que si vuestra chimenea no es de seis pulgadas aproximadamente en el segmento de fuego, jamás obtendréis la proporción necesaria ni el punto justo de calor; si rebasáis esa medida y hacéis flamear demasiado vuestro fuego, éste será excesivamente débil.
La quinta, que la parte delantera de vuestro horno deberá tener exactamente un sólo orificio, de la amplitud necesaria para introducir el carbón filosófico -es decir, una pulgada más o menos- , de tal manera que se proyecte el calor desde abajo con mayor fuerza."

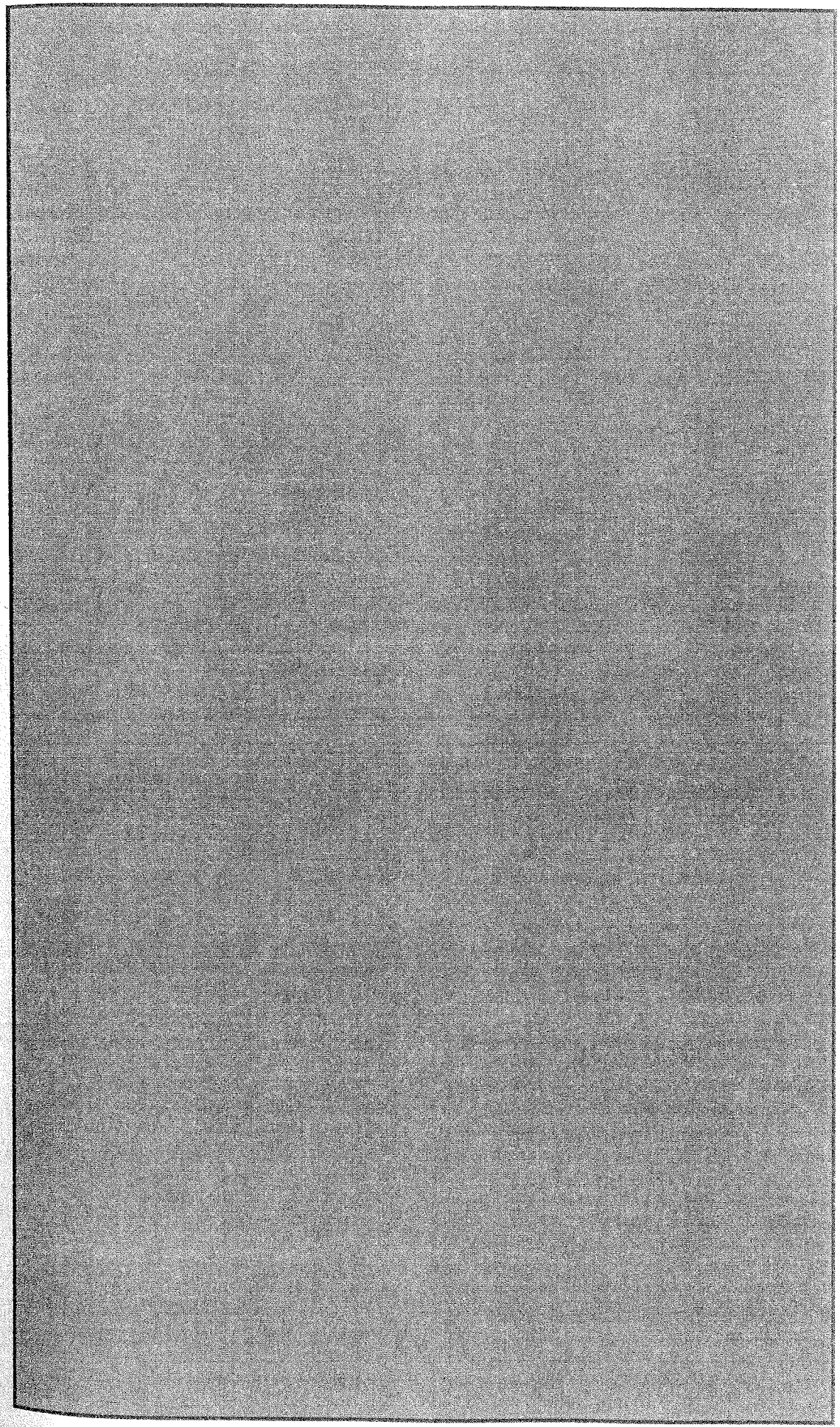
Los fuegos

Igual de importante que los componentes de una fórmula alquímica son los fuegos a los que se tiene que preparar. El artista reconoce la existencias de mucho fuegos, y muchos son guardados en secreto, como por ejemplo el ignis leonis, el fuego del iniciado. Otros sin embargo son más conocidos, el fuego lento, rápido, medio, el estiércol de caballo, llamado así por producir una temperatura similar al que tiene el estiércol de caballo (por cierto usar este excremento es un muy buen mantenedor del calor...), el león verde o fuego de los neófitos, etc. Pero sin duda el más fabuloso de esos fuegos, es el llamado fuego de los sabios o filosófico, un fuego que arde con viva luz pero no quema de forma normal, secreto por el cual los filósofos no se queman los dedos en la realización de la Obra. Nos cuenta un filosofo anónimo de él:

"Después de haberte demostrado que los Filósofos no se queman los dedos al preparar su piedra y que utilizan un fuego distinto al vulgar, te haré ver por comparación la diferencia que hay entre uno y otro:
1°) En primer lugar, el fuego de los químicos es vulgar y conocido por todos, mientras que el nuestro se hace siguiendo el arte y es difícil de encontrar.
2°) Su fuego es elemental, en cambio el nuestro es natural a la vez que vivificante y celeste.
3°) Su fuego es activo, caliente y seco, pues lo preparan con madera, aceite o carbón; por el contrario el nuestro es caliente, seco y húmedo, y más espiritual que material.
4°) Su fuego no hace nada sin ser alegrado por el aire, pero el nuestro no hace ninguna operación sin estar encerrado; incluso debe estar encerrado en un vaso tal que le impida sufrir ni la más mínima acción del aire.
5°) Al fuego de los químicos no se le puede gobernar adecuadamente, pues se apaga y desaparece cuando le falta materia combustible; mientras que el nuestro ejecuta perpetuamente su infinita operación, en efecto, se mantiene a sí mismo sin necesidad de nuestras manos, e irradia y circula nuestra materia por medio del vapor espiritual.
6°) El fuego de los químicos es activo, operativo, caliente y seco; su primera calidad es consumir y destruir todo aquello en lo que actúa. Esta verdad se demuestra claramente de la siguiente forma: el más suave de todos los fuegos, el baño-maría, en el que se pueden cocer huevos, destruye los gérmenes de todas las cosas, sus demás fuegos son mucho más fuertes y pueden hacerlo más rápido y con mayor seguridad. En cuanto a nuestro fuego calienta suave y lentamente nuestra preciosa materia, la cuece por medio de una irradiación continua, la conserva, la congela y la humecta, la nutre y aumenta su virtud. En suma, el fuego filosófico es absolutamente diferente al de los químicos.
7°) El fuego de los químicos es violento y corrosivo, más el nuestro es suave, benigno y natural, encerrado, dorado, vaporoso, circulante, envolviendo la materia, continuo, templado y tan nutritivo y vivificante como celeste.
He aquí lo más admirable del fuego filosófico: Es del todo semejante a la materia de su piedra y extraído, por medio del arte de un escondido secreto, de la purísima sustancia de sus vísceras. Este fuego es el verdadero baño-maría de los Filósofos. El secreto de su preparación está tan escondido como la materia misma de la piedra filosófica, pues la ciencia de uno comprende el conocimiento de la otra."

Alambiques y recipientes

Los alambiques son herramientas gracias a cual es posible realizar la destilación. El primero del que se tiene noticias, "las vasijas destilatorias", corresponde al diseño de la celebre María "la judía", y digo celebre porque, aparte de su intervención en el desarrollo del Arte, fue la inventora del "baño-maría" (así que no dejes de acordarte cuando cuezas un huevo o te comas un flan). Dependiendo del diseño del alambique se llamara Dibikos o Tribikos (según tuviese dos o tres "caños"), será construido usando cobre y según "Maria" (al menos eso ponía en la fuente de este texto, aunque un servidor duda que sea la autentica...) nos explica en el siguiente texto, la estructura del Tribikos sería así: "Construir tres tubos de cobre dúctil un poco más gruesos que la sartén de cobre de un pastelero, debiendo tener la longitud aproximada de un codo y medio. Hacer tres tubos de esta clase y construir también un tubo ancho, de un palmo, con una abertura proporcionada a la cabeza del alambique. Los tres tubos deben tener sus aberturas adaptadas como un clavo al cuello de un ligero receptor de forma que se unan lateralmente a cada lado, formando uno de los tubos sólo como el pulgar de una mano y los otros dos juntos, como los dedos índice y medio. En el fondo de la cabeza del alambique habrá tres orificios ajustados a los tubos, y cuando estos encajen serán soldados en sus sitios, recibiendo el de arriba el vapor de una manera diferente. Después, colocar la cabeza del alambique sobre la vasija de barro que contiene el azufre y tapar herméticamente las junturas con pasta de harina. Al final de los tubos deben colocarse redomas de cristal grandes y lo suficientemente fuertes para que no se rompan bajo los efectos del calor que pueda provenir del agua situada en la mitad."



Otro alambique conocido es el matraz, cuyo nombre procede del vocablo griego "mitra", que significa matriz. Tiene esta herramienta forma esférica y se prolonga por uno de sus lados, un tubo cónico. Su mayor utilidad se da en aquellos procesos que precisan una maduración lenta del compuesto y al parecer fue desarrollado y designado posteriormente por algunos alquimistas con una simple "X", por lo que los adeptos y conocedores del Arte lo bautizaron como "La Cruz de San Andrés".

El "Vas Mirabile" es otro alambique, ideado según dicen también por Maria la Judía. El recipiente que representaba al "Gran Secreto Alquímico", pues actuaba en el oro que servía de contraste y el "esperma" para la realización de la "Obra". De modo que el recipiente se comportaba como un auténtico útero, y se usaría en la última fase del proceso y en él se formaría la Piedra o el Elixir (sea lo que fuese lo que se buscase).

Si se requería una destilación prolongada, se utilizaba un alambique especial denominado "Pelícano" que servía para una sola operación, ya que terminaba generalmente destrozado tras tantos ciclos destilatorios. Se cuenta que hasta quinientas veces llegó el alquimista Thomas Charnock a utilizar, repitiendo una y otra vez una destilación con un sólo pelicano.

Elementos imprescindibles también son los crisoles. Son recipientes construidos en barro, porcelana o terracota, los cuales deben ser resistentes a las más altas temperaturas, en las cuales se producirán las fusiones. Se conocen dos tipos de crisoles. De una sola pieza o dobles. Los de una sola pieza son utilizados para colocar la materia y simplemente calentarla y producir la fusión. Y los dobles, en los que la sustancia se pone a fundir sobre el de encima, que tiene el fondo perforado, y al producirse la fusión, el metal licuado cae en el segundo recipiente con mayor pureza, por que en el primero han quedado las escorias o "materias impuras". También tenemos el aludel, un aparato para sublimar, formado por una vasija de barro vidriado y un capitel de vidrio.

Otro recipiente importantísimo es el vaso hermético. Es una vasija, que deberá soportar las más altas temperaturas. Esta vasija suele ser un matraz especialmente diseñado (como matraz también se conoce, aparte de un tipo de alambique, los recipientes de forma esférica y base plana) y deberá soportar el calor tan bien como un crisol. El material óptimo para su fabricación es el cristal de roca, pues a través de él puede verse cuando su contenido cambia de color y saber si se ha producido las transmutaciones esperadas. Este vaso tiene especial importancia en la realización de la Obra, y es suele ser sellado herméticamente para evitar que los espíritus escapen de él durante las operaciones.

El artista también deberá tener instrumentos de pesado, que si bien no son totalmente fiables, pues como afirma Fulcanelli: "Si los pesos del Arte son conocidos del Artista, y rigurosamente determinados por él, en contrapartida, el peso de la Naturaleza es siempre ignorado, incluso por los más grandes Maestros.", si son útiles a la hora de calcular el tiempo y el calor necesario. Para ello, el artista también necesitara de algún medio para saber la temperatura de sus operaciones.

Otros componentes como retortas (vasija con cuello largo encorvado), redomas (vasija de vidrio ancha en su fondo que va estrechándose hacia la boca.), probetas (recipientes cilíndrico y alargado usado para medir volúmenes), cucharas, pinzas, fuelles, matraces, morteros, tamices (cedazos para colar principalmente), algunos simples botes de barro cocido y demás recipientes para almacenar los materiales resultantes de sus operaciones alquímicas o espagíricas serán necesarios, los cuales debería el artista almacenar, junto a sus contenidos, prudentemente en un cuarto independiente, pero conectado, al laboratorio, para sólo tomarlos cuando fuese necesario, a fin de evitar accidentes. No estaría de más grabar un símbolo en el recipiente que identifique el contenido del mismo.

Y elemento fundamental que en el cual el artista nunca debe privarse, es una gran cantidad de la materia que use como "materia prima", y en la que se centrará su búsqueda del Magisterio.

Ora et Labora

El artista es consciente, que no sólo con trabajo duro, observación y paciencia, logrará completar la Obra. Existe otro factor, Dios, que en Su infinita misericordia permita conceder al filósofo el conocimiento que ansia, pues es Él en su infinita sabiduría el que no permite que sopladores y carboneros descubran los secretos, que sólo los dignos deben poseer. Los alquimistas podrán lograr ser demiurgos o dioses en sus microcosmos, pero será gracias a Dios que consiguen ese conocimiento y por lo tanto serán agentes de su Voluntad. Y es, ciertamente, que si el alquimista ha conseguido la instrucción necesaria y esta practicando el Arte, no es casualidad, sino la Voluntad y Providencia Divina. Esta importancia de Dios la podemos comprobar en los mismo textos alquímicos, donde podemos encontrar cientos de citas, sin importar el origen o la época del alquimista, y es muy común que los textos empiecen o terminen con algo similar a "A mayor la Gloria de Dios", "Por la Gloria de Dios", "En nombre de Dios", "Bendito sea Dios"etc. No es de extrañar, que en señal de respeto, incorporen a Dios Padre, Hijo y espíritu Santo, dentro de la alegoría alquímica, bajo la forma de los tres principios.

No hay pues que de extrañarse que el alquimista, desde el adepto al neófito, recen a Dios pidiendo guía y revelación (y luego dice la Iglesia que la alquimia es herética...). De hecho, un iniciado puede ver en los libros sagrados cosas que otros no se fijan, viendo en paginas historias o enseñanzas alegóricas, relativas a la Obra. Veamos un par de ejemplos de oraciones alquí-

micas. La primera corresponde a una plegaria atribuida a Nicolás Flamel, y la segunda a un Adepto anónimo:

"Dios Todopoderoso, Eterno, Padre de la luz de quien vienen todos los bienes y todos los dones perfectos, imploro vuestra misericordia infinita. Dejadme conocer vuestra eterna Sabiduría. Ella es quien envuelve vuestro trono, quien ha creado y hecho, quien conduce y conserva todo. Dignaos enviármela del cielo vuestro santuario, y del trono de vuestra gloria para que esté y trabaje en mí, pues ella es dueña de todas las artes celestes y ocultas, quien posee la ciencia y la inteligencia de todas las cosas. Haced que me acompañe en todas mis obras, que por su espíritu yo tenga la verdadera inteligencia, que proceda infaliblemente en el arte noble al cual me he consagrado, en la búsqueda de la milagrosa piedra de los sabios que vos habéis ocultado al mundo, pero que acostumbráis a descubrir, por lo menos a vuestros elegidos. Que esta Gran Obra que he de hacer aquí abajo, la empiece, la prosiga y la termine felizmente, que contento, goce de ella para siempre. Os lo pido por Jesucristo, la piedra celeste angular, milagrosa y fundada de toda eternidad, que manda y reina con vos. Porque después de esto, permanece siempre arrebatado en la gran gracia y misericordia que ha obtenido de Dios, y por la profundidad de sus obras divinas y admirables. Estas son las causas que me han obligado a colocar estas figuras de esta manera y en este lugar que es un cementerio, a fin de que si alguien obtiene este bien inestimable de conquistar este rico vellón, piense como yo, no mantener el talento de Dios escondido en la tierra, comprando tierras y posesiones que son las vanidades de este mundo, sino más bien que piense socorrer caritativamente a sus hermanos, recordando que ha aprendido este secreto en medio de la osamenta de los muertos, con los que pronto se encontrará y que después de esta vida pasajera, se deberá rendir cuentas ante un justo y temible juez que censurará incluso la palabra ociosa y vana."

"Alabado sea eternamente el Señor mi Dios que eleva lo humilde del bajo polvo y que regocija el corazón de aquellos que esperan en él, que abre con gracia a los creyentes los manantiales de su benignidad y pone bajo sus pies los círculos mundanos, de todas las felicidades terrenas.
En él esté siempre nuestra esperanza, en su temor nuestra felicidad, en su misericordia la gloria de la reparación de nuestra naturaleza, y en la plegaria, nuestra seguridad inquebrantable.
En ti, oh Dios todopoderoso, así como tu benignidad se ha dignado abrir ante mí (tu indigno siervo) en la tierra, todos los tesoros de las riquezas del mundo, que plazca a tu gran clemencia, cuando ya no estaré entre los vivos, abrirme también los tesoros de los Cielos y dejarme contemplar tu divina faz, cuya Majestad es una delicia inenarrable y cuyo arrebato nunca ha llegado al corazón de ningún hombre vivo.
Te lo pido por el Señor Jesucristo tu hijo bienamado, que en la Unidad del Espíritu Santo vive contigo en el siglo de los siglos. Así sea."

Si Dios encuentra digno al artista lo ayudará, quizás de forma sutil haciendo que de un supuesto error, descubra en sus experimentos una clave que le lleve más cerca de completar el Magisterio, o algo más modesto como una aplicación práctica interesante del Arte. O puede ser más directo y mandarle un sueño. Los filósofos le dan gran importancia a los sueños. Piensan, de forma acertada, que son mensajes de la divinidad. Estos sueños nunca son claros, pues Dios en su infinita sabiduría prueba una vez más que el filosófo es digno del conocimiento que se le va a entregar, así que tendrá este que interpretar debidamente el sueño. La interpretación se debe hacer como si de una historia o cuento alquímico se tratase (ver más adelante).

La influencia de los astros

Ya lo decía Paracelso: *"Y como una medicina no debe producir efecto sin la participación del cielo, esta debe hacerse bajo su influencia."*. Miguel Sendivogius nos cuenta en su "carta filosófica" sobre los astros: "... se dirigen los ojos con justicia, hacia las operaciones superiores de las Estrellas destinadas a infundir con en los tres reinos sus propiedades distintas para la propagación de sus diversas simientes. La luz inherente a esos cuerpos no puede reposar, sino que continuamente trabaja para elevar la luz inherente de los cuerpos particulares así como esta trabaja en atraer la superior. Esta influencia, es un espíritu dotado del poder de comunicarse por medio de los rayos a los cuerpos sublunares. Cuando dichas influencias son sencillas, es decir, de una sola Estrella, no obran sino sencillamente. Pero la influencia combinada de los rayos de diferentes Estrellas que unen sus rayos, obra diversamente en los cuerpos inferiores, ya para apresurar, ya para impedir las acciones...

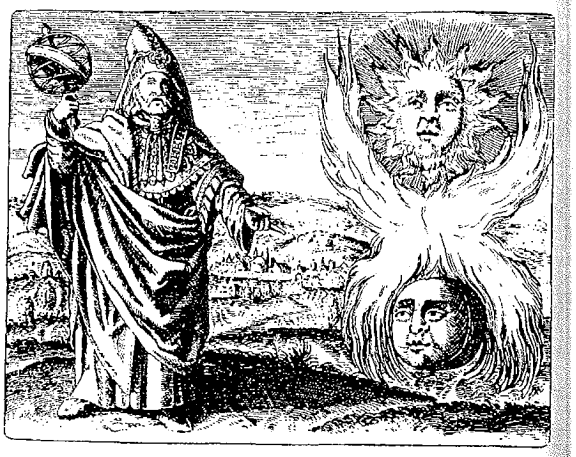
Para abreviar, os remito a quienes de tratarlo más ampliamente hacen profesión, deseando decir sólo dos palabras de los Planetas, que son Estrellas cuyo movimiento es visible, y de su efecto notable, tanto para perjudicar como para beneficiar: su aspecto es muy poderoso, ya sea recto o colateral, ya que obre por conjunción o por oposición. Los principales son el Sol y la Luna, de los que el primero puede llamarse fuente abundante de luz y calor. El alma del mundo o Espíritu universal, posee poderosamente a este astro, que se lanza por sus rayos para dar vida y movimiento al universo. Las virtudes de todas las cosas son inherentes al Sol, y su movimiento regula el de las estaciones y de los cuerpos que están bajo la clave de las estaciones. Y como Dios ha querido que las cosas superiores tuvieran su imagen en las inferiores, resulta que se ve una del Sol en el oro, que posee las dilatadas virtudes del Sol, encerradas en su cuerpo, las cuales, reducidas de potencia a acto, tienen el poder suficiente para devolver con amplitud a los cuerpos imperfectos o enfermos la virtud solar y vivificadora de la vida. El Sol, por su virtud magnética, atare a los espíritus más puros y los perfecciona para enviarlos de nuevo por sus rayos, para restaurar y hacer aumentar los cuerpos de las criaturas particulares.

La Luna saca su luz del y sus influencias del Sol, y los envía de noche a la tierra: asimismo marca con su movimiento acortado en meses. Esta Eva, sacada de la costilla de Adán (o Sol) desempeña, en la operación antes mencionada el oficio de la hembra, y preside en la materia húmeda, femenina y pasiva, tal como lo hace el Sol en la materia seca y activa.
Los planetas menores son, ante todo, los Heterodromos, que cumplen su carrera con un movimiento diverso y desigual, son: Júpiter, Saturno y Marte. El primero termina su recorrido en doce años, el segundo en treinta y el último en dos años.
Los Homodromos, que hacen su camino con una velocidad casi igual, son Venus y Mercurio. El primero termina su círculo en un año y el segundo lo mismo.
Hablando de los metales, quizá diga unas palabras respecto a su afinidad y armonía con los planetas. Sin embargo, dejando aparte a los Meteoros, me contento con deciros en general que se engendran en el aire como los minerales en la tierra, de los vapores, y se reducen por la virtud de las Estrellas y de ciertas formas; son de cuatro clases, según los Elementos; los Cometas y Estrellas fugaces, que son rayos de la naturaleza del fuego; el viento de la del aire; la lluvia y el granizo, del agua; las piedras, de los rayos y de la tierra."

Desde la antigüedad el hombre se ha dado cuenta la influencia que los astros tienen en el destino de las cosas, ya sea minerales, vegetales, animales o el mismo hombre. La magia utiliza esas influencias, intentando conseguir con ayuda de ellas obrar prodigios. Los alquimistas también conocen muy bien esta influencia.
Ellos conocen el origen, la particular relación que entre los elementos del microcosmos y macrocosmos existe, se extiende a los mismos astros y de ellos al resto de las cosas. Los artistas pueden, usando este conocimiento, realizar sus transmutaciones para que coincidan con conjunciones cósmicas concretas, consiguiendo beneficiarse de ellas: realizar operaciones cuando se dé un astro propicio para ello, operar con metales cuando su astro regente se de, desarrollar medicinas cuando se las conjunciones adecuadas que beneficien la parte afectada, etc. De igual manera, se buscará el instalar el laboratorio alquímico, si fuese posible, en un lugar en el cual los astros fuesen propicios y evitar el instalarlo en uno donde no le fuesen nefastos.

Influencias zodiacales

A continuación se enumera los signos zodiacales, junto a su astro regente (según la creencia medieval), correspondencia corporal-medicinal y sus respectivas piedras, con las que se solían fabricar dijes astrológicos (hay varias, pero la primera es la principal):



Influencias planetarias en la Alquimia

▶ El Sol rige (a nivel metálico) sobre el oro. Influye en los aspectos de voluntad, radiación, vitalidad, calor, abertura, individualidad, exaltación, síntesis, creación. Es caliente, fuerte, seco, algo inflamatorio, eléctrico (dependiente de otros aspectos), positivo, masculino, constructivo, expansivo, tónico, autocrático, eruptivo, febril (dependiente de otros aspectos), cinético, sanguíneo. El Sol simboliza el calor y la sequedad, con mayor nivel de sequedad que calor.
▶ La Luna rige sobre la plata. Influye en encapsulamiento, fecundidad, intuición, interiorización, gestación, humidificación. Es femenina, magnética, fría, húmeda, fértil, mutable, inconstante, linfática, plástica, atractiva, apática, asimilativa, descompo-

Signo	Regente	Cuerpo	Piedras preciosas
Aries	Marte	Cabeza y rostro	*Rubí*, amatista, granate, cuarzo, ágata roja
Tauro	Venus	Cuello y garganta	*Esmeralda*, jade, aguamarina, coral, lapislázuli
Géminis	Géminis	Hombros, manos, brazos	*Topacio*, malaquita, cuarzo claro, piedra sanguínea
Cáncer	Luna	Pulmones, pecho, estomago	*Perla*, Piedra luna, ópalo, jade
Leo	Sol	Espalda, corazón, hígado	*Diamante*, Ámbar, turmalina rosa, citrina
Virgo	Géminis	Vientre, intestinos	*Coral*, jade, azurita, turquesa
Libra	Libra	Riñones, vías urinarias	*Zafiro*, Lapislázuli, ópalo, coral
Escorpio	Marte	Órganos genitales	*Berilio*, Calamita, turmalina verde
Sagitario	Júpiter	Muslos y nalgas	*Turquesa*, labradorita
Capricornio	Saturno	Rodilla	*Ámbar*, onix negro, granate, turquesa.
Acuario	Saturno	Piernas	*Aguamarina*
Piscis	Júpiter	Pies	*Amatista*, aguamarina, perla

nente, cristalizante (dependiente de otros aspectos), diluyente, soñadora, fermentativa, instintiva, letárgica, neurasténica, nutritiva, flemática, rítmica, sedativa, acuosa, enigmática, metamórfica, purificante, alterante y expelente; químicamente transformante. La Luna es fría y húmeda, pero más fría que húmeda.

▶ Venus rige sobre el cobre. Concede equilibrio, lubricación, sensibilidad, atracción, fluidez, armonía. Venus es húmedo y caliente, con mayor grado de humedad que de calor.

▶ Marte rige sobre el hierro. Influye en inflamación, eretismo, masculinidad, actividad, acción, tensión, violencia, irritabilidad, espontaneidad. Marte es caliente y seco, más caliente que seco.

▶ Júpiter rige sobre el estaño. Influye en maduración, hipertrofia, expansión, multiplicación, dilatación, evolución, protección,regularización. Júpiter es caliente y húmedo, más caliente que húmedo.

▶ Saturno rige sobre el plomo. Influye en obstinación, destrucción, esclerosis, dureza, cristalización extrema, concentración, induración, fijación, reducción, retención, contracción, cohesión, rigidez. Saturno es frío y seco, con mayor grado de frío que sequedad.

▶ Mercurio rige sobre el mercurio (valga la redundancia). Es el astro que conjuga los tres aspectos alma-espíritu-cuerpo y puede ser o más seco que frío o más húmedo que frío. Influye en movimiento, transmisión, alternancia, adaptación, variabilidad, percepción, vivacidad.

Las Vías

Al igual que había infinidad de diseños posibles para el atanor del alquimista, lo mismo sucede de cómo cada cual practica la obra. La alquimia puede tener una filosofía más o menos unificada, pero a la hora de ponerla en práctica cada cual lo hace como la interpreta y le han enseñado, dando así a la aparición de multitud de modos de trabajo. De todos ellos no se puede decir que haya uno que sea mejor o peor que los demás; cierto que hay alguna con mejor fama que otras, pero eso no significa que trabajando en la vía con menos fama, no se vaya a terminar la Obra (el dicho de "todos los caminos llevan a Roma" se puede aplicar con particular acierto en alquimia). Todas estos modos de trabajo se pueden agrupar en tres grandes grupos o vías:

La vía húmeda

Llamada así por trabajar mayormente con medios húmedos, líquidos o salinos, componentes del disolvente de la materia llamado "fuego secreto". Es la vía más noble según los alquimistas más puristas, aunque en su desarrollo se tarde mucho más que lo tardado en la vía seca. Su principio fundamental es el "Solve et Coagula", disolución y coagulación, mediante destilación y por ello hacen gran uso de los alambiques y demás herramientas destilatorias. Usa también el horno, aunque en menor medida, por ejemplo en sublimaciones de materias o destilación del vitriolo, aunque en rara ocasión supera los 500 grados de temperatura. Esta vía, como todas, necesita de una serie de preparativos antes de ponerse manos a la Obra (u sea a la búsqueda de la piedra). Hay que preparar cuidadosamente la materia, las sales que formaran el fuego secreto y los espíritus. Estos trabajos auxiliares se les llama los "trabajos de Hércules". Esta vía era practicada por Basilio Valentín, entre otros.

La vía seca

Llamada así por trabajar casi exclusivamente con los metales. Se trabaja con el horno y en crisoles de barro refractario con temperaturas muy cercanas a los 1000 grados. Es una vía difícil y muy trabajosa, pues se trabaja principalmente con el metal fundido y sus combinaciones, teniendo el artista que poseer grandes conocimientos si quiere concluir con éxito la Obra por esta vía. Al igual que la anterior necesita de trabajos preliminares, donde se prepararán la materia, las sales que componen el fuego y los espíritus metálicos. La vía seca siempre ha sido muy mal vista por los alquimistas más puristas que no la ven como digna de ser practicada. Es una vía más corta que la vía húmeda, aunque la duración final vendrá determinada por la destreza del artista y de la cantidad de material que use. Esta vía fue la que practicó Fulcanelli.

La vía mixta

Llamada así por hacer uso conjunto de las dos vías anteriores, combinando los resultados, materias y preparativos de una y usándola en la otra y viceversa. Se suele empezar trabajando con la vía seca, para pasar después a la húmeda. Esta vía es la practicada por Filaleteo, Flamel, Llull, Alberto, Artificio y muchos otros (cada uno con sus particularidades y variantes).

Los procesos alquímicos

Como procesos alquímicos entendemos las diferentes acciones a las que sometemos una materia o sujeto, para transmutarlo u obtener un resultado concreto. El más importante sin duda es el "Solve et Coagula", principio fundamental de la alquimia práctica o espagiria. El "Solve et coagula" se divide en dos fases, que se solían repetir cientos de veces: en la primera ("Solve") disolver lo coagulado; esto es un mixto en su estado primitivo y natural, volatilizar lo fijo. La segunda fase consiste en nuevamente coagular lo que está disuelto, o bien fijar lo volátil, pero con la diferencia que lo que aparece en esta fase sea mejor y de una vibración más elevada que la primitiva ("Coagula"). Aquellos procesos de gran importancia en la conclusión de la Gran Obra son: calcinación, sublimación, solución, putrefacción, destilación, coagulación y tintura. *(Ver glosario de procesos pág. 47).*

La mente [así como los metales y los elementos] puede ser transmutada, de estado a estado; de grado a grado; de condición a condición; de polo a polo; de vibración a vibración. La verdadera transmutación hermética es un arte mental.»

Algunas formulas alquímicas

Veamos algunos ejemplos de formulas alquimicas, extraidas del "Compositum de compositis" de Alberto el Grande:

"DE LA PREPARACIÓN DE LAS AGUAS, DE LAS QUE SACARÁS EL AGUARDIENTE

AGUA PRIMERA

Toma dos libras de vitriolo romano, dos libras de salitre y una libra de alumbre calcinado. Machácalo bien, mezcla perfectamente, ponlo en un alambique de vidrio, destila el agua de acuerdo con las reglas ordinarias, cerrando bien las junturas por temor de que se escapen los espíritus. Comienza con un fuego suave, después calienta más fuertemente; calienta enseguida con madera hasta que el aparato se ponga blanco, de suerte que destilen todos los espíritus. Cesa entonces el fuego, deja que se enfríe el hornillo; aparta cuidadosamente esta agua, porque es el disolvente de la Luna; consérvala para la Obra, ella disuelve la plata y la separa del oro, calcina el Mercurio y las flores de Marte; comunica a la piel del hombre una coloración morena que se va con dificultad. Es el agua prima de los filósofos, es perfecta en el primer grado. Prepararás tres litros de esta agua.

AGUA SEGUNDA, PREPARADA POR LA SAL AMONIACO

En nombre del Señor, toma una libra de agua prima y disuelve cuatro lotes de sal amoníaco pura e incolora; hecha la disolución, el agua ha cambiado de color, adquiriendo otras propiedades. El agua prima era verdosa, disolvía la Luna, no tenía acción sobre el Sol; pero en cuanto se le agrega la sal amoniaco toma un color amarillo, disuelve el oro, el Mercurio, el Azufre sublimado y comunica una fuerte coloración amarilla a la piel del hombre. Conserva preciosamente esta agua, porque a continuación nos servirá.

AGUA TERCERA, PREPARADA POR MEDIO DEL MERCURIO SUBLIMADO

Toma una libra de agua segunda y once lotes de Mercurio sublimado (por el vitriolo romano y la sal) bien preparado y bien puro. Verterás poco a poco el Mercurio en el agua segunda. Después sellarás el orificio del matraz, por temor de que se escape el espíritu del Mercurio. Colocarás el matraz sobre cenizas templadas, y el agua comenzará en seguida a obrar sobre el Mercurio, disolviéndolo e incorporándoselo. Dejarás el matraz sobre las cenizas calientes, no deberá quedar un exceso de agua, y será preciso que el Mercurio sublimado se disuelva por completo. El agua obra por inhibición sobre el Mercurio hasta que lo disuelve. Si el agua no ha podido disolver todo el Mercurio, tomarás el que haya quedado en el fondo del recipiente, lo desecarás a fuego lento, pulverizarás y lo disolverás en una nueva cantidad de agua segunda. Harás de nuevo esta operación hasta que todo el Mercurio sublimado se haya disuelto en el agua. Reunirás en una sola todas esas soluciones en un frasco bien limpio de vidrio, del cual taparás perfectamente la boca con cera. Ponlo cuidadosamente aparte. Porque ésa es nuestra agua tercera, filosófica, espesa, perfecta en el tercer grado. Es la madre del Aguardiente que reduce todos los cuerpos a su materia prima.

AGUA CUARTA QUE REDUCE LOS CUERPOS CALCINADOS A SU MATERIA PRIMA

Coge agua tercera mercúrica, perfecta en el tercer grado, límpida y ponla a putrificar en el vientre del caballo en un matraz limpio, de cuello largo, bien cerrado, durante catorce días. Deja fermentar; las impurezas caen al fondo y el agua pasa del amarillo al rojo. En este momento retirarás el matraz y lo pondrás sobre cenizas a un fuego muy suave, adaptándole un capitel de alambique con su recipiente. Comienza lentamente la destilación. Lo que pasa gota a gota es nuestro Aguardiente muy límpido, puro y pesado. Leche virginal. Vinagre muy agrio. Continúa suavemente el fuego hasta que todo el aguardiente haya destilado tranquilamente; cesa entonces el fuego, deja que el hornillo se enfríe y conserva con cuidado tu agua destilada. Ese es nuestro Aguardiente, Vinagre de los filósofos, Leche virginal que reduce los cuerpos a su materia prima. Se le ha dado una infinidad de nombres.

He aquí las propiedades de esta agua: una gota depositada sobre una lámina de cobre caliente, la penetra en seguida y deja en ella una mancha blanca. Echada sobre carbones, emite humo; en el aire se congela y parece hielo. Cuando se destila esta agua, las gotas no pasan siguiendo todas el mismo camino, sino que unas pasan por un lado y otras por otro. No actúa sobre los metales como el agua fuerte, corrosiva, que los disuelve, sino que reduce a Mercurio todos los cuerpos que baña, como más adelante lo verás.

Después de la putrefacción, la destilación y la clarificación, es pura y más perfecta, despojada de todo principio sulfuroso ígneo y corrosivo. No es un agua que corroe, no disuelve los cuerpos, los reduce a Mercurio. Debe esta propiedad al Mercurio primitivamente disuelto y purificado en el tercer grado de la perfección. No contiene ya heces ni impurezas terrosas. La última destilación las ha separado, las impurezas negras quedaron en el fondo del alambique. El color de esta agua es azul, límpida y rosada; ponla aparte. Porque reduce todos los cuerpos calcinados y podridos, a su materia prima radical o mercurial.

Cuando quieras reducir con esta agua los cuerpos calcinados, prepara así dichos cuerpos. Toma un marco del cuerpo que tú quieras, Sol o Luna; límalo suavemente. Pulveriza bien esta limadura sobre una piedra con sal común preparada. Separa la sal disolviéndola en agua caliente; la cal pulverizada caerá al fondo del líquido; decanta. Seca la cal, mójala tres veces con aceite tártaro, dejando cada vez que la cal absorba todo el aceite; pon en seguida la cal en un pequeño matraz; viértele encima aceite de tártaro, de modo que el líquido tenga un espesor de dos dedos, cierra entonces el matraz, ponlo a putrificar en el vientre del caballo durante ocho días; después toma el matraz, decanta el aceite y deseca la cal. Hecho esto, pon la cal en un peso igual al de nuestro Aguardiente; cierra el matraz y deja digerir a un fuego muy suave hasta que toda la cal se haya convertido en Mercurio. Decanta entonces el agua con precaución, recoge el Mercurio corporal, ponlo en una vasija de vidrio; purifícalo con agua y sal común, deseca según las reglas, colócalo en un lienzo fino y exprímelo en gotitas. Si pasa todo, está bien. Si queda alguna porción del cuerpo amalgamado, a causa de que la disolución no ha sido completa, pon ese residuo con una nueva cantidad de agua bendita. Piensa que la destilación del agua debe hacerse al baño de María; para el aire y el fuego, se destilará sobre cenizas calientes. El agua debe ser extraída de la sustancia húmeda y no de otra parte; el aire y el fuego deben ser sacados de la sustancia seca y no de otra.

PROPIEDADES DE ESTE MERCURIO

Es menos móvil, corre menos deprisa que el otro Mercurio; deja trazas de su cuerpo fijo en el fuego; una gota puesta sobre una lámina calentada al rojo, deja un residuo.

MULTIPLICACIÓN DEL MERCURIO FILOSÓFICO

Cuando tengas tu Mercurio filosófico, toma de él dos partes y una parte de la limadura mencionada más arriba; haz una amalgama moliéndolo todo junto hasta una unión perfecta. Pon esta amalgama en un matraz, cierra bien el orificio y colócalo sobre las cenizas a un fuego moderado. Todo se convertirá en Mercurio. Así podrás aumentarlo hasta el infinito, porque como la cantidad volátil sobrepasa siempre a la cantidad de fijo, lo aumenta indefinidamente, comunicándole su propia Naturaleza y siempre habrá bastante.

Ahora tú sabes preparar el Aguardiente, conoces sus grados y propiedades, conoces la putrefacción de los cuerpos metálicos, su reducción a la materia prima, y la multiplicación de la materia hasta el infinito. Te he explicado claramente lo que todos los filósofos han ocultado con cuidado."

Manos a la Obra

Ya tenemos suficientes conocimientos para emprender el Magisterio de la Obra. El proceso de la fabricación de la Piedra, ya sea por la vía húmeda o seca es similar. Se debe extraer los principios de la sal, mercurio y azufre en su forma más pura y volver a unirlos en un casamiento perfecto. Para ello se suele partir de una materia prima, materia inicial de la transmutación, que sea rica en esos tres principios. Evidentemente se elegiría esta materia prima si el alquimista sigue la escuela clásica, pues nos podemos encontrar variantes: los rosacruces partían de una materia rica en fósforo, los antimonistas del antimonio obtenido de la estibina y el hierro (uno de los más importantes Eugène Canseliet), los galenistas (no confundir con la escuela médica) por utilizar la galena y el hierro para obtener plomo (como la mismísima Cleopatra), etc. Para lograrlo se ha de pasar por cuatro etapas, denominadas con el nombre del color que toma la materia en cada una. La primera de ellas es la nigredo, también llamada melanosis o putrefactio, en esta fase, tras haber hecho varias transformaciones, se reduce la materia a un estado de putrefacción, tomando el color negro característico de esta etapa. Esta etapa viene señalada por el significado oculto de VITRIOL: "*Visitat Interiorem Terrae et Rectificando Invenies Ocultum Lapidem*" que significa: *visita el interior de la tierra, y rectificando, encontrarás la Piedra oculta*". Luego para desentrañar el misterio de la Piedra, primero se ha de reducir su materia prima a su estado más vil, para de allí encontrar su verdadero espíritu o esencia. La siguiente etapa es el albedo o leucosis. En esta fase, de los elementos nacidos en la etapa anterior, eran fijados a la materia, introduciéndolos en el vaso hermético o "huevo filosofal", hasta que esta toma el color blanco, indicándonos que el espíritu ha sido fijado con éxito. A partir de ahora hay que realizar la llamada "gran cocción", para conseguir la unión perfecta de los principios. La siguiente etapa era la citrina o xantosis, en la que la materia tomaba su característico color amarillo. La última etapa sería la rubredo, en la que la materia tomaría el color rojo, indicándonos la finalización de la Obra.

Los doce peldaños de la obra

También llamado los doce trabajos de Hércules, simbolizan los doce procesos que ha de realizarse hasta lograr manifestar los efectos de la piedra:

▶ Primer peldaño, Putrefacción: las aguas son negras, simbolizadas con el cuervo negro. En este primer escalón, el principiante sólo tiene el mercurio bruto.

▶ Segundo peldaño, Conjunción: se realiza la unión del mercurio y el azufre (fuego). Ahora hay que "cocer y recocer", hasta unir las "naturalezas opuestas".

▶ Tercer peldaño, Separación: en este estadio del trabajo alquimista, durante la conexión o "coito químico", el yoguín y la yoguina deben separar (de tan sagrado acto) el "azufre venenoso" (el fuego bestial del abominable "órgano kundartiguador") y el "mercurio seco" (los "yoes" o defectos psicológicos). Esto es lo que se llama "refinar el sacramento del amor", separando "el humo de las llamas", "lo sutil de lo espeso".

▶ Cuarto peldaño, Solución: el mercurio ya ha abandonado el color negro y se ha convertido en una "solución favorable", lista para recibir el fuego sagrado (aquí las aguas son amarillas, simbolizadas con el águila amarilla).

▶ Quinto peldaño, Calcinación: el mercurio recibe el fuego sagrado y se convierte en mercurio azufrado, o azufre mercurial.

▶ Sexto peldaño, Sublimación: de aquí en adelante hay que redoblar la vigilancia, cuidando la práctica, a fin de que no reaparezca la negrura; es decir, se debe refinar mucho el acto amoroso, con el propósito de sublimar esta naturaleza.

▶ Séptimo peldaño, Cibación: el término "cibación", en rigurosa ciencia alquimista significa que el mercurio azufrado o azufre mercurial empieza a crear los cuerpos existenciales superiores del ser y a darles consistencia.

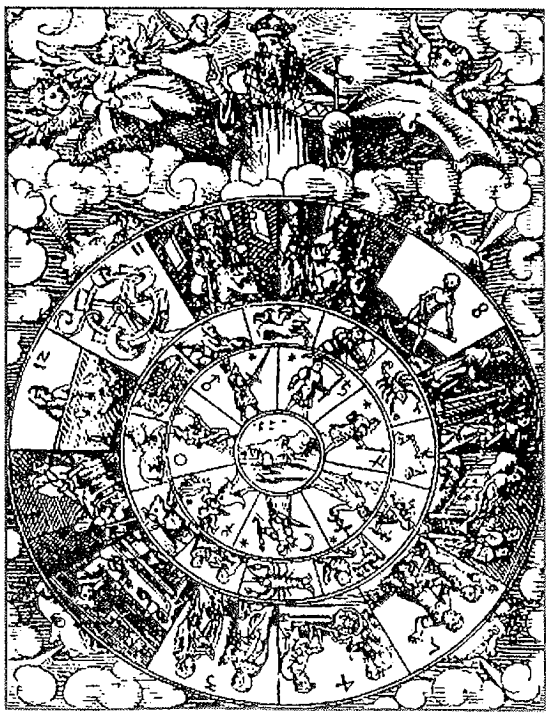
▶ Octavo peldaño, Coagulación: en esta etapa, el mercurio azufrado coagula en nuestra anatomía oculta, bajo la forma de cuerpos existenciales: primero el astral, luego el mental y más tarde el causal.

▶ Noveno peldaño, Fermentación: en esta etapa, hay que esperar que fermente el compuesto, y para que fermente es necesario morir en si mismos, pues de lo contrario no es posible quitarle a los cuerpos el "oxido mercurial" (los yoes). En lenguaje alquimista, a este proceso se le denomina "fermentación de la levadura".

▶ Décimo peldaño, exaltación: entre el "augusto silencio de los sabios"; el prodigio se consuma poco a poco y el trabajo recibe su exaltación, al ser calificado. Entonces los cuerpos existenciales se convierten en oro puro.

▶ Undécimo peldaño, Multiplicación: estadio del trabajo alquimista en el que se adquieren las virtudes de la piedra filosofal. El mercurio azufrado actúa en el trabajador de la gran obra, revelándole cosas inefables, permitiéndole recapitular misterios, etc. En otros términos, se activan los poderes de la piedra filosofal.

▶ Duodécimo peldaño, Proyección: la acción trasmutatoria de los polvos de la piedra. Usando un sólo grano de este polvo de forma acertada, dejándolo caer sobre plomo derretido, convierte a este en oro físico.



Los siete estados de la materia

La materia alquímica pasa por varios estadios en su evolución en la Obra, que ha continuación voy a relatar. Fíjese el lector en el alto contenido alegórico y simbólico de las definiciones:

Partiendo de la primera materia, la materia inicial de donde parte toda la Obra, comenzamos porla saturnia vegetal, el Hyle o el caos filosófico. Este caos está representado por Sileno, Nereo, Hilas, Arquelao, Neptólemo, Venus hermafrodita, el pez Skimos, el León de Nemea, la Tabla de Esmeralda, el Duenech verde, el León verde, y otros. Los jeroglíficos de la primera materia son el carnero, el toro, el caduceo de Mercurio, etc. Es el resultado de la Calcinación: El mercurio recibe el fuego sagrado y se convierte en mercurio azufrado o azufre mercurial.

Primer cambio: la materia se convierte en Agua mercurial. Es el Mar Rojo de Moisés. El mar por el que volvieron a Egipto, Osiris y Baco después de su expedición. Es el vino tinto de Ramón Lulio, de Ripleo, la sangre de los inocentes de Flamel, el mar de sangre del Sueño verde de Fabre, la sangre de Pitágoras, la del León de Nemea. El vino del que rebosa Sileno. Es Baco, Oeneo, Neptuno casado con la ninfa Fenice, etc.

Segundo cambio: esta tercera materia es el producto de la anterior; es a la que los Sabios llaman su materia prima, es la goma roja de María la Profetisa, las heces del vino de Ramón Lulio, el tártaro de Ripleo, la Tierra Prometida de Moisés, el Adrop de los filósofos. Es su primer Latón, Deyanira, Proteo, etc...

Tercer cambio: la materia se convierte en el vino agrio de las montañas de los filósofos. Es la sangre del Pelicano, las palomas de Diana, el espíritu ardiente de Ramón Lulio, etc...

Cuarto cambio: esta materia es el producto de la sangre del Pelicano, es el imán de los filósofos, su magnesia, la liga del Águila de Filaleteo, Juno, Venus, Danae, El hígado de Prometeo, etc...

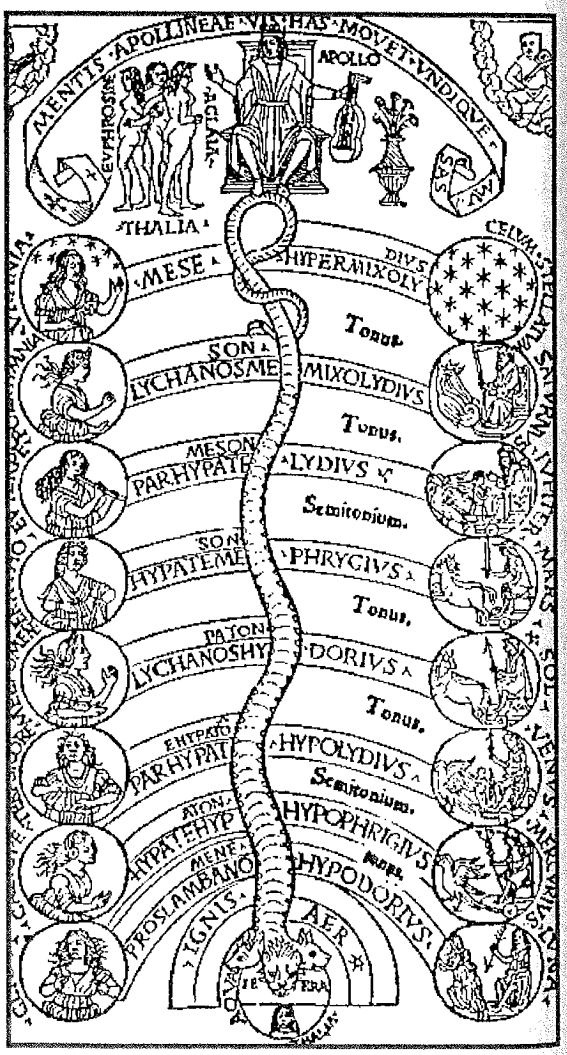
Quinto cambio: esta sustancia es la ampolla sagrada de Abraham, la de Cristóbal, Obispo de París, Júpiter, Marte, el oro Astral, la sal Astral, etc... Sus jeroglíficos son el águila, el buitre y el milano.

Sexto cambio: esta materia esta formada por el imán de los filósofos y la ampolla sagrada reunidos. Es el abono compuesto de los Sabios, el Mercurio con sus cuatro alas. El azoe de los filósofos, el Thesaurus desiderabilis de Cristóbal, Obispo de París.

Séptimo cambio: esta materia es el fin de la primera parte de la obra hermética y la de los Trabajos de Hércules. Es el disolvente universal de los filósofos, la Sal de Sapiencia licuada, el mercurio de vida al que Hércules consagró su clava, la medicina universal al primer grado. Es Apolo dispuesto a casarse con la Ninfa Coronis de la que Esculapio, dios de la medicina debe ser el fruto.

Lenguaje alquímico

Llegados a este punto, el Sabio ha descubierto los secretos de la Piedra, convirtiéndose en Adepto. Esto le produce gran alegría, pero también una gran tristeza respecto aquellos otros que siguen buscándola sin encontrarla. sólo hay que recordar las palabras de Alberto el Grande, citadas anteriormente en el apartado de la **enseñanza del Arte**, para comprender lo que siente. Por un lado el Adepto, le gustaría ayudar a aquellos hermanos que aun andan en las tinieblas, pero por otro no quiere que sus buenas intenciones provoquen problemas al permitir que sus consejos caigan en malas manos. ¡Debe pues abstenerse en pro de proteger los Secretos! No, debe el Adepto encontrar una forma de difundir sus consejos, sin desvelar sus enseñanzas a los profanos. Esto se resume en dos conceptos, el alquimista ha de ser caritativo y envidioso: caritativo en mostrar y explicar con claridad conceptos alquímicos o pasos en la Gran Obra, a aquellos hermanos que no han tenido tanta suerte como él, y envidioso, no diciendo más que verdades a medias, ocultándola bajo mil acertijos, para evitar que caiga en malas manos, dejando en manos de Dios, que los lectores extraigan la verdad oculta (No es de extrañar entonces la costumbre de rezar a los ángeles y santos, cuando se intentaba descifrar un texto oscuro o criptográfico).



Símbolos alquímicos

La simbología alquímica nace para ocultar el secreto del Arte a los profanos, pero también para ayudar a la representación de forma práctica de las operaciones de alquimia práctica o espagírica, siendo en la práctica de esta donde tomaran mayor protagonismo. Los símbolos básicos de este particular alfabeto son siempre los mismos, habiendo algunas variantes. Los símbolos tienen su significado oculto que el alquimista deberá ser capaz de interpretar. Veamos los básicos:

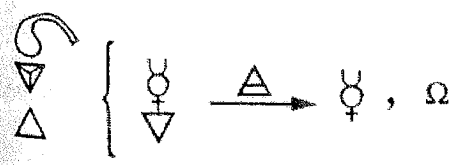
Vamos a interpretar los tres principios. Empecemos con el mercurio, su símbolo se pude dividir en tres partes: la parte superior simboliza a la luna y al aspecto materno femenino de la misma, el círculo hace referencia al símbolo alquímico del Ouroboro, la serpiente que se muerde la cola, antiguo símbolo proveniente de la alquimia egipcia, simboliza al universo, y la parte inferior, la cruz simboliza la unión de los cuatro elementos. El azufre se divide en dos: por un lado el superior que simboliza su naturaleza ígnea y por otra su inferior, la cruz, la unión de los cuatro elementos. La sal simbolizada por el círculo que representa el universo, divido en dos partes iguales, que simboliza su principio de neutralidad.

Supongamos que un alquimista descubre un compuesto, le da un determinado nombre y lo representa con un símbolo que el mismo habrá inventado. ¿Significa ello que sólo ese alquimista sabrá del verdadero significado del símbolo?. No, otro alquimista (o espagirista) podría descubrir el símbolo y tras examinarlo e interpretarlo, si no sabría a que compuesto pertenece, sí tendría una idea muy aproximada de su naturaleza. Si un alquimista se encontrase el símbolo del agua fuerte, al menos sabría que se trata de un líquido, pues su símbolo así lo delata e incluso podría llegar a averiguar que es el agua fuerte por su "F". Lo mismo podría suceder con el agua regia:

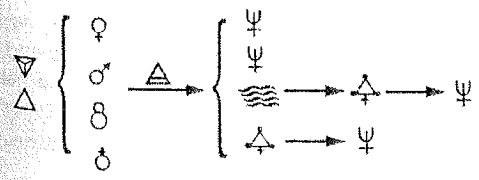
De igual forma se representan las fórmulas de compuesto alquímicos, representando los pasos, procesos, acciones y sustancias que intervienen en la misma.

Veamos un par de ejemplos:

Fórmula de la obtención del mercurio a través del cinabrio



Fórmula para obtención de cal



Este sistema de simbología no resultaba muy confuso de usar o entender, pero hay que tener en cuanta que para un mismo elemento puede existir muchos símbolos, ya sea por uso personal del alquimista de turno o representando ese elemento implicado en un determinado estado. Para ello hicieron aparición, sobre todo en el siglo XVIII, de una serie de libros que sirven como auténticos diccionarios de este singular lenguaje. Reproducimos a continuación un glosario de uno de los más completos "Medicinisch-Chymisch- und Alchemistisches Oraculum", publicado en 1755 en Ulm, Alemania.

Alegoría alquímica

La simbología anteriormente citada, era encontrada mayormente en aquellos tratados de alquimia operativa o espagiria. Los libros alquímicos "más serios" nunca solían ser tan claros. En estos libros se recurría a un lenguaje oscuro lleno de parábolas, alegorías y metáforas, escondiendo los procesos y las sustancias que intervenían en ellos bajo mil nombres, de tal forma que si el lector no era un iniciado, poco o nada podría comprender. Si el libro quisiera instruir se recurriría a aforismos, cuentos y sueños (reales o ficticios), dejando al lector que sacará sus conclusiones. Aforismos tales como "La cabeza del cuervo desaparece con la noche; de día, el pájaro vuela sin alas, vomita el arco iris, su cuerpo se vuelve rojo, y su dorso se cubre de agua pura" que hace referencia a la fase de nigredo (cabeza de cuervo, noche), el vuelo como cambio de estado, el arco iris como el fenómeno llamado "cola de pavo real", que se da cuando el mercurio cambia tomando todas las tonalidades del arco iris y el color rojo como indicativo del rubredo.

Las historias y cuentos alquímicos tienen una forma similar de interpretación, aunque no son tan directos como los aforismos. Igual naturaleza tiene el relato de sueños, que tiene como intención que el lector aprenda las enseñanzas que se le concedieron al soñador con el envío de su sueño (a veces, ante la imposibilidad del alquimista de interpretarlo, lo deja escrito esperando que le sea utilidad a otro hermano en la Obra). Uno de los más famosos sueños es aquel que tuvo Bernardo de Trevisano, alquimista italiano, al que bautizó como "Sueño Verde". El sueño comienza así:

"En este Sueño todo parece sublime; el sentido aparente no es indigno de aquél que nos oculta; la Verdad brilla en él con tanto esplendor, que no cuesta mucho trabajo descubrirla a través del velo que se ha pretendido utilizar para disfrazarla.
Estaba sumido en un sueño muy profundo cuando me pareció ver una Estatua, de aproximadamente quince pies de altura, representando a un venerable Anciano, bello y perfectamente proporcionado en todas las partes de su Cuerpo. Sus cabellos, largos y ondulados, eran de Plata; sus ojos eran de finas Turquesas en medio de las que estaban engarzados rubís cuyo resplandor era tan vivo, que yo no podía sostener la luz de su mirada. Sus labios eran de Oro, sus dientes de Perlas Orientales y todo el resto del Cuerpo estaba hecho de

un Rubí muy brillante. Tocaba con el pie izquierdo un Globo terrestre, que parecía soportarlo. Manteniendo el brazo derecho levantado y tenso parecía sostener, con la punta de su dedo, un Globo celeste encima de su cabeza, y en la mano izquierda tenía una Llave, hecha con un gran diamante bruto. Acercándoseme, este hombre me dijo: Soy el Genio de los Sabios, no temas y sígueme. Cogiéndome por los cabellos con la mano en la que sostenía esta Llave me levantó y me hizo atravesar las tres Regiones del Aire, la del Fuego, y los cielos de todos los Planetas. Me condujo más allá todavía; luego, habiéndome envuelto en un torbellino desapareció, y me encontré en una Isla, que flotaba sobre un Mar de Sangre. Sorprendido al encontrarme en un País tan alejado, me paseaba por la Orilla; considerando este Mar con gran atención, reconocí que la Sangre de la que estaba compuesto estaba viva y caliente. Observé incluso que un viento muy suave, que lo agitaba incesantemente, mantenía su calor y excitaba en este Mar una efervescencia que causaba a toda la Isla un movimiento casi imperceptible. Sobrecogido de admiración al ver estas cosas tan extraordinarias, reflexionaba sobre tantas maravillas cuando vi varias personas a mi lado. Al principio imaginé que quizás querían maltratarme y me deslicé bajo una mata de Jazmines para esconderme. Pero al adormecerme su olor, me encontraron y me cogieron. El más alto del grupo, que parecía mandar a los otros, me preguntó con ademán altivo quién me había vuelto tan temerario como para venir de los Países bajos hasta este tan alto Imperio. Le expliqué cómo me habían transportado hasta allí. Cambiando inmediatamente de tono de voz, de ademanes y be modales, me dijo: ¡Sé bienvenido, tú que has sido conducido hasta aquí por nuestro altísimo y poderosísimo Genio! Luego me saludó, y todos los demás también según la costumbre de su País que consiste en acostarse boca arriba dándose luego la vuelta y levantándose. Les devolví el saludo, pero según la costumbre de mi País. Me prometió que me presentaría al Hagacestaur que es su Emperador. Me rogó que le excusara por no tener ningún coche para llevarme a la Ciudad de la que estábamos a una legua de distancia. Por el camino sólo me hablaba del poder y de las grandezas de su Hagacestaur diciendo que éste poseía siete Reinos, habiendo escogido el que estaba en medio de los otros seis para hacer de él su residencia ordinaria..."

El sueño continúa, pero habrá comprobado el lector el alto grado de simbolismo que el texto tiene. Interpretándolo de forma rápida y breve: el genio de los sabios no es más que Hermes Trimegisto; la llave de diamante una representación del disolvente universal en su forma salina y cristalizada; la descripción del transporte a través de las regiones y el mar de sangre (color rojo), nos muestra de forma inequívoca algún tipo de proceso de alquimia operativa y el mar de sangre simboliza al mercurio filosofal o quizá al cinabrio. La brisa suave se refiere al calentamiento de la operación alquímica. Hagacestaur, simboliza a la piedra y sus siete reinos a los siete metales en sus formas filosóficas.

Uno de los textos alquímico más famoso, sin duda es la "Tabla Esmeralda". Esta obra, atribuida a Hermes Trimegisto y escrita originalmente (según la tradición) sobre una esmeralda dice:

1.-Es verdadero, verídico y real:
2.- Lo que está abajo es como lo que está arriba, y lo que está arriba es como lo que está abajo, para hacer los milagros de la Cosa Única.
3.- Y así como todas las cosas han salido de una cosa por el pensamiento del Uno, así también todas las cosas han nacido de esta cosa única por adaptación.
4.- El Sol es el padre, la Luna es la madre, el Viento lo ha llevado en su vientre y la Tierra es su nodriza.
5.- El padre de todo, de cada cosa - el Telesma- está aquí: su fuerza es entera si es convertida en tierra.
6.- Tú separarás la tierra del fuego, lo sutil de lo denso, dulcemente, con gran arte.
7.- Sube de la tierra al cielo y luego desciende a la tierra, y reabsorbe la potencia de todas las cosas superiores e inferiores.
8.-Tú obtendrás por este medio toda la gloria del mundo, y toda oscuridad se alejará de ti.
9.-Es la fuerza fuerte de toda fuerza, ya que vence toda cosa sutil, y penetra todo lo denso.
10.- De este modo ha sido creado el Universo.
11.- De aquí saldrán innumerables adaptaciones de las cuales el medio es éste.
12.- Por todo esto he sido llamado Hermes Trimegisto, por poseer las tres partes de la filosofía del mundo.
Lo que he dicho de la operación del Sol, es completa y perfecta.

Y su interpretación es

▶ *Lo que esta arriba es como lo que esta abajo:* son las alas colocadas en los pies de Mercurio y las que están sobre su cabeza. El alimento que Vulcano le administró hizo nacer las primeras; Júpiter, por mediación de Juno que es el aire, le dio las segundas; pero como el fuego Celeste representado por Júpiter y el fuego Central representado por Vulcano dependen de la misma raíz, y Vulcano antes de ser precipitado a la tierra estaba en los cielos, se debe concluir de ello que el fuego central procede del fuego vital celeste por la circulación eterna que Dios ha impuesto a este último y, por consiguiente, que lo que esta arriba es como lo que esta abajo.

▶ *Para preparar los milagros de una sola cosa:* es decir que el fuego central y el fuego celeste han colaborado por igual en la formación del mercurio hermético. Este mercurio es esta cosa única con la que se pueden operar milagros y es muy apropiado, en efecto, para producirlos en todos los géneros.

▶ *Y como todas las cosas han venido de uno por la mediación de uno:* Todas las cosas, sin duda, vienen de uno; es decir que todas las cosas vienen del primer caso por mediación del espíritu universal que se paseaba sobre las Aguas y por la voluntad de Dios de quien la naturaleza o espíritu universal es el instru-

mento inmediato quien, al encontrarse colocado entre Dios y el caso, les ha servido de medio y de mediador, como dice Hermes; es por su mediación, en efecto, que se ha operado el desarrollo del caos.

▶ *De este modo todas las cosas han nacido de esta cosa única por adaptación:* Esta cosa única es el mercurio hermético que, siendo una porciúncula del alma actuante del Universo y la Naturaleza misma, actúa por igual sobre los tres reinos naturales porque se adapta y se especifica a cada uno de ellos en particular, según lo determinen las semillas de uno o el fermento de los otros; es lo que ha hecho decir a los Filósofos que en su mercurio estaba encerrada la virtud vivifica de los animales, la virtud vegetativa de las plantas y la virtud fermentativa de los minerales; y aunque estas tres virtudes no fueran más que una, se adaptaba por igual a los tres reinos.

▶ *El Sol es su padre y la Luna su madre:* No es el astro del día ni el de la noche lo que hay que entender. Son el Sol y la Luna herméticos de los que Hermes ha querido hablar; el fuego vital es el Sol de los Sabios; el húmedo radical con el que se envuelve ese fuego es la Luna hermética. La unión de estas dos substancias forman el mercurio hermético, hijo de uno y otro; los sacerdotes egipcios han expresa do lo mismo por Isis y Osiris, de los que Horus o el mercurio filosófico era el hijo.

▶ *El viento lo ha llevado en su vientre:* El viento no es más que el aire agitado. El viento, pues, ha llevado al mercurio hermético en su vientre porque el aire es la sustancia que lo envuelve y que nos lo transmite.

▶ *Y la tierra es su nodriza:* Ya hemos visto nacer al mercurio de los Sabios de Maya o de la tierra y hemos dicho que en las entrañas de su madre, el fuego Central o Vulcano le nutria; ese fuego central no es nada más que la tierra pura y sutil que elementa el globo terrestre y que es la causa de su fecundidad. Es de esta tierra espiritual de la que Hermes quiere hablar.

▶ *El padre de todo el Telesma está aquí y su fuerza y su poder esta completo si se convierte en tierra:* Es como si Hermes hubiera dicho: "El mercurio universal es el padre de todas las producciones naturales y esta aquí porque el mercurio de los filósofos, que es su compendio, esta aquí; y su fuerza y su poder serán completos si el artista consigue fijar ese mercurio y reducirlo a naturaleza de tierra es decir a piedra, que es la piedra de los filósofos cuya fuerza y poder son, en efecto, incomprensibles".

▶ *Separarás la tierra del fuego, lo sutil de lo denso, con suavidad y habilidad:* Es decir que hay que separar el mercurio de la naturaleza general de los vínculos de su primera coagulación o de su placenta, como ya nos hemos permitido decir, y separar de la tierra o de los elementos toscos que la absorben, el fuego central que reside en él; pero como las substancias aparentes de la materia caótica de los Sabios son la tierra y el agua, Hermes quiere también que se separe el agua de la tierra y que después de haberlas purificado a ambas, se las vuelva a unir.

▶ *Sube de la tierra al Cielo y de nuevo baja a la tierra y recibe la fuerza de las cosas superiores e inferiores:* Esta operación tiene lugar en el vaso del artista y es el efecto de la circulación, por medio de la cual las propiedades de la sustancia volátil se comunican, se mezclan y se confunden con la de la sustancia fija que esta en el fondo del vaso, como las propiedades de la parte fija se mezclan con las propiedades de la volátil; en la circunstancia de la que habla Hermes, son la tierra y el agua purificadas, representadas en el articulo precedente que para reunirse deben experimentar esta circulación.

▶ *Obtendrás por medio de esto la gloria de todo el mundo y por esto la oscuridad desaparecerá de ti:* Cuando se posee la piedra de los filósofos se posee la llave de la naturaleza entera, por medio de la cual nada en la Naturaleza puede ser escondido ni impenetrado. Un hombre así esta tanto más por encima de sus semejantes cuanto que, independientemente de que la Naturaleza se vanaglorie de haberlo formado, nada en este mundo puede poner limites a la amplitud de su genio, a su inteligencia y a su penetración.

▶ *En esto esta la fuerte fuerza de toda la fuerza; pues vencerá toda cosa sutil y penetrara toda cosa sólida:* La piedra de los filósofos produce, verdaderamente los efectos anunciados por Hermes; fija y transmuta en oro. La plata viva que es la cosa sutil y transmuta los metales imperfectos en oro, penetrando entonces la cosa sólida.

▶ *Así fue creado el mundo:* Hermes ha querido decir con ello, como ya he observado, que la creación de la piedra de los Sabios parece ser una copia calcada de la creación del universo.

▶ *De esto se harán y saldrán admirables adaptaciones:* Es decir que la tierra de los Sabios no esta limitada en su poder a la Naturaleza sublunar solamente, sino que puede ser adaptada de un modo útil y empleada para producir efectos sobrenaturales y para familiarizarse con la ciencia de la naturaleza celeste a la que conduce la Piedra de los filósofos a los que la tienen, como veremos después en el tratado de la Cábala hermética.

▶ *De las que el medio está aquí:* El medio de alcanzar y conseguir por adaptación efectos más elevados que los que presenta la Naturaleza que impresiona nuestros sentidos, es la piedra de los filósofos cuya materia y procedimientos están contenidos de un modo tan difuso como abstracto en la Tabla de esmeralda.

▶ *Y en esta ocasión, me llaman Hermes Trismegisto, al tener las tres partes de la filosofía de todo el mundo:* Este pasaje parece autorizar el sentimiento de ciertos filósofos que han pretendido que el sobrenombre de Trismegisto no se había dado a Hermes más que porque había encontrado la piedra filosofal cuyas virtudes se extienden sobre los tres reinos naturales.

▶ *Completo es lo que he dicho sobre la operación del Sol:* Hermes entiende por la operación del Sol la obra hermética llevada hasta la piedra de los filósofos que los Sabios han llamado Sol hermético que representa, en efecto, el último signo y el más completo del éxito de la operación.

Sed tamen salis petra LUNO MOPE CAN UBRE et supharis et sic faciens tonitrum et coruscationem si scias artificium

La alquimia no sólo usa símbolos o textos, también incluye figuras y dibujos (el dicho de una imagen vale más que mil palabra toma un cariz muy cierto en alquimia), y podemos encontrarnos que un libro alquímico sólo este compuesto por dibujos o figuras alegóricas, como sucedía en el emblemático libro de Flamel. Uno de los más famosos es sin duda el del andrógino o hermafrodita, simbolizando la unión de los dos principios masculino, femenino (azufre/mercurio), teniendo el dragón rojo a sus pies y la estrella encima (simbolizando la piedra):

Una ilustración más compleja es la primera figura del "Speculum Veritas" de Ireneo Filaleteo. Su significado oculto corresponde a la obtención del regulo de Marte, a través de operaciones de separación y purificación realizadas por la vía seca. La interpretación es la siguiente: el lobo es la materia mineral, el guerrero que el lobo devora es Marte (hierro), la figura central es el dios Vulcano, el globo que Vulcano sujeta es el símbolo del sujeto mineral, que el artista debe encontrar e identificar para comenzar la Obra; el carnero o Aries, simboliza astrológicamente la estación del año propicia para el comienzo de los trabajos, también identificada por las hojas de los árboles. Además, la correspondencia metálica de Aries es la misma de Marte.

La alegoría alquímica no sólo se deja ver en los textos y libros alquímicos. Los caballeros templarios, tenían fama de alquimistas y muy posiblemente algunos de sus miembros lo fuesen, habiendo aprendido el Arte de alquimistas encontrados en Tierra Santa. Se cuenta que los caballeros templarios llegaron a algún tipo de acuerdo con los maestros canteros de los gremios de constructores y trabajadores de la piedra. La naturaleza exacta de este pacto se desconoce, pero sus manifestaciones son visibles a los ojos de los filósofos. Los gremios constructores, incluyeron en catedrales, iglesias, monasterios y otras construcciones elementos de la simbología alegórica alquímica, sutilmente disimulada entre las imágenes sagradas. Estas imágenes y grabados debían de ser interpretados para obtener de ellos el ansiado conocimiento. Un ejemplo de estos grabados los podemos encontrar en la localidad de Sangüesa, cerca de Pamplona. En la fachada de la iglesia de Santa María, podemos encontrar una serie de grabados bastante esclarecedores: el laberinto, el herrero, la dualidad universal y un grupo de condenados de rostro feliz (por poseer el secreto).

El camino de Santiago

El camino de Santiago es un camino duro, largo, lleno de peligros, que el peregrino recorre guiado por su devoción, para al final lograr su recompensa, al igual que sucede en la práctica de la Obra. El alquimista puede ver el paralelismo del camino y el Arte. El camino es visto como una representación a nivel terrestre de la Obra y el recorrerlo solía ser costumbre para los alquimistas, llegando a Santiago y pidiéndole al santo la intersección ante Dios, para el logro de la fabricación de la piedra. Por ello se tenía al apóstol Santiago como el patrón de los alquimistas. Fulcanelli decía en alusión a esto: "Solo Dios, por intercesión del señor Santiago, concede, a quienes juzga dignos de ello, el rayo de luz indispensable para el conocimiento de la piedra"

El camino esta lleno de símbolos alquímicos, para aquel que los sepa buscar e interpretar, pudiéndose encontrar en San Pedro Siresa, en Jaca, en San Juan de la Peña (unos matraces en el atanor), en la Colegiata de Bolea (un bafomet), en el monasterio de Leyre (matraces y símbolo dual), en Estella (ancianos con matraces), en Burgos, León (alquimista) Portomarín, Compostela, Noya, Zaragoza, Bolea, Soria, en S. Juan de Ortega, en Sahagún, y en muchos lugares mas. En la Sacristía Mayor de esta Catedral de la Seo en Zaragoza, se puede encontrar un cuadro de la Presentación de la Virgen en el Templo. En él se puede ver un león y un perro, símbolos de fortaleza y fidelidad respectivamente, estando en una posición poco habitual. Ello indica un mensaje, realmente todo el cuadro es mensaje, pero además el cambio tiene sentido porque Ana es la mujer fuerte de la Biblia, cuya fortaleza viene simbolizada por el leoncillo que juega a sus pies,. La vestidura de esta Santa también es simbólica, ya que presenta los tres colores: negro, blanco y rojo que representan las tres fases de la Obra. Esta María subiendo la convencional escalera de 15 peldaños por la que se accede al templo. En la parte superior de ambas barandillas hay una construcción poco habitual, una pequeña casilla, representación muy convincente del atanor u homo de los alquimistas, dentro del cual se ve un huevo. Este es el símbolo del matraz alquímico, en el que se ha de formar la Piedra, símbolo Cristo, de acuerdo con la tradición que dice: "el huevo es la retorta....en cuyo interior maduran los metales como en el vientre de la Virgen María crece Cristo". La presencia de dos atanores con sendos matraces puede aludir a la doble naturaleza de Cristo. En la parte inferior de cada barandilla hay otro huevo, de los cuales uno es visible y el otro está oscuro por la figura de Ana, madre de María, que se encuentra en primer término. Ello parece aludir a que Cristo, que mediante la cooperación de María, descendió a la Tierra en donde la divinidad queda oculta. Este no es el único mensaje que podemos encontrar en la Seo, siendo los grabados del trascoro de la catedral también fuente de revelación.

En el monasterio real de San Juan de la Peña, el mensaje lo podemos encontrar en los capiteles de sus

columnas; el capitel que hace alusión a la matanza de los Santos Inocentes, que es una de las imágenes utilizada para simbolizar la operación alquímica denominada baño de los metales, *"no se puede fijar el mercurio....si no es por medio de una larga decocción en una sangre muy pura de niños pequeños"*. En otro se describe: *"Aunque se ha perdido parte, pueden apreciarse dos Reyes Magos, seguramente siguiendo la estrella que les guiaba"*. En otro hallamos un símbolo clásico, muy mencionado y repetido en libros alquímicos: el sabio a la puerta de la ciencia en la que entrar sin llave es como andar sin pies, así el sabio con llave entra. En uno de sus lados se ve un rey mago (astrólogo, sabio, alquimista), esperando frente a una puerta cerrada. En otro de los capiteles se muestra en uno de sus lados una muralla en la que hay una puerta abierta, es el paso siguiente del proceso, ya la sabiduría ha desvelado su secreto; aparece la puerta abierta dando paso a un recinto en el que se encuentran dos objetos ovoideos que se han interpretado como dos matraces calentándose dentro del atanor. El hecho de colocar dos recipientes parece indicar que se realiza la unión de los opuestos para conseguir el rebis, la piedra filosofal.

La piedra de los Sabios

Mucho hemos hablado de la fabricación de la piedra, pero no de la piedra en sí. La piedra es el logro del objetivo alquímico de materializar el Espíritu. Es el disolvente universal que disuelve cualquier impureza de los minerales, llevándolos a la perfección solar: el oro. Los minerales, por si solos, ya emprenden ese camino (ya hemos hablado del comportamiento similar de los metales y plantas), la piedra simplemente acelera el proceso. La fabricación de la piedra filosofal se logra completando la Obra por la vía seca, y su tiempo estimado de fabricación ronda entre un mes y medio y dos meses (suponiendo que el artesano conozca el modo, claro). Este tiempo no incluye los tiempos de preparativos.

La piedra puede ser roja o negra (según algunos autores), tiene naturaleza cristalina y pesa como si de un metal se tratase. La forma de utilización es muy sencilla. Lo primero es reducir la piedra a polvo (se recomienda hacerlo mediante un mortero de ágata, aunque no es imprescindible). Este polvillo resultante es el llamado "polvo de proyección". El artista deberá poner en un crisol una cantidad de un metal, generalmente uno impuro como puede ser el plomo, aunque puede ser cualquiera, y llevarlo a su grado de fusión. En este metal fundido, es donde el alquimista dejara caer un grano de polvo o más, dependiendo de la cantidad, teniendo la precaución de envolver el grano de polvo de proyección en cera o papel, pues es bien sabido que los vapores del atanor anulan los poderes de la piedra. Una vez el grano ha caído en el crisol ya sólo queda esperar (entre 15 o 30 minutos, según la cantidad), mientras se es testigo de la transmutación y como la materia fundida cambia de color hasta el dorado del oro,

siendo este oro de mayor pureza del salido jamás de ninguna mina: oro filosofal. La transmutación también se puede hacer de otra forma. Se toma un objeto de metal (una medalla, cuchillo, etc.) y usando un fuego se pone al rojo. A continuación se esparce los polvos de proyección por su superficie (este método requiere más cantidad de polvos) y se deja enfriar. El proceso suele tardar quince minutos aproximadamente, mientras el Espíritu entra en el objeto y lo transmuta, viéndose que a medida que se enfría, el objeto toma el color del oro. Tanto en un caso o en otro, el alquimista puede reducir la cantidad de polvo para lograr una transmutación incompleta, logrando transmutar un metal en otro de mayor nobleza, aunque sin llegar al objetivo del oro (plata por ejemplo).

Otro uso que tiene la piedra es la generación del "árbol del oro": en un crisol de metal "impuro" fundido, se coloca en su centro un pequeño fragmento de oro, de calidad necesaria para considerarse semilla. Antes que el oro se funda completamente se añade el polvo de proyección. Entonces se obrará el prodigio y se verá como el oro del centro "crece" alimentándose del mineral fundido, y la escoria que no usa en su crecimiento la va desplazando a los bordes del crisol. Este árbol puede ser podado y alimentado con más materia impura, de forma indefinida, si el alquimista toma unos cuidados mínimos para su mantenimiento.

Con la piedra también se puede usar para lograr "fabricar" piedras preciosas. Para ello en el vaso hermético se ha de colocar cierta materia prima, y una pequeña cantidad de polvo de proyección, cerrando después herméticamente el recipiente y sometiéndolo a grandes temperaturas, durante cierta cantidad de tiempo. La materia elegida, la temperatura y la cantidad de tiempo determinará el tipo de las piedras preciosas resultantes. Esta transmutación es mucho más costosa y requiere de mucho más tiempo y de cierta pericia por parte del artista para lograrla.

El elixir de la larga vida

Conocido también como el elixir de la eterna juventud, oro potable, la panacea universal o la triarca magna. Este último término alude a su fabricación, pues es la medicina que se consigue al final de la consecución de la tercera rueda (o ciclo completo de destilación) a través de la vía húmeda. Si la piedra curaba las "enfermedades" de la materia, el elixir cura las enfermedades y males del cuerpo, la mente y del espíritu (algunas fuentes indican que su consume produce una transmutación a nivel espiritual), alarga la vida, según algunas fuentes de forma ilimitada, mientras se consuma el elixir regularmente. La forma física del elixir varía según los autores, algunos dicen que es un líquido dorado que recuerda al oro fundido, mientras otros dicen que es un líquido incoloro (no deja de ser un agua fuertemente destilada) que presenta una leve fluorescencia, visible en ambientes oscuros.

Sus usos incluyen la curación de cualquier enfermedad ya sea física o mental, la aceleración de curaciones de heridas, curación de miembros atrofiados o dañados, llegando a la recuperación de sentidos perdidos (vista, oído), prolongación de la esperanza de vida, magnifico remedio geriátrico (recupera la lucidez y vitalidad en ancianos), regeneración de miembros (según algunas fuentes ojos, lengua, orejas, dedos, e incluso manos, brazos o piernas), etc. La administración del elixir es de una gota, la cual será suficiente para la mayor parte de sus efectos, y de varias para efectos más costosos (como la recuperación de miembros).

Si el alquimista se dispone a tomar el elixir de forma continuada, deberá tomar tres gotas. Tras ello, y a lo largo de primer mes tendrá una desagradable experiencia: perderá todo el pelo y se le caerán dientes y uñas. No deberá temer nada el artista, pues este proceso es natural, el cuerpo elimina así los componentes "impuros" de su cuerpo y todo lo perdido volverá a crecer en los meses siguientes. Una vez completada esta peculiar transmutación, como efecto secundario el alquimista no necesitará comer ni beber, sustentándose sólo por el poder del elixir. A partir de este momento se deberá tomar una gota cada seis meses, para mantener los efectos, remitiendo a su anterior estado si no lo hiciese.

El artista deberá tener mucho cuidado con el elixir, pues ya lo dijo muy bien Paracelso: "Todos los medicamentos son venenos y nada más. Sólo la dosis correcta hace que no actúen como venenos.". El elixir, como buena medicina, también cumple este precepto y su uso abusivo puede producir una sobredosis mortal. El alquimista deberá evitar tomar cuatro o más gotas, como mínimo durante un mes lunar, pues de cuatro a seis gotas hay una posibilidad muy seria que el sujeto muera y si se supera las seis la muerte es segura.

La tradición siempre nos ha mostrado que el conocimiento de la piedra y el elixir, son prácticamente el mismo y, aunque el principal ingrediente del elixir es la piedra, pudiéndose fabricar el elixir usando el polvo de proyección y otros ingredientes por la vía húmeda, las pruebas históricas nos remiten a que esto no siempre es cierto, habiendo alquimistas que han descubierto una sin descubrir el otro. Además, existen multitud de formulas para fabricar el elixir: unos autores sugieren que se consigue usando los polvos con agua regia, otros usando una solución de agua destilada...

La alquimia espiritual

La transmutación espiritual es un tema peliagudo. ¡Cuándo la consigue el alquimista? Si seguimos las enseñanzas del Arte, se conseguiría a la vez que se concluye la Obra y se fabrica la piedra, consiguiéndose esa transmutación de forma simpática, a la vez que se transmuta el espíritu del obrante. Otros afirman que la transformación se obra al consumir el elixir, que a la vez que transmuta y purifica el cuerpo, transmuta y purifica el espíritu. Existen otras opiniones, que la transmutación espiritual se da cuando Dios así lo

concede, pudiéndose lograr antes o después de concluir la Obra, y el punto de vista de la alquimia puramente espiritual, aquella que desdeña la alquimia operativa de trabajo con la materia y postula que sólo es posible la transmutación espiritual buscando en uno mismo.

Los efectos de esta transmutación son muy difíciles de concretar, algunos dicen que se consigue la gracia de Dios, ganándose habilidades perdidas antes de la expulsión del paraíso, como es el poder hablar con los animales, otros que se desarrolla la inteligencia y la percepción, descubriendo cosas vedadas al resto de mortales, otros que se puede ver el rostro de Dios en cada cosa, otros que uno se volvería un santo y otros que se obtendrían capacidades superiores al resto de mortales (poderes psíquicos), pues Dios las concedería a aquellos que han demostrado ser dignos de poseerlos, el más importante el poder leer en el libro del destino, pudiendo así anticipar en parte los sucesos futuros (precognición) y estar enterado de lo que sucede lugares lejanos (clarividencia).

El Homúnculo

Paracelso decía: *"Seremos como dioses. Duplicaremos el mayor milagro de Dios, la creación del hombre".* Pues en eso mismo consiste el homúnculo: en la creación de un hombre artificial. Si Dios creó al hombre, el mismo hombre debe ser capaz de la misma hazaña, al menos, a escala microcósmica. Este hombre artificial debe nacer de una simiente que no es más que el esperma del alquimista (o la menstruación, si es mujer, se supone, pues no tengo la seguridad de afirmarlo). Siguiendo el modo creación de este hombre que Paracelso nos dio se debería proceder: se coloca el esperma dentro de un vaso herméticamente cerrado, se entierra en estiércol de caballo durante unos cuarenta días y se magnetiza adecuadamente, empezando a vivir y moverse. Después de este período, adquiere la forma y apariencia de un ser humano, pero será transparente y sin cuerpo (intangible). Si en ese momento se le alimenta artificialmente con el arcano de la sangre humana hasta que tenga unas cuarenta semanas, vivirá.

La apariencia de este hombre artificial varía, para algunos es una suerte de hombrecillo de 30 cm, mientras que otros lo describen de mayor tamaño, incluso llegando a la talla de un humano normal. Según

parece habría varias formas para hacer que el hombrecillo creciese o no. El homúnculo puede desarrollar un intelecto humano y es capaz de ser educado. Si tiene una talla humana será capaz perfectamente de pasar como un hombre cualquiera, aunque es estéril y no se puede reproducir.

Aunque la idea ya partía de la antigüedad, el mayor precursor de la idea del homúnculo fue Paracelso, y a la sombra de sus teorías hicieron el agosto los charlatanes y embaucadores, vendiendo en los mercados de toda Europa, huesecillos supuestamente perteneciente a homúnculos a los más crédulos. Curiosamente el golem hebreo, fue la particular versión del homúnculo que los cabalistas realizaron.

Los autómatas

Ya presentes en el Egipto helénico, como estatuas que se movían (o eran movidas convenientemente por los sacerdotes), será en la Edad Media cuando comiencen a destacar. Se le atribuye a al Papa Silvestre II la construcción de una estatua con una cabeza parlante, la cual según cuentan los cronistas "no hablaba a menos que se le hablara a ella pero entonces decía la verdad, respondiendo a las preguntas afirmativa o negativamente". A Roger Bacon, el insigne alquimista inventor de la pólvora se le atribuyen la construcción de numerosos autómatas (¡e incluso vehículos que volaban!). Por su parte Alberto el Grande, construyó un autómata de forma humana, tarea que le ocupo muchos de años, usando multitud de piezas debidamente consteladas. A este autómata lo que llamo androide y era una cabeza parlante de bronce, según dicen "una mujer encantadora que podía hablar". Decir que al discípulo de Alberto, Tomás de Aquino, no le gusto nada el androide, al cual veía como un artificio del demonio, pero por respeto a su maestro callo, pero a la muerte de este se encargo de quemar al ingenio (otras fuentes dicen que la destrozo a bastonazos...).

Por su parte los musulmanes también desarrollaron los automatismos. Entre los siglos VIII y XII, un grupo de astrólogos árabes construyeron una máquina pensante a la que pusieron el nombre de *"zairja"*. Este instrumento, producto de la idea de que el pensamiento humano puede mecanizarse, estaba basado en un esquema en el que las veintiocho letras del alfabeto árabe *representaban* las veintiocho clases de ideas de la filosofía árabe. Ramón Llull, el gran sintetizador de las culturas, durante una estancia en el norte de África , tomara la idea de la zairja árabe, y creara su versión cristiana: un aparato consistía en varios discos giratorios.

Será a partir del siglo XVI, cuando los autómatas comenzaron a proliferar por todas partes: relojes, estatuas mecánicas, estatuas que juegan al ajedrez, etc. En España, por esas fechas, el automatista (entre otras muchas cosas) Juanelo Turriano crea un hombre de madera para celebrar la (breve) vuelta de Inglaterra al catolicismo. El cronista Horozco, lo describe: *"Hombre de palo armado con un escudo en el lado izquierdo y en*

el brazo derecho una talega, hincado en un madero, y andábase alrededor y en tocando en el escudo volvía y daba con la talega de arena a quien pasaba y le daba".
Y el lector pensará ¡qué tiene que ver los autómatas con la alquimia! La creación de autómatas e ingenios mecánicos, no es patrimonio exclusivo de alquimistas ni mucho menos. Evidentemente no todos los automatistas eran alquimistas, pero aquellos que lo eran conseguían crear los ingenios más sorprendentes, usando sus conocimientos astrológicos, las relaciones microcosmos-macrocosmos y las influencias planetarias, podían, usando mecanismos constelados con el poder del cosmos insuflado en sus pequeñas piezas, crear los más prodigiosos de todos los ingenios mecánicos.

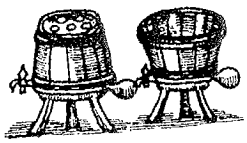
Otros secretos

¡Que más secretos habrían desentrañado los alquimistas, con su particular observación de la naturaleza! ¡Sería demasiado aventurado afirmar que habían descubierto y dominado la autentica naturaleza del rayo, creando las primeras baterías químicas!. Los filósofos callan, pues saben que hay cosas que es mejor que los profanos no conozcan y (valga la redundancia) no profanen. El lector puede sentirse bastante escéptico de todo lo relatado hasta ahora, pero la realidad supera la ficción. Veamos cierto suceso ocurrido en el presente siglo, que Louis Pawels describe en su obra "*El Retorno de los Brujos*", la entrevista que su amigo Jacques Bergier tuvo en 1.937 con el adepto Fulcanelli. A petición del notable físico nuclear francés André Helbronner, Bergier se entrevistó con el misterioso personaje Fulcanelli, en el prosaico escenario de un laboratorio de ensayos de la Sociedad del Gas, de París. En medio del escepticismo de Bergier, el adepto alquimista le comentó su conocimiento sobre algunos de los resultados obtenidos por Helbronner, especialmente de la aparición de la radioactividad correspondiente al Polonio, cuando un hilo de Bismuto es volatilizado por una descarga eléctrica en el seno del deuterio a alta presión. Le dijo que la liberación de la energía nuclear es más fácil de lo que ellos pensaban; le dijo que bastaban ciertas disposiciones geométricas de materiales extremadamente puros para desencadenar las fuerzas atómicas, sin necesidad de utilizar la electricidad o la técnica del vacío. Le hizo una advertencia sobre "la ciencia sin conciencia". Bergier nunca más pudo seguir el rastro del adepto. Todo lo que se sabe es que sobrevivió a la guerra y desapareció completamente luego de la liberación de Francia del control Nazi. Todas las gestiones para encontrarlo fracasaron y fueron bien reales pues la llevó a cabo la comisión "Alsos", patrocinada por la CIA americana. El comandante que entrevistó a Bergier le dejó examinar el primer documento conocido sobre la utilización militar del átomo, comprobando que ya le había descrito el adepto lo que se había descubierto bajo el nombre de "pila atómica" (decir también que Fulcanelli le dio las indicaciones y medidas exactas para construir dicho ingenio).

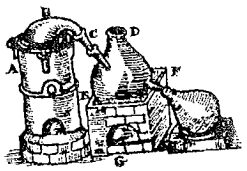
Acaso no tiene todo esto sentido ¡No se desatan increíbles fuerzas en el huevo filosofal, apenas contenidas dentro de él y por el atanor?¡No se dieron casos por toda Europa (principalmente en Alemania) de pueblos incendiados de la noche a la mañana, sin que se hallase explicación (mas allá del "pensamiento racional" de echarle la culpa al bandidaje)?. La ciencia le ha dado la razón a la alquimia, es posible crear oro artificial, la clonación no deja de ser una forma de crear homúnculos,... ¡y qué hacen los alquimistas ante el reconocimiento de lo que ellos ya sabían hace tiempo? ¡Se regodean ante el reconocimiento que tenían razón? No, los sabios callan; sólo Dios sabe que terribles secretos aun guardan, por nuestro bien...

Glosario de Compuestos

Aceite de vitriolo: Ácido sulfúrico
Ácido azótico: Ácido nítrico
Ácido carbónico: Anhídrido carbónico
Ácido fumante de Nordhansen: Ácido hipersulfúrico
Ácido marino deflogiaticado: Cloro gaseoso
Ácido muriático: Ácido clorhídrico
Ácido marino: Ácido clorhídrico
Ácido piroleñoso: Ácido acético
Ácido prúsico: Ácido cianhídrico
Ágata: Piedra de cuarzo veteada
Agua fuerte: Ácido nítrico
Aguarrás: Esencia de trementina
Aguardiente: Alcohol de vino
Agua de javel: Hipoclorito de potasio
Agua de lavarraque: Hipoclorito de sodio
Agua oxigenada: Peróxido de hidrógeno
Agua regia: Mezcla de ácido nítrico y clorhídrico
Alabastro: Variedad mineral del yeso
Albayalde: Carbonato de plomo
Álcali volátil: Gas amoniaco disuelto en agua
Alcohol de alfareros: Sulfuro de plomo (galena)
Aldehído: Alcohol deshidrogenado
Almáciga: Mastic, resina aromática
Alumbre: Sulfato de aluminio y potasio
Alumbre de potasa: Sulfato de aluminio y potasio
Alumbre de roca: Sulfato de aluminio y potasio
Alúmina: Oxido de aluminio
Alúmina, silicato de: Sal de aluminio insoluble
Alúmina, acetato de: Sal de aluminio astringente
Áloes: Acíbar
Alquitrán: Brea
Ámbar amarillo: Resina fósil
Ámbar gris: Excremento de cachalote (flota en mares del Japón)
Amianto (asbesto): Silicato de magnesia
Anime: Resina de ánime
Añil: Colorante vegetal de añil
Arcilla: Silicato de aluminio impuro
Arena: Anhídrido silícico desmenuzado
Árbol de saturno: Solución de acetato de plomo cristalizado
Asbesto: Amianto
Azafrán de marte aperitivo: Oxido de hierro hidratado
Azoe: Nitrógeno
Azogue: Mercurio
Azotato de plata: Nitrato de plata
Azotato de potasa: Nitrato de potasio
Azotato de sosa: Nitrato de sodio
Azúcar de uva: Glucosa, dextrosa
Azúcar de plomo: Acetato neutro de plomo
Azúcar de saturno: Acetato neutro de plomo
Azul de montaña: Hidrocarbonato de cobre
Azul de Prusia: Ferrocianuro férrico
Azul de Prusia soluble: Ferrocianuro ferroso-potásico
Azul de Turlbull: Ferrocianuro férrico
Azurita: Carbonato básico de cobre hidratado
Barita: Protóxido de bario
Baritina: Sulfato de bario
Bicarbonato de potasa: Bicarbonato de potasio
Bicarbonato de sosa: Bicarbonato de sodio
Bilis de buey: Hiel de buey
Bolus: Arcilla, bolo
Bolo: Variedad de arcilla para pintar
Bolo rojo: Arcilla ferruginosa
Bórax: Borato de sodio, tetraborato de sodio
Borra: Borato de sodio
Blanco de afeite: Subnitrato de bismuto
Blanco de ballena: Espermaceti, esperma de ballena
Blanco de España: Carbonato de calcio, creta
Blanco de meudón: Carbonato de calcio
Blanco de zink: Oxido de zinc
Blanco absoluto: Oxido de zinc
Brea: Alquitrán vegetal (pex líquida)
Brea seca: Colofina, pez griega, arcanson, resina de trementina
Brea de hulla: Alquitrán de hulla
Calamina: Carbonato de zinc natural
Calcidonia: Piedra de anhídrido silícico
Cal apagada: Hidrato de calcio
Cal viva: Oxido de calcio
Caolín: Silicato de aluminio, arcilla pura
Carburo: Carburo de calcio
Carborundun: Carburo de silicio
Calomelanos: Protocloruro de mercurio
Calomel dulce: Protocloruro de mercurio
Carbonato de sosa: Carbonato de sodio
Caparrosa azul: Sulfato de cobre hidratado,
Carbonato ácido primario: Bicarbonato de sodio
Caparrosa verde: Sulfato de hierro hidratado
Caparrosa blanca: Sulfato de zinc
Cardenillo: Acetato de cobre
Celestina: Sulfato de estroncio
Celulosa: Celulosa
Cerusa: Carbonato de plomo hidratado
Cerusita: Carbonato de plomo hidratado
Cinabrio: Sulfuro rojo de mercurio
Cetina: Esperma de ballena
Cola fuerte: Gelatina animal, cola de carpintero
Cola de pescado: Gelatina de pescado, ictioco
Cola de retal: Gelatina de recortes de cuero
Cola de Viene: Gelatina animal
Colcotar: Sesquióxido de hierro, Oxido rojo de hierro
Colofonia: Pez griega (Ver brea seca)
Copal: Resina copal
Corindón: Oxido de aluminio (cameril)
Cúrcuma: Azafrán de la India (raíz colorante)
Clorhidrato de barita: Cloruro de bario
Cremor tártaro: Bitartrato de potasio
Cromato amarillo: Cromato de potasio
Cromato rojo: Bicromato de potasio
Creta: Carbonato de calcio
Creolina: Derivado de la creosota dest de la hulla
Creosal: Tanato de creosota
Creosota veg: Producto extraído destilando la brea veg
Cristales de sosa: Carbonato disódico cris
Cristales de Venus: Acetato cúprico neutro
Cloruro de cal: Hipoclorito de calcio
Cloruro fercúrico: Bicloruro de mercurio
Cloruro mercurioso: Protocloruro de mercurio



Esencia de trementina: Trementina
Espato flúor: Fluoruro de calcio
Espato pesado: Sulfato de bario
Espíritu de sal: Ácido clorhídrico
Espíritu de nitra: Ácido nítrico
Espíritu de vino: Alcohol de vino
Esperma de ballena: Espermaceti o cetina
Espuma de mar: Silicato de magnesia hidratado de origen animal
Estearina: Ácido esteárico
Esteatita: Talco, silicato de magnesia y antimonio
Esmeril: Oxido de aluminio
Extracto de saturno: Acetato de plomo
Flores de antimonio: Anhídrido antimonioso
Flores de zinc: Oxido de zinc
Fosfato secundario: Fosfato de sodio y amonio
Fosfina: Hidrógeno fosforado
Fósforo amorfo: estado alotrópico del Fósforo rojo
Galena: Sulfuro de plomo
Gas carbónico: Anhídrido carbónico
Gas hiponítrico: Protóxido de nitrógeno
Gas sulfuroso: Anhídrido sulfuroso
Glucosa: Azucar de uva, dextroisa
Glicógeno: Hidratos de carbono de origen animal
Greda: Carbonato amorfo, plombagina
Grafito: Arcilla arenosa
Hematita parda: Hidrato férrico
Hematita roja: Oxido férrico
Herrumbre: Hidrato de hierro
Hidrargiriun: Mercurio
Hidrociorato de barita: Cloruro de bario hidratado
Hígado de azufre: Pentasulfuro de sodio
Hígado de azufre a la cal: Trisulfuro de calcio
Jabón de vidrieros: Bióxido de manganeso
Kieselgur: Diatomeas tierra de infusorio
Kino: Goma kino, resina vegetal rica en tanino y materias colorantes
Labarraque (agua de): Agua decolorante, hipoclorito sódico
Lana química: Oxido de zinc
Lana filosófica: Oxido de zinc
Lac sulfuria: Azufre finamente dividido
Lack-Dye: Tinta de laca de origen animal
Latón: Aleación de cobre y zinc
Licor de pedernales: Metasilicato de potasio
Licor fumante de Libavius: Cloruro de estaño
Litargirio: Protóxido de plomo
Malaquita: Hidrocarburo de cobre
Manganita: Bióxido de manganeso
Manteca de antimonio: Tricloruro de antimonio
Manteca de zinc: Cloruro de zinc
Magnesia alba: Hidrocarbonato de magnesio
Magnesia blanca: Hidrocarbonato de magnesio
Magnesia calcinada: Oxido de magnesio
Magnesia cáustica: Oxido de magnesio
Masicot: Peróxido de plomo
Mástic: Resina de pistasia Lénticus, almáciga
Muriato de barita: Cloruro de bario
Moho de hierro: Oxido de hierro hidratado
Magnesia negra: Bióxido de manganeso
Natrium: Sodio
Nitro: Nitrato de potasio
Nitro de Chile: Nitrato de sodio
Ocre quemado: Oxido férrico
Ocre rojo: Arcilla ferruginosa
Ónice: Piedra de anhídrido silícico-colorada
Ópalo: Piedra de anhídrido silícico-coloreada
Orín de hierro: Oxido de hierro hidratado
Oro musivo: Bisulfuro de estaño
Oropimento: Trisulfuro de arsénico
Oxido pulga: Bióxido de plomo
Ozocerita: Cera fósil, parafina natural
Piedra infernal: Nitrato de plata
Piedra de alumbre: Sulfato de aluminio y potasio
Plata viva: Mercurio
Plombagina: Grafito, carbono impuro
Potasa: Carbonato de potasio
Potasa cáustica: Hidrato de potasio
Prusiato amarillo: Ferrocianuro de potasio
Prusiato de potasio: Cianuro de potasio
Prusiato rojo: Ferrocianuro de potasio
Rejalgar: Bisulfuro de arsénico
Rojo de pulir: Sesquióxido de hierro



Sal de sedlitz: Sulfato de magnesio
Sal de higuera: Sulfato de magnesio
Sal amarga: Sulfato de magnesio
Sal de epson: Sulfato de magnesio
Sal de calatayud: Sulfato de magnesio
Sal de Inglaterra: Sulfato de magnesio
Sal inglesa: Sulfato de potasio
Sal nitro: Nitrato de potasio
Sal catártrica: Sulfato de magnesio
Salpetre: Nitrato de potasio
Sal de amoníaco: Cloruro de amonio
Sal gema: Cloruro de sodio
Salitre: Nitrato de potasio
Salitrón: Sesquicarbonato
Sales para blanqueo: Hipocloritos alcalinos
Sales de olor: Carbonato de amonio, amoníaco y esencias
Sal de fósforo: Fosfato de sodio y amonio
Sal de la Rochela: Tartrato de potasio y sodio
Sal de Seignette: Tartrato de potasio y sodio
Sal microcósmica: Fosfato de sodio y amonio
Sal de Glauber: Sulfato de sodio hidratado
Saltrona: Sesquicarbonato de sodio
Salice: Anhídrido silícico
Soda: Carbonato de sodio
Sosa: Carbonato de sodio
Sota Cáustica: Hidrato de sodio, Hidróxido de sodio
Sublimado corrosivo: Bicioruro de mercurio
Sublimado dulce (calomel): Protocloruro de mercurio
Sucino: Ámbar
Talco: Silicato de magnesio
Tártaro emético: Tartrato de antimonio
Trementina: Resinas líquidas de las coníferas
Trementina de Venecia: Resina del Pinua Picea
Trementina, mástie: Resina del Pistacia Tentiscua
Trementina suiza común: Resina del Pino Alerce
Trementina de Estrasburgo: Trementina suiza
Trementina de los Vosgos: Trementina suiza
Vidrio soluble: Silicato de potasio
Vidrio soluble de potasio: Silicato de potasio
Vidrio soluble de sosa: Silicato de sodio
Vitriolo, aceite de: Ácido sulfúrico
Vitriolo azul: Sulfato de cobre, hidratado
Vitriolo blanco: Sulfato de zinc
Vitriolo de cobre: Sulfato de cobre, hidratado
Vitriolo verde: Sulfato de hierro hidratado
Yeso: Sulfato de calcio
Yoduro de mercurio: Protoyoduro de mercurio

Simbología Alquímica

Abſtrahere.

Acetum ſ. vinum mortuum.

Acetum cydoniorum.

Acetum deſtillatum.

Acetum ter deſtillatum.

Acetum vini rubri.

Acies ſ. chalybs und Ferrum.

Ad pondus omnium.

Adde.

Aer.

Aerugo, ſ. aes deſtillatum.

Aes, cuprum, venus.

Aes deſtillatum, flores viridis aeris, aeris cryſtalli, aerugo.

Aes uſtum, crocus veneris.

Aes viride.

Aeſtas.

Ahenum.

Albumen.

Alcali, alkali ſal, ſ. Cineres clavellati, und Sal alcali.

Alcohol vini, Spiritus vini rectificatiſſimus.

Alembicus.

Alumen.

Alumen calcinatum, uſtum.

Alumen catinum.

Alumen plumeum, plumoſum.

Alumen ſaccharinum, zaccarinum.

Alumen uſtum.

Amalgama.

Ammoniacum, ſiehe Salammoniacum.

Aes.

Animalia.

Antimonii flores.

Antimonii hepar.

Antimonii regulus.

Antimonii vitrum.

Antimonium, ſiehe antimonium ſpagyrice praepar:

Antimonium ſpagyriae praeparatum.

Aphronitrum, ſiehe Sal petrae.

Aqua.

Aqua fontana.

Aqua fortis ſimplex, aqua gehennae, ſtygia.

Aqua pluuialis.

Aqua regis.

Aqua vitae.

Arena.

Argentum, luna.

Argentum foliatum.

Argentum muſicum.

Argentum pictorium.

Argentum viuum, Mercurius viuus, Hydrargyrum.

Armena bolus.

Arſenicum album.

Arſenicum citrinum, flauum luteum.

Arſenicum rubrum, Sandaracha graecorum.

Arſenicum ſublimatum.

Atramentum, Vitriolum.

Atramentum album, Vitriolum album,

Aurichalcum, cuprum citrinum.

Auripigmentum, Rilligallum.

Aurum, Sol.

Aurum foliatum.

Aurum muſicum.

Aurum pictorium.

Aurum potabile.

Autumnus.

Balneum.

Balneum arenae.

Balneum Mariae, Maris.

Balneum roris, vaporis.

Benzoe flores, ſiehe Flores benzoe.

Bezoar occidentalis.

Bezoar orientalis.

Bezoardicum Jouiale.

Bezoardicum lunare.

Bezoardicum martiale.

Bezoardicum minerale.

Bezoardicum Saturninum.

Bezoardicum ſolare.

Bezoardicum venereum.

Bismuthum Marcaſita.

Bolus alba.

Bolus armena, ſiehe armena bolus.

Bolus communis.

Borax, Borrax.

Cadmia factitia, fornacum, ſiehe

Cadmia foſſilis, patius, lapis calaminaris.

Calcinare.

Calcinatio argenti.

Calcinatio auri.

Calx.

Calx ouorum.

Calx Solis.

Calx viua.

Camphora.

Cancer, aſtacus, Gammarus.

Capella.

Caput mortuum.

Catinus, tigillum.

Glosario de Procesos

Ablación: separación de un componente quitando su parte superior, generalmente usando una pluma o tela

Ablución: purificación de una sustancia a base de sucesivos lavados con un líquido.

Aglutinación: conversión de una sustancia en una masa pegajosa, a menudo por putrefacción.

Albanificación: trabajo alquímico que vuelve la materia blanca.

Amalgamación: formación de una amalgama o aleación de un metal con el mercurio. Término extendido a veces a todos los metales

Ascensión: proceso por el cual, el activo asciende por el alambique, generalmente por acción del calor.

Cenización: reducción de una sustancia.

Calcinación: someter a uno o varios minerales a un calor muy elevado para que se desprenda el agua, y las sustancias volátiles.

Cementación: mezclar una sustancia con un los polvos de otras y calentarlas a altas temperaturas, para lograr que cementen.

Ceración: hacer que una sustancia tome la apariencia y características de una cera, se consigue añadiendo un líquido y calentando.

Incineración: reducción de una sustancia a cenizas, mediante calor.

Circulación: purificación de una substancia destilándolo, usando un alambique o pelicano, usando una destilación circular. Por acción del calor, el líquido separa sus componentes, condensándose y descendiendo en el frasco.

Coadunación: coagulación

Coagulación: convertir un líquido en un mixto sólido, generalmente añadiendo otras sustancias, por calor o colación.

Cocción: Calentar una sustancia durante un largo período de tiempo

Cocción lenta: cocción de una mezcla de sustancias, bajo un calor moderado por un período prolongado de tiempo.

Cohobitación: obtención de la mayor parte de los componentes de una sustancia mediante calor, eliminando su parte húmeda. El proceso es continuo, pues se añade constantemente más sustancia

Coloración: teñir una sustancia agregando un tinte o colorante. El colorcado puede ser superficial o afectar al cuerpo entero. También conocido como tintura, referente a la transmutación.

Combustión: quemar una sustancia en contacto con el aire libre (no confinado).

Composición: composición de dos sustancias distintas.

Concepción: unión de los aspectos masculinos y femeninos de varias sustancias.

Congelación: congelar un líquido.

Conjunción unión de dos componentes opuestos, considerado a menudo como la unión del varón y de hembra

Contrición: reducción de una sustancia a polvo solamente por medio del fuego.

Copulación conjunción dos componentes opuestos, visto con la metáfora de la unión del varón y hembra, o la unión el fijo y el volátil.

Corrosión: acción de un ácido, un álcali o material corrosivo, en una sustancia.

Cribación: reducción de una sustancia a polvo a través del uso de un tamiz.

Cristalización: formación de cristales en la superficie de una solución de la sustancia, por la formación gradual del líquido, o evaporación del mismo.

Dealbación: hacer que una sustancia negra cambie su color a blanco brillante.

Decocción: La digestión de una sustancia en un frasco sin la adición de cualquier otro material.

Decrepitación: separación de las sustancias bajo efectos del calor.

Deliquium: reducción de un sólido a líquido, por absorción del agua del aire.

Descensión: Cuando la parte sutil o activa de una sustancia se va a la parte baja del frasco, en lugar de ascender como un vapor.

Desecación: secar toda la humedad en una sustancia.

Desintegración: subdivisión o disociación de una sustancia en diversas partes.

Destilación: separación del componente volátil de una sustancia calentando, eliminándolo en forma de vapor que se condensa y se almacena en una parte del aparato destilatorio usado.

Desvaporización: exhalación de vapores secos de una sustancia, suele ocurrir según los grados de calor a la que se somela.

Detonación: combustión explosiva de una sustancia por acción del calor.

Digestión: transmutación lenta de una sustancia por medio de un calor suave.

Disociación: desintegración

Disolución: disolver o el transformar de una sustancia en un líquido.

Dispoliaración: disolver o transformar de una sustancia muerta en un líquido.

División: separación de una sustancia en sus elementos.

Ebullición: llevar un líquido a su fase de ebullición

Edulcoración: lavado de una sustancia salada hasta todas las sales son retiradas.

Elaboración: término general para el proceso de separar el puro del impuro, y de conducir una sustancia hacia la perfección, a través de varios medios y procesos.

Elevación: separación de las partes sutiles de una sustancia por algún proceso, dejando los residuos aparte.

Elixeración: la conversión de una sustancia en un elixir.

Embarazo: proceso alquímico similar a la gestación de un niño. Es la unión o copulación del varón y hembra, que conduce a la generación de una sustancia nueva.

Empastación: se da cuando la materia que experimenta la putrefacción se espesa o congela, tomando un tono negro oscuro.

Enceración: proceso similar a la ceración. Consiste en hacer que una sustancia adquiera una consistencia cerosa suave, generalmente combinándola con agua.

Estratificación: operación que produce la distribución por capas de la sustancia en el frasco.

Evaporación: retiro de la parte liquida de una sustancia mediante calor suave o dejándola en un lugar seco un largo tiempo

Exaltación: operación en la cual una sustancia es llevada a su naturaleza más pura y más perfecta.

Exfoliación: proceso generado por calor que hace que de una sustancia se desprendan fragmentos en forma de hojas. **Fulminación:** preparación de una forma explosiva inestable de un metal. Aplicado a veces a cualquier proceso en el cual un acontecimiento explosivo ocurre.

Exhalación: liberación del gas o aire de una sustancia.

Expresión: extracción de jugos por medio de una prensa.

Extracción: preparación de las partes más sutiles y más puras de una sustancia, generalmente macerándola en alcohol. El extracto puede separarse del residuo.

Fermentación: descomposición de una sustancia, generalmente de una naturaleza orgánica, acompañada a menudo por la liberación de burbujas de gas.

Fijación: convertir una parte volátil en sólida, haciendo de esta forma que no pueda ser afectada por el fuego.

Filtración: proceso consistente en separar las partes más gruesas de una sustancia pasando a través de un tamiz, filtro o paño.

Fumigación: La alteración de una sustancia exponiéndola a un humo corrosivo.

Fundición: reducción un metal o sustancia a un líquido a través de calor.

Fusión: unión de sustancias pulverizadas juntas, o la conversión de una sustancia en una nueva forma, por medio de un grado extremadamente alto de calor.

Aglutinación: convertir una sustancia en una masa pegajosa.

Graduación: purificación gradual de una sustancia, a través de una serie de etapas.

Granulación: reducción de una sustancia los granos o polvo. Hay varios medios de hacer esto: machacando, moliendo, con calentamiento-enfriamiento rápido, entre otros.

Hermetización: sellado del frasco u otro aparato con el uso de una goma resinosa que una vez aplicada, producirá un sello hermético.

Humificación: proceso por el cual la humedad le es dada a la sustancia, generalmente no por el adición directa de líquido, sino mediante un proceso gradual de absorbición de humedad.

Ignición: autocalcinación de una sustancia, que se quema a ella misma en un crisol.

Imbibición: continuación de un proceso por la adición gradual y continuada de alguna sustancia.

Incineración: reducir una sustancia a las cenizas por medio de un fuego fuerte.

Incorporación: mezcla de cuerpos heterogéneos en una masa compuesta.

Ingresión: combinación de sustancias que posteriormente no podrán ser separadas por el fuego.

Inhumación: enterrar bajo de la tierra, usada a veces para referirse a cualquier proceso que entierre la sustancia activa en un material terroso. También referido a colocar un frasco en el baño-María.

Licuefacción: convertir un material sólido en un líquido, ya sea derritiéndolo o él disolviéndolo.

Lixiviación: oxidación de los minerales del sulfuro a exponiéndolos al aire y agua. Esto forma vitriolo.

Maduración: término general que se aplica para identificar el grado de perfección en el trabajo.

Molición: reducción de sustancias a un polvo, generalmente con el uso un mortero.

Mortificación: cuando la sustancia experimenta una clase de muerte, generalmente con una putrefacción, y parece haber sido destruida y su principio activo perdido, pero eventualmente revive.

Multiplicación: operación por la cual el polvo de la proyección tiene su energía multiplicada. También aplicada a aquella operación, consistente en multiplicar una sustancia a partir de someterla a varios procesos con otras.

Precipitación: descenso de sustancias en una disolución, hundiéndose al fondo del recipiente.

Preparación: proceso por el cual las sustancias superfluas son retiradas de la materia y agregadas otras más deseables.

Prolectación: separación de una sustancia en una parte sutil y gruesa por difuminación o rarefacción de las partes más sutiles de la sustancia, más bien que afectando a su parte más terrosa.

Proyección: lanzamiento de un fermento o tintura sobre una sustancia para efectuar en ella una transformación.

Pulverización: división de una sustancia en fragmentos más pequeños, a base de golpes con un instrumento embotado, tal como un martillo, o mazo.

Pulverización: La reducción de una sustancia a un polvo, moliéndolo, pulverizando, o machacándolo con un tamiz.

Purgación: purgación o la purificación de una sustancia.

Putrefacción: descomposición de una sustancia, a menudo bajo la acción de un calor prolongado, de naturaleza suave y húmeda. La materia llega a ser generalmente negra.

Quintaesencia: obtención de quintaesencia, o la forma más elevada de una sustancia.

Rarificación: Obtención de una sustancia extremadamente sutil o difusa y aerificada.

Rectificación: purificación de la materia por medio de destilaciones repetidas, el destilado que es destilado otra vez.

Reiteración: repetición de un proceso, particularmente aplicada a la destilación circular, en la cual el destilado vuelve al recipiente, y el proceso continua muchos ciclos.

Resolución: esto ocurre cuando las sustancias que se mezclan juntas se separan violentamente por la colocación en una solución. Así la leche está en este sentido resuelto por el vinagre. Este proceso es similar a la coagulación.

Restricción: sumergir una sustancia al rojo, apagándola en un líquido exaltado.

Reverberación: ignición o una calcinación a alta temperatura.

Revivificación: devolver una materia mortificada a la vida o reactivarla.

Rubificación: pasar una materia del blanco al rojo.

Segregación: separación de una sustancia compuesta en sus partes.

Separación: separación de dos componentes opuestos, a veces alternado con el proceso de la conjunción.

Subducción: la separación de la parte sutil, como en la filtración.

Sublimación: proceso que ocurre cuando se calienta un sólido y este emite un vapor que se condensa en las partes superiores más frescas del recipiente como sólido, sin pasar por la fase líquida.

Sutilización: la separación de la parte sutil de una sustancia de su parte más gruesa.

Trasudación: se da si la esencia parece "sudar" en forma de gotas durante una destilación descendente.

Trituración: reducción de una sustancia a un polvo, no necesariamente por el uso de molición, en ningún caso por el uso del calor.

Vitrificación: convertir una sustancia en un cristal a través de un fuerte calor y a veces la adición de cal.

Vitriolificación: fabricación de un vitriolo, generalmente se da por acción directa del aceite del vitriolo en un metal, aunque hay otras formas.

Simbología Alquímica

Caementare, ſtratificare.

Cera citrina.

Ceruſſa, plumbago, plumbum album.

Chalybs, ferrum.

Cineres clavellati, ſ. auch alkali fix.

Cinis, cinéres.

Cinnabaris.

Coagulatio.

Cobaltum.

Colatura.

Completus.

Compoſitio.

Cornu cerui.

Cornu cerui uſtum.

Cornuta.

Creta.

Crocus, crocus aromaticus.

Crocus martis.

Crocus metallorum.

Crocus veneris.

Crucibulum, ſ. Catinus, und Tigillum.

Cryſtallus.

Cucurbita.

Cucurbita cœca. Cuprum, Venus, ſiehe æs.

Cum vino.

Da & ſigna, oder detur, ſignetur.

Deſtillare, deſtillatio.

Dies.

Dies & nox, nycthemeron.

Digerere, digeſtio.

Drachma, Holca.

Drachma ſemis.

Ebullitio.

Elementa, principia corporum.

Eſſentia.

Excipulum, ſiehe Receptaculum.

Extractio ſicca.

Farina.

Farina laterum.

Faex, faex vini, aceti.

Fel vitri, Sal vitri.

Ferrugo, ferri vitium, ſitus.

Ferrum, ſiehe Mars.

Pikratio, philtratio.

Filtrum philtrum.

Fimus equinus.

Fixus, fixum.

Figere, fixatio.

Flores.

Flores antimonii, ſiehe antimonii flores.

- - benzoe.

- - Martis, ſiehe crocus Martis.

Flores vitroli.

Flores viridis æris.

Fluere.

Fornax, furnus.

Fuligo.

Fumus.

Furnus, ſiehe Fornax.

Fuſio.

Gummi.

Gummi arabicum.

Gradatio.

Gradus ignis.

Granatus.

Granum.

Gutta, guttæ.

Haematites, ſiehe Lapis haematites.

Herba.

Hermetice ſigillatum.

Hora.

Hiems.

Hydrargyrum, ſiehe Argentum vivum.

Ignis.

Ignis circulatorius.

Ignis fortis.

Ignis lentus.

Ignis reuerberius.

Ignis rotæ.

Imbibere.

Incompletus.

Jupiter, ſtannum.

Lege artis.

Lanius.

Lana illota, Erion.

Lapides.

Lapis armenius, armenus, Malachites.

Lapis bezoar occidentalis, ſ. Bezoar occidental.

- - - - Orientalis, ſ. Bezoar orientalis.

- - calaminaris, ſ. Calaminaris.

- - calcarius.

- - haematites.

- - Lazuli.

Lapis Magnes, Sideritis Plinii, Lapis nauticus.

Lapis fabulosus, oſteocolla.

Lapis ſilex.

Later.

Lateres cribrati.

Libra.

Libra cruris, pondus cruſis.

Libra medicinalis.

Libra penſilis.

Lignum.

Limatura chalybis, martis.

Liuiolum, ſiehe auch alcali.

Luna, ſiehe Argentum.

Lutatio.

Lutum.

Lutum Philoſophorum, lutum ſapientiæ.

Magnes, ſiehe Lapis magnes.

Manipulus, Manes.

Magnelia.

Marcaſita, ſiehe Bismuthum.

Marcaſita aurea, oder metallica, ſiehe Zincum.

Mars, ſiehe Ferrum.

Maſſa.

Maſſa pilularum.

Materia.

Materia prima.

Mel.

Menſis.

Mercurius viuus, ſ. Hydrargyrum, argentum viuum.

Mercurius præcipitatus albus.

Mercurius præcipitatus ruber.

Mercurius Saturni præcipitatus, Minium.

Mercurius ſublimatus.

Glosario Alegórico

Adam: nombre antiguo de Adán, en hebreo significa hecho de tierra roja, es el símbolo del azufre alquímico, a veces del fuego de natura, para algunos es el símbolo de la 3ª materia, de la que se extrae la sal.

Adán: es la materia básica, unida al espíritu en la unidad misma de la sustancia creada, inmortal y perdurable. Coincide con "adam".

Segundo adán: adán, al salir del paraíso, perdió su condición de inmortal, y también su perfección; el alquimista da ese nombre al "azufre" alquímico, sustancia muy próxima al oro.

Afrodita: también conocida como Venus. Es, materia de la que se extrae el primer agente, y también la 2ª materia de los alquimistas.

Agalla: materia mercurial, cuyo jeroglífico es la encina, y amiga del gallo que señala su volatilidad. Analogía que ha hecho suponer a la galena como materia primera de la alquimia a los llamados galenistas.

Águilas: esta es la operación que permite obtener el primer grado de perfección de la piedra de los filósofos, con siete a nueve de ellas queda finalizado el régimen de mercurio y se obtiene el azoth con el que se inicia la gran obra por la vía húmeda, o bien se obtiene la piedra transmutatoria por la vía seca

Alas: jeroglífico del dios Mercurio, que es muy volátil, y símbolo del mercurio alquímico o "disolvente universal".

Alambique: destilador.

Anciano: se utiliza en alquimia para señalar al padre de los metales, saturno, que devora a sus hijos. Señala al plomo de los filósofos y al mercurio de los alquimistas.

Ancla: símbolo marino utilizado para designar el azufre filosófico, que es que ancla la mítica isla de delos, única del mar hermético.

Andrógeno: usualmente se designa así al "mercurio de los filósofos" y elaborado y blanqueado, obtenido de la unión del hombre (en griego andros) y de la mujer (en griego ginos). También llamado hermafrodita, androdunos, leche de la virgen, etc.

Antonio, san: jeroglífico del antimonio en teofanía mineral católica.

Araña: el hierro y el imán, el sol que sale, el oriente.

Árbol: el árbol es el jeroglífico alquímico que sirve para expresar la inercia metálica, el estado en que la industria humana sitúa los metales después de reducirlos y fundirlos. El árbol seco es también el jeroglífico del azufre, al estar desprovisto de follaje y reducido a su esqueleto.

Aries: hierro, Marte, también designa al imán, 2ª materia de la gran obra, del que se extrae el "alma" del mundo.

Ariadna: el mítico hilo de Ariadna permitió escapar del palacio del Minotauro a Teseo. En alquimia se utiliza esta expresión para explicar el correcto desenvolvimiento a lo largo del régimen de mercurio, en especial al efectuar las sublimaciones.

Aries: mes primaveral, que empieza en el equinoccio de primavera, la naturaleza se aviva, todas las plantas florecen y echan su semilla, el rocío aporta sus infinitesimales cantidades de elementos que fecundan la tierra.

Armiño: azoth, mercurio filosófico de las sublimaciones.

Asno: Lucio Apuleyo, en el "asno de oro" trata así a la 2ª materia de la gran obra.

Ave de Hermes: pájaro volátil que se sacrifica en la obtención del mercurio filosófico. Esta denominación corresponde al blanco mercurio simple.

Baco: dios del vino, que en alquimia es símil del vino de los filósofos y del mercurio de los sabios. También se le ha llamado Evius.

Bafomet: símbolo templario que encierra los secretos de la fabricación de la piedra filosofal, y que recoge las tradiciones del bautismo de Meté o de la iniciación solar.

Baño del rey: la preparación del rebis para sufrir la cocción correspondiente al régimen de saturno.

Basilisco: animal mitológico, utilizado por los alquimistas para esconder el azufre metálico, nuestro sol hermético.

Bastón: vara de Hermes, caduceo, atributo de mercurio.

Bellota: fruto de la encina, que es el símbolo de la 1ª materia.

Boda: acción con la que se finaliza el régimen de mercurio, en ellas se unen el cuerpo, el alma y el espíritu, a saber, la sal, el azufre y el mercurio, respectivamente, obteniéndose el azoth, única sustancia con la que se puede obtener la piedra filosofal. También referida a las águilas.

Caballo del sol: materia no apta para la obra.

Cabezas de cuervo: símbolo del color negro, que aparece al realizar la obra en diversas ocasiones, recibiendo el nombre de mortificación y putrefacción.

Cadena: jeroglífico francés de la 1ª materia.

Caduceo: vara de mercurio en la que se enroscan una culebra y una serpiente, como símbolo de paz y de reconciliación.
Mercurio es el heraldo o pregonero de la obra, y el caduceo tiene ese significado.

Caín: primer hijo de adán, que en alquimia es la 2ª materia. Caín significa adquisición, y lo primero que se obtiene es una sustancia negra, el cuervo, también llamado perro negro y rabioso, el primer testimonio del magisterio.

Cama: sitio donde se asienta el vaso filosófico dentro del atanor. Soporte del material alquímico.

Camaleón: el azoth, al ir descubriendo los diferentes regímenes, toma todos los colores del espectro, que denotan el carácter cromático del camaleón. También conocido como cola del pavo real.

Carnero: símbolo del azufre.

Cetro: vara de mercurio, "mercurio" alquímico.

Cetro de la madre loca: azufre alquímico.

Cielo de los filósofos: mercurio alquímico, en las fases en las que aparece la "estrella del norte", similar a la del antimonio.

Cinocéfalo: cabeza de perro. Toth, dios egipcio, Hermes griego y mercurio latino.

Cisne: volátil, que por sus alas se asimila al mercurio.

Cisne blanco: azoth, mercurio doble o filosófico.

Cola del pavo real: durante la ejecución del régimen de venus, aparecen todos los colores de la cola de un pavo real macho, tan características del mismo, que cesarán al llegar al régimen de Marte.

Combate: reacción de dos materias en distintas fases de la obra. (1ª conjunción, águilas, etc).

Copula: acción de unión del macho y la hembra. En alquimia coincide con la conjunción, unión de dos compuestos químicos. A veces sinónimo de boda o matrimonio.

Cráneo: punto culminante de la obra.

Cripta: los secretos de la tradición hermetista.

Cruz: es el símbolo que representa al crisol en alquimia. La traducción teofánica del INRI es: ignis natura renovatur integra, la naturaleza por el fuego se renueva entera.

Cubo: es el símbolo de la piedra filosofal, piedra cúbica de seis caras, y de los seis regímenes del fuego de rueda, que señalan la rotación del muy secreto "centro de la tierra" alrededor de su "eje".

Delfín: reyezuelo, príncipe, también llamado echneis o rémora, señala al principio agua, frío y húmedo, "mercurio" de nuestra obra, que poco a poco se coagula por la acción del azufre, que es el agente desecativo y fijador.

Diana: mercurio blanco. Es la diosa de la caza, también llamada Artemisa. Filaleteo esbozó el gran enigma de las palomas de diana para explicar las sublimaciones.

Doble: copia de algo. En alquimia el rebis o mercurio doble se obtiene de las sublimaciones. También andrógino.

Dragón: mercurio alquímico y también la materia con la que se comienza la obra. Es la forma inicial del mercurio, nuestro anciano, hijo de saturno.

Embrión: se emplea para designar al mercurio que nace del caos, por su juvencia, después ese niño mercurial se desarrolla y se hace adolescente.

Encina: jeroglífico de la 1ª materia de la alquimia.

Eros: hijo de Zeus y Afrodita, es el mercurio común de los alquimistas.

Espada: es el mercurio común, capaz de matar y resucitar, mortificar y regenerar, destruir y organizar.

Esperma: procede del griego, significa simiente, semilla, designa al azufre, al mercurio, a los catalizadores o a una infinidad de productos según los autores y el párrafo que se lee.

Esposa blanca: mercurio animado.

Esputo de luna: sinónimo del fuego secreto.

Estrella de la mañana: es el signo perfecto de la obra, aparece y desaparece después de los combates en los que interviene el mercurio, y es el mudo testigo de las transformaciones que experimentan internamente los cuerpos alquímicos.

Eva: principio femenino, esposa de adán que en las águilas se sublima y se conforma a él poco a poco al irle disolviendo en su seno, comunicándole propiedades de albura y fijeza ante el fuego.

Fénix: ave que vive en el fuego y que resurge de sus propias cenizas, tal cual el mercurio alquímico.

Flor: aspectos que toma el mercurio alquímico a lo largo de toda la vida. La primera flor es la rosa negra, de la que se extrae el espejo del arte.

Gallo: jeroglífico del mercurio filosófico que de por sí es muy volátil.

Grial: es el jeroglífico medieval del mercurio alquímico, de los objetos inmateriales, de la piedra de los sabios, de la luz química y de la vasija de Hermes. Es el depósito sagrado que contuvo la sangre de cristo.

Grifo: animal mitológico, utilizado por los alquimistas como jeroglífico de la preparación de las materias primas de la obra, enseñando cual es el resultado de la operación tras el encuentro químico de las materias.

Hermafrodita: compuesto de azufre y mercurio, que posee las cualidades de macho y hembra, de hombre y de mujer, y es uno de los nombres del mercurio tratado por las sublimaciones que lo preparan para la realización de la obra en forma de azoth. Por lo tanto, el hermafrodita es sinónimo de mercurio filosófico.

Hijo de Saturno: el producto de la 1ª operación según el autor de la médula de la alquimia.

Hilo de Ariadna: es el jeroglífico del laberinto del minotauro y el indicativo del no haberse extraviado en los recorridos de la gran obra.

Hombre rojo: jeroglífico de la 3ª materia de la alquimia. También es jeroglífico de "adam".

Horizontis: elixir de larga vida.

Huevo: es la vasija que contiene la materia filosofal. La mayoría de las veces que se refieren al huevo, hay que incluir los productos que contiene en su secreto interior, que son los de las vías seca y húmedas. También llamado rebis.

Hueso adámico: producto amarillento semejante a hueso triturado, que no es otra cosa que el adán alquímico, según las tesis de la escuela antimónica.

Imán: jeroglífico alquímico de la segunda materia prima de la gran obra.
El acero atrae hacia así al imán al igual que este se vuelve hacia el acero, señala Filaleteo.

Isis: Isis es la diosa luna, jeroglífico del mercurio filosófico.

Isla filosófica: isla de delos. Primera coagulación del azufre naciente.

Júpiter: nombre espagírico del estaño, y de su plantea rector. Nombre de un régimen de la gran obra, el siguiente al de saturno.

Laberinto: los laberintos de Salomón son círculos concéntricos, interrumpidos en puntos que nos indican un camino inextricable, para salir se necesita disponer de hilo de Ariadna. En el laberinto se produjo el combate de Teseo y del minotauro, símbolos de las dos naturalezas azufrosa y mercurial.

León rojo: el fuego ya preparado, el del adepto o iniciado. También conocido como ignis leonis.

León verde: el fuego incipiente, en estado de preparación: el del neófito, "chela", discípulo o principiante.

Lobo gris: extraño nombre que Basilio Valentín le daba al antimonio.

Luna: plata, a veces mercurio vulgar o materia en blanco.

Magnesio: unión del azufre con el mercurio, síntesis maravillosa con la cual se elabora un preparado que disuelve al mercurio seco.

Materia de los sabios: azogue en bruto, el primer tipo de mercurio.

Mineral negro: el mercurio en estado caótico.

"Nuestro acero": título con el que los alquimistas designaban al mercurio, para esconder la clave regia de los profanos.

Piedra vil, negra y apestosa: el mercurio bruto.

Pollo de Hermógenes: materia al blanco.

Toro: mercurio.

Vino de los sabios: mercurio que ya ha recibido al azufre.

Simbología Alquímica

Minium, ſiehe Mercurius Saturni præcipitatus.

Miſce, NB. am Ende bei den Recepti.

Mixtura ſimplex Ludouici.

Numero.

Nitrum commune.

Nox.

Nux moſchata. Nyθhemeron, ſiehe dies & nox.

Obulus ſcrupulus ſemis.

Oleum.

Oleum commune, oleum oliuarum, gremiale.

Oleum Saturni.

- - Sulphuris.

- - Talchi oder Talci.

- - Tartari Sennerti.

- - Vitrioli.

Ouum.

Pars cum parte.

Per deliquium.

Phlegma, aqua inſipida.

Piſcis, ichthys.

Plumbago, plumbum album, ſiehe Cerulſa.

Plumbum, Saturnus.

Præcipitatio, præcipitatus.

Præparatio, præparatus.

Pugillus.

Pugillus ſemis.

Puluis.

Puluerisare.

Purificatio.

Putredo, putrefactio.

Quantum placet.

Quantum ſatis.

- - - uis.

Quinta eſſentia.

Radix, radices.

Raſura, raſpatum.

Realgar, fumus, exhalatio & concretio.

Receptaculum, Recipiens, excipiens.

Receptum; formula medica, recepta.

Recipe.

Reductio.

Regulus.

Regulus antimonii medicinalis.

Renouatio metallorum.

Reſina.

Retorta, cornuta, matracium.

Reuerberatio.

Reuerberatorium, reuerberium.

Rhabarbarum.

Riſigallum, ſiehe Auripigmentum.

Saccharum.

Sal.

Sal alcali, oder alkali, ſ. alcali unb Cineres clauellati.

Sal ammoniacum oder armoniacum.

Sal commune.

Sal colcotharium, vitriolum vomituum.

Sal eſſentiale vini, ſiehe Terra foliata tartari.

Sal gemmae, oder foſſile, indum.

Sal marinum.

Sal petrae, aphronitrum, flos petrietis, faex nitri, Nitrum Graecorum, Nitrum flolidum.

Sal Tartari fixum.

Sal eſſentiale, ſ. Terra foliata tartari.

Sal vini eſſentiale,

Sal volatile.

Sal urinae.

Sapo.

Saturnus, ſ. plumbum.

Scriptulus unb Scripulus,

Scrupulus.

Secundum artem.

Semen, Semina.

Semis, ſemiſſis.

Semiuncia, ſemuncia, uncia ſemis oder dimidia.

Sextarius.

Siccare.

Siccum.

Signa, ſignetur.

Simplex & compoſitum.

Sine vino.

Sine ſtipitibus.

Soda.

Sol, ſ. aurum.

Solutio, ſoluere.

Species.

Spiritus.

Spiritus vini.

Spiritus vini rectiſicatiſſimus, ſiehe Alcohol vini.

Stannum, ſiehe Jupiter.

Stratum ſuper ſtratum.

Sublimatio, ſublimare.

Succinum album, Leuceleſtrum.

Succus.

Sulphur.

Sulphur nigrum.

Sulphur philoſophorum.

Sulphur ſtillatitium.

Sulphur tartari, tinctura ſulphuris.

Sulphur viuum.

Talca, Talcum.

Tartarus.

Tartarus emeticus.

Tauri priapus.

Terebinthina.

Terra.

Terra foliata tartari.

Terra Lemnia.

Terra ſigillata alba.

Tigillum, ſ. Crucibulum.

Tinctura.

Torbithum, Turpethum minerale.

Tutia Alexandrina.

Tutia Officinarum, Cadmia factitia, Cadmia fornacum.

Uncia.

Uncia ſemis.

Urina, lotium.

Vaporis balneum, ſiehe Balneum roris.

Venus cuprum, ſiehe auch aes.

Ver.

Veſica deſtillatoria.

Vinum.

Vinum aduſtum, ſpiritus frumenti.

Vinum album.

Vinum alcaliſatum, oder circulatum, correctum,

Vinum emeticum.

Vinum Hippocraticum.

Vinum medicatum.

Vinum mortuum, ſ. acetum.

Vinum rubrum.

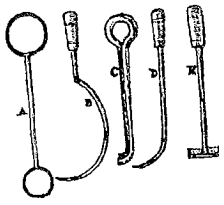
Viride aeris, viride graecum, oder hiſpanicum.

Zincum, Zinctum, Zinck, Zink, ſiehe Marcaſita aurea.

Zingiber.

Zinziber.

Glosario General



Aceite: en alquimia es todo líquido viscoso con una apariencia oleaginosa, incluyendo entre estas sustancias a la medicina universal.

Activo: todo lo que presenta actividad química, que actúa, que se mueve, que obra en el seno de la sustancia. También lo que vive y se puede mover por sí mismo

Adepto: alquimista que por sí mismo ha elaborado la piedra filosofal.

Alcoth: la materia antes del matrimonio.

Alkaest: otra denominación (inventada por Paracelso) del mercurio de los alquimistas, o disolvente universal, pues disuelve cualquier producto de los que intervienen en la elaboración de la piedra.

Alma: "azufre" alquímico.

Amante de la ciencia (sagrada): aficionado que estudia alquimia sin realizar trabajos en el laboratorio, sólo a nivel teórico.

Araceli: literalmente "piedra celestial", piedra filosofal, elixir maravilloso, medicina universal, panacea que cura todo mal.

Arca: Vasija herméticamente cerrada, conteniendo al compuesto, rebis o anagrama.

Arcano mayor: es el conocimiento de las materias de las que nacen la sal, el azufre y el mercurio, a saber, el "cuerpo", el "alma" y el "espíritu" de la gran obra. También suponen el conocimiento completo del proceso de la gran obra.

Argiropeya: transmutación en plata.

Azoque: mercurio.

Azoth: mercurio filosofal

Bodas químicas: acción con la que se finaliza el régimen de mercurio, en ellas se unen el cuerpo, el alma y el espíritu, a saber, la sal, el azufre y el mercurio, respectivamente, obteniéndose el azoth, única sustancia con la que se puede obtener la piedra filosofal

Cal: todo producto que se presenta en forma pulverulenta, entre los que se puede incluir la cal.

Caos: la materia mineral primera, recibe el nombre de caos de los filósofos, pues del caos se desarrolla la naturaleza alquímica completa.

Canónico: aquel que sigue los cánones y principios del arte.

Caput mortuum: cabeza muerta, tierra condenada del cuerpo, impura, inerte, estéril, que el disolvente con su acción separa, precipita y rechaza como un residuo inútil y sin ningún valor.

Carbunclo: piedra filosofal completamente terminada.

Caritativo: expresión que señala al alquimista que explica con claridad alguna parte de la alquimia.

Circular (destilación): es una destilación en la que el líquido que se destila cae de nuevo dentro del vaso, de manera que recorre un circuito cerrado que algunos autores llaman círculo de la naturaleza

Codicioso: alquimista que engaña al neófito para alejarlo de la obtención de la piedra, enseña cosas falsas que arruinan la obra del que la empieza y no es capaz de separar la paja del grano.

Compuesto: contenido del vaso, en cualquier punto de la gran obra.

Copula: acción de unión del macho y la hembra. En alquimia coincide con la conjunción, unión de dos compuestos químicos.

Crisol: útil de barro o porcelana de forma semejante a una taza en la que se coloca la materia que se va a operar por la vía seca.

Crisopeya: esta palabra está compuesta de las palabras griegas crisos, oro y poeios, fabricación. La traducción más literal es técnica de fabricación de oro. La más usual es la de elaboración de la piedra filosofal.

Cucúrbita: retorta.

Dracma: antigua medida de peso, 3,65 gramos.

Dragantium: vitriolo. Oro vivo de los alquimistas

Entelequia: forma perfecta de una cosa.

Entrante: cuando un compuesto tiene poder de penetración en la materia a la que ataca.

Envidia: los autores que no dicen sino medias verdades, a fin de que no se vulgarice el conocimiento de la ciencia, reciben el nombre de envidiosos, en general, temen que pueda caer en malas manos esa sabiduría, con el consiguiente perjuicio para la sociedad. Es la razón por la que jamás revelan su secreto, sin el permiso expreso de la divinidad.

Elixir de la larga vida: también llamado oro potable, corresponde a la panacea universal.

Escrúpulo: medida de peso. Vigésimo cuarta parte de una onza

Esencia: sustancia pura, concentrada. A veces referida a la quintaesencia.

Espíritu: toda materia volátil o gasificable, todo gas o vapor. También se usa para referirse al mercurio alquímico.

Evestrum: piedra filosofal a punto de realizarse.

Facción: procede del latín "factio", operación, acción de hacer, dar cumplimiento o acabamiento. Otro sentido es el de acabar partes completas de un trabajo o de una operación alquímica.

Flema: humedad, líquido insípido.

Fraguador: persona que hace fortuna engañando con argucias, se hace pasar por auténtico alquimista, medra y se hace rico a costa de las costillas ajenas, en base a unos conocimientos herméticos supuestos (un embaucador o alquimista de salón). También reciben el nombre de fraguadores los alquimistas fracasados que emprendieron investigaciones por caminos erróneos, generalmente por ignorancia de lo que debían buscar; llevándolos generalmente a la ruina física y económica.

Grados (del fuego): 1º grado se da a los 50º grados centígrados (aprox.); el 2º en la ebullición del agua; 3º fusión del estaño y 4º ebullición del mercurio.

Grano: unidad de peso de 0,053 gramos.

Gros: unidad de peso de 3,82 gramos. Equivale a 72 "granos".

Gruesa: doce docenas. Unidad de peso.

Hal: la sal.

Heterogéneo: no homogénea, variado, con partes de diversas y variopintas naturalezas, con diversidad sin uniformidad.

Hilo de Ariadna: indicaciones que permiten al estudiante desentrañar los misterios de la alquimia, seguirla paso a paso.

Homúnculo: hombre artificial, creado a través de la alquimia.

Huevo filosofal: es la vasija que contiene la materia filosofal. La mayoría de las veces que se refieren al huevo, hay que incluir los productos que contiene en su secreto interior, que son los de las vías seca y húmeda.

Ignis leonis: fuego alquímico secreto.

Influencias (del cosmos): efectos físicos comprobables sobre las reacciones químicas, provocadas por el paso de un astro, de la fase de la luna, de la época del año, de la radiación solar o lunar, de la estación del año, etc.

Magnesia vegetal: es la materia prima.

Marco: antigua moneda de peso para el oro y la plata. Equivale a media libra.

Mes filosófico: mes lunar.

Libra: 453,59 gramos.

Lots: antigua medida alemana 14,17 gramos.

Menstruo: disolvente capaz de liquificar los cuerpos y extraer de ellos sus principios activos.

Panacea universal: medicina que cura todos los males y alarga la vida.

Perdido: aquel alquimista que ya no practica el arte (se ha salido del camino). También referido a aquellos alquimistas que se decantan por la magia y hechicería, en vez de la practica del arte, o que adoren al demonio.

Regulo: sustancia mineral, obtenida después de derretir y purificar una materia, que se queda en el fondo del crisol.

Saqueador: alquimistas obsesionado con la obtención de la piedra (u otro Secreto), que hará cualquier cosa con hacerse con ella. También referido a aquellos sopladores que intentan hacerse con el conocimiento alquímico.

Seducido: alquimista que practica la magia y hechicería, tenga tratos con demonios o no. También referido a aquellos alquimistas que pertenecen a alguna orden o fraternidad con objetivos determinados (Vera Lucis, Rosacruz, Anatema, etc.).

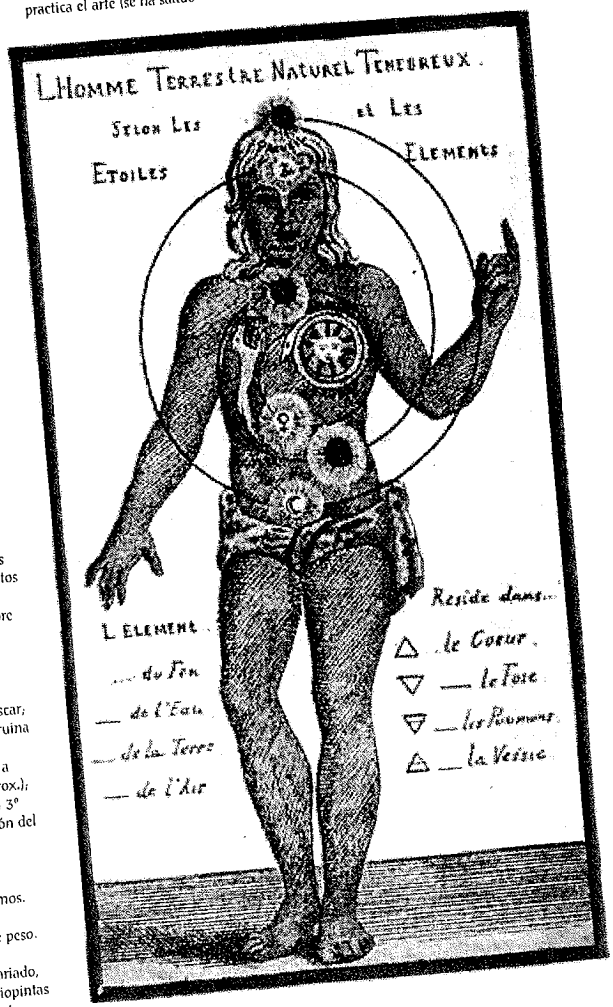
Óbolo: medida de peso antigua. Equivale a medio escrúpulo (doce granos).

Oro potable: mercurio azufrado. Sinónimo del elixir o panacea universal.

Onza: 31,25 gramos.

Thelema: perfección. Secreto. Voluntad. Azoth. Od.

Vientre de caballo: estiércol de caballo caliente, que mantiene una temperatura uniforme. Equivale a 37-40º



La Alquimia en Aquelarre

La vida del alquimista

La vida de la disciplina es trabajo y disciplina. Aquellos que no tengan los suficientes recursos para dedicarse en cuerpo y alma al Arte, lo practicaran en su tiempo libre, generalmente al final de su jornada laboral, mientras aquellos otros alquimistas "profesionales", dedicaran la jornada completa. Tanto unos como otros viven para la alquimia, convirtiéndose su práctica diaria en algo tan fundamental como el beber y el comer. Normalmente estos alquimistas profesionales son nobles y burgueses con un estilo de vida acomodado, aunque no faltan aquellos alquimistas de origen más modestos que ofrecen sus servicios a los poderosos en busca de mecenazgo y recursos para sus investigaciones, así que la figura del alquimista al servicio del rey o noble poderoso se daba de forma oficial u oficiosa. El estar supeditado a un señor al que darle cuentas era un arma de doble filo, pues si bien concedía los recursos para la investigación, eran gentes impacientes que querían obtener resultados de su "inversión": Las palabras de Alberto Magno lo resumen perfectamente: "Si tienes la desgracia de introducirte cerca de los príncipes y los reyes, no cesaran de preguntarte: Y bien maestro, ¿cómo va la obra? ¿Cuándo veremos "algo bueno" Y en su impaciencia te llamarán pillo y tramposo, y te producirán toda suerte de molestias. Y si no llegas a buen fin, sentirás todo el peso de su cólera. Si por el contrario, tienes éxito, te guardaran con ellos en perpetuo cautiverio, con la intención de hacerte trabajar en su provecho."

El alquimista tendrá su laboratorio, con su horno o Atanor, en un sitio discreto, donde poder concentrarse en sus trabajos de la gran Obra, sin producir o recibir molestias por ello. Para sus trabajos, aparte de sus herramientas correspondientes, el alquimista necesita de materias primas. Lo más normal es que el alquimista busque el mismo esas materias, usando sus conocimientos minerales y tratando de hallar piedras o minerales, que si bien no sean los que busque exactamente, si que pueda "extraerlos" posteriormente mediante procesos alquímicos. Pero habrá ocasiones en que necesite algún tipo de elemento que no consiga hallar en su región, o si posee el dinero suficiente, quiera usar los elementos de mayor calidad posible: mercurio (cinabrio) de España, estaño inglés, oro rumano, etc. En ambos casos tendrá que buscar a los drogueros, aquellos comerciantes especializados en drogas, especias u otros elementos, generalmente orientados a usos medicinales, que suelen traerlos de recónditos lugares de Europa u Oriente. Estos comerciantes suelen encontrarse en las grandes ciudades, siendo difícil encontrarlos por otros lugares (por falta de clientela) y sus precios pueden ser elevados (especialmente en artículos "exóticos", pudiendo con suerte encontrar componentes del tipo "mágico"). Si el alquimista no encuentra a estos comerciantes siempre puede buscar en las boticas, aunque ciertamente su repertorio de componentes será menor y será raro encontrar algún componente alejado del uso medicinal. Curiosamente toda esta vida de trabajo de laboratorio, exponiéndose a diferentes compuestos químicos (algunos muy pocos saludables), suelen mermar la condición física del alquimista.

En su vida, el alquimista suele hacerse cargo de uno o varios aprendices, a los que iniciara en el Arte. Estos, no serán elegidos al azar y se deberá constatar que tienen "madera" de alquimista, aunque no era raro elegir a los propios hijos como aprendices. Esta "necesidad" de tomar aprendices nace de la buena intención del filosofo por extender un poco la felicidad que le brinda el Arte a aquellos que no la poseen, brindándole a las nuevas generaciones para su beneficio... aunque de manera práctica, el tener un aprendiz que le ayude en la lectura, con las operaciones alquímicas y que este al cuidado del atanor y del laboratorio, mientras el alquimista trabaja o realiza otras tareas, no deja de ser un aliciente a tener en cuenta.

El alquimista suele mantener su condición en secreto, no porque sea una deshonra o vergüenza la práctica del Arte, más bien por el temor o recelo que ello pueda crearle, ya que el temor y el recelo suele ser la primera reacción ante lo que no se comprende. Tampoco hay que olvidar que la práctica de la alquimia es considerada herejía por la Iglesia, aunque ello no impide a varios alquimistas eclesiásticos (monjes, sacerdotes e incluso papas) el practicarla, y el alquimista sabe que su práctica no ofende a Dios ni a su obra, más aun, el alquimista la realiza para mayor gloria y grandeza de Dios, nunca para la suya propia, aunque a los ojos de los profanos parezca lo contrario. De hecho, el alquimista suele ser un buen creyente de su religión, ya sea de forma sincera o fingida, en un intento de hacerse merecedor ante los ojos de Dios, de Su gracia.

Nota: si un alquimista reúne los requisitos para tener Fe, podrá poseerla y usarla sin problema alguno, aun cuando sus creencias parezcan "heréticas", a los ojos de la Iglesia oficial.

El Alquimista como PJ

Tras todo lo que se ha contado sobre la alquimia y su práctica el PJ, se puede encontrar un poco perdido, pues ¡se comporta un PJ alquimista como un verdadero alquimista! Puede parecer que no, pues hasta la fecha, lo más normal es que el PJ se fuese de "parranda" con el resto de sus amigotes a vivir aventuras, persiguiendo (normalmente) poder monetario o mágico. El interpretar un alquimista tal y como debiera ser puede ser un poco aburrido, pues "ata" al PJ a un lugar y hace que prácticamente este en el laboratorio la mayor parte del tiempo. El PJ puede encontrar un termino medio, pudiendo experimentar entre aventura y aventura, siendo la "aventura" en sí, necesaria para poder conseguir dineros o recursos para poder seguir experimentando.

Alquimia, Espagiria y Arquimia

La alquimia es aquella competencia que incluye tanto los conocimientos prácticos como teóricos del Arte, principalmente centrada en la gran Obra (trabajo con metales), pero también incluye la pequeña obra (trabajo medicinal con vegetales, tintes, perfumes, licores, etc.), conocimientos astrológicos, mágicos y místicos. La espagiria por su parte es la aplicación práctica de la alquimia, orientada principalmente a la elaboración de medicinas usando técnicas alquímicas, englobando lo que se conoce como la pequeña obra. La arquimia, por su parte, es la aplicación de determinados conocimientos químicos,

generalmente usada por artesanos especialistas. La arquimia suele ser una serie de conocimientos concretos y esta centrada en una de las vías alquímicas (seca o húmeda).

Como se ha visto, a efectos de juego, deberían existir tres competencias, miento cuatro pues no hemos considerado la ciencia boticaria tradicional, que se basaba en la fabricación de compuestos para uso medicinal, una forma más primitiva de la espagiria. Para evitar tantas divisiones y dar un poco de coherencia las dejaremos en dos competencias: por un lado la alquimia y por otro la espagiria. La espagiria, aparte de ser una competencia para la preparación de medicinas, permitiría el uso de fórmulas alquímicas (en teoría se verían restringidas a medicinas y poco mas, pero a efectos de juego no pondremos limites), así en la práctica funcionaría como una especie de alquimia práctica, sin los conocimientos místicos, astrológicos o mágicos de la original. Las prácticas arquimistas se incluirían dentro de la competencia de artesanía, incluyendo dentro de esta competencia el conocimiento de las fórmulas alquímicas que les fuesen necesarias para la práctica de su oficio: un fabricante de vidrio sabría hacer vidrio, un tintero tendría conocimientos de tintes (ordinarios), etc. Se podría permitir también (con el permiso del DJ) que los maestros artesanos (95+ en Artesanía) tuviesen fórmulas alquímicas menos triviales: un maestro herrero toledano podría conocer el secreto del Azul de Damasco. Respecto a lo que es la ciencia boticaria tradicional se pueden considerar dentro de la Espagiria, aunque si el DJ quiere diferenciarla un poco, puede hacer que la fabricación de melecinas y similares usando las técnicas tradicionales, tarden más en crearse (o las espagíricas menos) o darle un malus de –10 a –25 *(para más detalles, consultar Ars Medica)*.

Profesiones y Alquimia

Tras esta división entre alquimia y espagiria, habría que revisar que profesiones tendrían una u otra. Aquellas profesiones "eruditas" que han tenido acceso a libros y tratados, conocerían la alquimia (o no, a discreción del PJ), mientras que el resto sólo conocerían la espagiria. De esta forma la profesión de curandera del Ars Medica pasaría de tener Alquimia a Espagiria. Una excepción sería el brujo, pues mediante los contactos que él o sus antepasados han tenido con los demonios y su ralea, han conseguido el conocimiento de la alquimia, quizá no tan evolucionada en práctica y teoría como la de los alquimistas (digamos más pueblerina o bruta), pero igual de útil para los trabajos mágicos (aunque el brujo podría buscar los Secretos, quizás necesitaría la ayuda de un alquimista "profesional", que lo asesorase y guiase en la búsqueda...).

Encontrando el Camino

¿Puede un espagirista aprender alquimia? La respuesta es sí. La espagiria en si es una parte de la alquimia, y en un momento dado a un espagirista le interesaría aprender alquimia (no olvidemos que con la espagiria no se pueden encontrar los Secretos). El espagirista puede aprender alquimia, pero debido a que posee cierta base de la misma, lo tiene más fácil: El coste de puntos de Apr. que debe gastar hasta alcanzar un nivel de alquimia igual a su nivel actual de Espagiria será la mitad. A un espagirista de Cultura 15 y Espagiria 60%, le costaría (15+60)/2=38 puntos de Apr. aprender Alquimia hasta el 60%, costándole su coste normal a partir de ese porcentaje.

Espagiria mágica (regla opcional)

El DJ puede permitir cierta capacidad "mágica" de la espagiria, aunque sería ciertamente limitada. Para ello, el mago habría de tener al menos 50% de Conocimiento mágico y mientras no tuviese al menos 50% en Astrología, debería realizar una tirada de Espagiria para comprobar que se han encantado las pociones o ungüentos con éxito. No se pueden crear talismanes usando Espagiria, sería necesario los conocimientos de la Alquimia.

Tiempos de preparación

hechizos mediante Espagiria

Espagiria(%)	Poción	Ungüento
30-40%	2D6 días	2D6 semanas
41-70%	2D4 días	2D3 semanas
71-90%	1D4+2 días	1D3 semanas
91-100%	1D3+1 días	1D8+1 días

Aquellos que deseen aprender Alquimia, por competencia de profesión paterna, cuya profesión no sea "instruida" (cualquiera que no tenga Leer/Escribir como competencia profesional) o sea espagirista, deberán tiran (CUL+PER)x2, para determinar si consiguen entender y comprenderla (aprendiendo la alquimia) o se quedan sólo con la práctica (Espagiria). Independientemente del resultado, el PJ puede elegir aprender Espagiria en lugar de Alquimia.

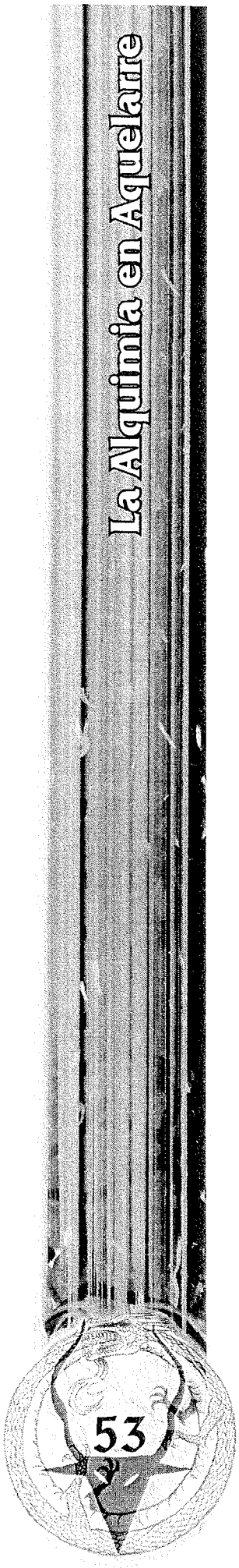
De forma similar, con el rasgo "Educado por un Alquimista", también se debería hacer la tirada anterior, para ver si se considera +15 en Alquimia o Espagiria.

Castigos por Alquimia

Desde que el Papa y alquimista Juan XXII, promulgase su bula, la alquimia se ha considerado herejía. El castigo por practicarla era el pago de enormes multas e incluso el destierro de los acusados. Esa era la ley "oficial", aunque de forma oficioso se pasaba la mano, pues la alquimia era practicada por eruditos, eclesiásticos, nobles y poderosos, aunque no estaba de más ser discreto, por si acaso. En España, en tiempos del Santo Oficio, había que tener cierto cuidado pues los inquisidores conocían la naturaleza herética de la alquimia y bien podían aumentar sus penas incluyéndola como delito de herejía o brujería. En todo caso dependía de la posición del alquimista, de sus amistades (si eran gente importante), de su comportamiento y en cierta medida del carácter del inquisidor respecto al Arte. Puede que si el alquimista era, respaldado por un notable, tuviese cierto respiro frente al Santo Oficio, pero el inquisidor puede ser muy paciente y esperar a que ese respaldo se debilite para actuar...

Tabla de Eventos para Alquimistas

Esta tabla puede usarse para determinar los eventos que pueden suceder, por crear PJS alquimistas de mayor edad. Para hacer uso de ella, el PJ (Alquimista o Espagirista) deberá decidirlo, suponiendo que el PJ se atendrá a una vida acorde a su profesión. Si el PJ tiene doble profesión, podrá decidir hacer las tiradas en la tabla básica o en esta, según potencie su faceta alquimista o no. Aquellas opciones con un (★) permiten elegir entre la opción de la tabla básica o la alquímica, si se da el caso que el alquimista use magia.



Nueva tabla de eventos

01	El PJ muere asesinado por la FVL.
02-05%★	El contacto con productos químicos inadecuados merma la salud física del alquimista, perdiendo 2D3 puntos de características, a elegir entre FUE, AGI, HAB, RES o PER.
06-9%★	La actividad alquímica ha sido detectada por alguien que no debiera (FVL, Inquisición, Iglesia, Cofradía anatema, etc.) que mantendrá una discreta vigilancia, evaluando el actuar o no. (El PJ no debe porque saberlo...)
10%	Un desafortunado error, hace que sufras los efectos perniciosos de una formula: un hedor, un tinte que no desaparece, etc.
11-14%★	Si se falla una tirada de Suerte, la FVL ofrece al PJ unirse a ella, siempre que no use magia. Si la usa o se niega, será perseguido, debiendo huir.
15%★	Un demonio menor, relacionado con la Alquimia, se le aparece al PJ con intención de hacer un trato. Si el PJ se niega, no parara de tentarle/importunarle hasta que ceda.
16-20%★	Un feliz encuentro con otro alquimista, termina con un muy provechoso intercambio de información: Enseñanza de 2D6 Puntos de Apr. en Alquimia o una nueva fórmula (no es necesario cumplir los requisitos)
21-25%★	Los años de experimentación dan su fruto. Aprendes una nueva fórmula (debes cumplir los requisitos).
26-30%★	**(Solo Alquimistas)** El PJ tiene un extraño sueño, sin duda enviado por el Altísimo. Ganas +1D6 de RR y si sacas Alquimia/2 logras interpretarlo, aprendiendo una nueva fórmula (debes cumplir los requisitos)
31-35%	Muerte de un familiar (a Determinar).
36-39%	Accidente en el laboratorio, que arruina parte del mismo. Restituirlo costara (1D100/2)% de tu capital actual.
40%	Los largos meses de estudio leyendo libros pasan factura a la vista del PJ, perdiendo un punto de PER, y aprendiendo de una nueva fórmula (no es necesario cumplir los requisitos)
41-45%	**(Solo Alquimistas)** Las actividades alquímicas del PJ salen a la luz en el peor de los momentos. Realizar un juicio. Si resulta culpable, pierde (10+1D20)% de tu capital total (incluido posesiones). Si la multa supera el 25%, el PJ es desterrado.
46-50%	Un cliente poco satisfecho viene a "quejarse", "sacudiéndole el polvo" al PJ, provocándole una secuela y dándose por satisfecho.
51-55%	El tratamiento, compuesto o consejo del PJ provoca la muerte del hijo de alguien, convirtiendo a su padre en el enemigo mortal del PJ: tirar 1D10 para clase social y profesión paterna.
56-59%	El PJ toma un aprendiz a su cargo. Tendrá que alimentarlo (cuenta como un hijo). Se crea repartiendo 80 puntos en características con un mínimo de 5 y un máximo de 15. No comienza con competencia alguna, debiendo el alquimista enseñarle (al fin de al cabo es su maestro...).
60%	**(Solo Alquimistas)** Alguien totalmente inadecuado (a Determinar), pide al PJ que le enseñe alquimia. Aunque el PJ se ha negado, no ceja de perseguirle e importunarle para que cambie de idea.
61-65%	El PJ enferma. Determinar enfermedad.
66-70%	Ataque de ladrones: perdida de (10+1D20)% del capital actual.
71-75%	Aprendizaje: Si el PJ es alquimista, tira Con. Mineral, si falla ganara 1D8 puntos de Apr. en la competencia. Si el PJ es espagirista se tiraría Con. Vegetal.
76-80%	Un grupo de variopintos personajes, busca la ayuda de un sabio alquimista (el PJ), para una rocambolesca aventura. Tira 1D20 para averiguar las consecuencias: 1 – Encuentro con un ser IRR +1D10 de IRR. 2 – Desagradable refriega, tirar por secuela. 3 – Se gana cierta experiencia en armas: 1D10 puntos de Apr. en el arma que normalmente use el PJ. 4 – Noche loca: El PJ no recuerda muy bien que paso esa noche, pero nueve meses después recibe la visita de una moza con un bebe. Felicidades, el PJ es papa. 5 – Huida apresurada: el PJ gana 1D10 puntos en Correr 6 – Una buena historia: el relato de la aventura se convierte en una historia contada por juglares y trovadores... que no se olvidan de citar el nombre del PJ y sus virtudes como alquimista... 7 – El PJ aprende lo bueno que es apartarse a tiempo, ganando 1D10 puntos de Apr. en Esquivar. 8 – Espantosa actuación: los actos del PJ durante la aventura son realmente lamentables, ganándose un mote acorde a ellos (a Determinar por el DJ, y por supuesto, al PJ no tiene porque gustarle...;). 9 – En una improvisada pelea a pedradas, el PJ descubre cierto talento en ello, ganando 1D10 puntos de Apr. en Lanzar. 10 – Ganancia monetaria: quien lo diría, incluso se ha conseguido beneficios: el PJ gana 1D10+5 ducados. 11- 20 El PJ aprende que no hay nada como quedarse en casita...
81-84%	Unos olores particularmente reveladores se han filtrado desde el laboratorio al exterior. Si el alquimista vive en un pueblo o ciudad, comenzaran a extenderse unas nada saludables habladurías sobre él...
85%	**(Solo Alquimistas)** El alquimista recibe la visita de un alquimista "saqueador" especialmente desesperado. Tirada de Suerte o se sufre la perdida de parte de su equipo por valor de 2D8% de su capital total y una secuela. Si pifia, muere asesinado.
86-90%	El PJ hace un buen servicio a un PNJ especialmente influyente, que insiste en pagarle 1D20+10 ducados. Si el PJ se niega, el PNJ le deberá un favor al Pj, "cobrable" en un futuro.
91-95%	El PJ hace demasiado bien su trabajo y un PNJ especialmente influyente lo "contrata" a su servicio durante 1D10 años, sin beneficios aplicables. Tirada de Suerte, cada año para librarse. En caso de pifia, se libra de su "mecenas", de malas maneras, considerándolo a partir de ahora un enemigo.
96%	Tantos meses de experimentación, lejos de la compañía de otras personas, hacen del alquimista un personaje huraño y solitario, perdiendo un punto de COM.
97-99%	**(Solo Alquimistas)** Sorprendente accidente: en un accidente fortuito, el PJ logra la argipopeya, logrando una transmutación en plata por valor de 1D100+15 ducados, aunque desconoce totalmente como lo ha hecho.
00%	Un burbujeo en el atanor llama la atención del PJ, pero al acercarse, estalla de forma violenta, matando al PJ en el acto e incendiando la vivienda y posesiones.

(★) permiten elegir entre la opción de la tabla básica o la alquímica, si se da el caso que el alquimista use magia.

Los Santos de la Alquimia

Los alquimistas tienen sus particulares santos a los que pedirles ayuda en su trabajo en la Obra (curiosamente todos nombrados Doctores de la Iglesia). En la práctica de la Obra, se les solía rezar, al igual que a los ángeles y al mismo Dios, en un intento de asegurarse el éxito. El DJ puede determinar, en alguna ocasión, que el Cielo les escucha...

San Isidoro de Sevilla

Santo sevillano del siglo VI, fue un escritor y traductor prolífico que con su actuación, trajo mucho conocimiento a España y a Europa, llamándosele posteriormente "Maestro de la Edad Media". Su obra "De Rerum Natura" (un tratado de mineralogía) es considerada la primera obra de alquimia introducida en la península. Si se logra su intersección, triplica los porcentajes de Enseñar de los libros, reduce a la mitad el tiempo de aprendizaje de fórmulas alquímicas (de libros) y proporciona un bonus de +50 a las competencias de Elocuencia, Leer/Escribir, Idiomas y Criptografía (solo para descifrar).

Para atraer su gracia: (Bonus para lograr su intersección) Traducir o escribir libros, llevar la cultura a aquellos que no la poseen, ser estudioso y aplicado.

Para atraer su desdén: (Malus para lograr su intersección) Destruir libros, censurar ideas, restringir la cultura.

San Alberto Magno

Célebre y polifacético genio, nacido en el siglo XII en Launigen, hijo de un conde, se convirtió en dominico, llegando a ser obispo de Ratisbona, cargo que dejo dos años después, retirándose a un convento en Colonia donde cultivar las artes y las ciencias. A Alberto se le llama "Doctor Universalis" y se le considera el patrón de todos los científicos, pues cultivo multitud de campos entre los que cabe destacar, por citar algunos teología, fisonomía, zoología, metafísica, medicina, cábala, meteorología y alquimia, estudiando textos judíos e islámicos en busca de respuestas. Siendo tan versátil y con una mentalidad tan abierta, incluso termino ganándose fama de mago.

Si se logra su intersección, se gana un bonus de +50 a la hora de investigar nuevas fórmulas y anula los malus de laboratorio para investigación o fabricación de formulas.

Para atraer su gracia: Cultivar gran cantidad de ramas del conocimiento (magia incluida, siempre que no se use goecias), investigar nuevas fórmulas o adelantos en general.

Para atraer su desdén: Aferrarse a las costumbres de siempre y no probar nuevas alternativas, no tener "visión de futuro", censurar a otros e impedirles progresar, defender una postura equivocada sabiéndolo.

Santo Tomas de Aquino

Nacido en 1224, en el castillo de Roccasecca, en la provincia de Nápoles, hijo de nobles, se convirtió en fraile de la orden de los Predicadores, pese a la oposición familiar, siendo enviado al Studium Generale de la orden dominica, donde conocerá a su maestro, Alberto el Grande. Influenciado quizá por este, trata de encontrar un punto de encuentro entre la Fe y la Ciencia, la razón y la religión. Se le considera Patrón de los estudiantes.

Si se logra su intersección sube de forma temporal la RR a 100, se logra un bonus de +50 a Enseñar y un bonus de +25 a la Alquimia, para la fabricación de compuestos, siempre que se use el modo ordinario (ni alquímico ni espagírico).

Para atraer su gracia: Enseñar, promover una enseñanza "razonada", lejos de la simple memorización de dogmas, intentar encontrar una forma de vida basada en la razón y la religión.

Para atraer su desdén: Aferrarse a los dogmas, no ayudar a los necesitados, acumular grandes riqueza por mera avaricia, perjudicar la enseñanza y censurar la cultura, practicar cualquier tipo de magia.

Los Ángeles de la Alquimia

Existen ciertos ángeles a los que es posible orar para recibir ayuda en el desarrollo de la Obra. El conocimiento de los nombres de estos ángeles se encuentran en un conocimiento a medio camino de la teología, del conocimiento mágico y las correspondencias astrológicas. Si su ayuda es invocado con éxito (al igual con los Santos, no se recomienda su abuso) proporcionan un bonus de +25 a la fabricación de fórmulas, usando el modo ordinario. Si se esta usando el modo alquímico de preparación se consigue un bonus de +50 y un beneficio extra (Aratron caducidad máxima o doble, Och efecto doble o bonus, Ophiel dosis dobles o máximas, Hodniel a discreción del DJ). A discreción del DJ, los ángeles pueden obrar un prodigio mayor, realizando un milagro de los que entran dentro de sus competencias *(consultar Bestiario Alquímico)*.

Nota del autor: Los ángeles del Bestiario son "auténticos".

Herramientas del Arte: Precios

Las herramientas que el alquimista usaba en su Arte, solían ser fabricadas por el mismo, pero con el tiempo y la proliferación de la espagiria y la ciencia boticaria, aparecen comerciantes que pueden proveer al alquimista de los útiles que necesita. A continuación se enumera una selección de esas herramientas, pudiendo, según las particularidades que su Arte tome, usar herramientas de boticario *(ver Ars Medica)* o incluso herrero.

Matraz:	408
Atanor:	1.125 (los mas complejos podrían llegar a costar dos, tres, cuatro, cinco o incluso seis veces mas)
Alambique (vasija destilatoria):	510
Vas Mirable:	136
Pelicano:	136
Crisol:	170
Vaso hermético:	68
Pesa romana:	306
Retortas:	8
Redomas:	8 a 68
Probetas:	12
Botes de barro cocido:	17

Nota: estos precios están calculados según las referencias históricas del sistema iniciado en el Ars Medica.

El Camino de Santiago

El camino de Santiago esta estrechamente relacionado con los alquimistas, ya que al Apóstol se le considera el patrón de los alquimistas y al Camino, una representación terrenal de la gran Obra. Aquel alquimista que realice el peregrinaje con éxito, tal y como mandan los cánones y demuestre ser digno, recibirá al llegar a Santiago o de camino de vuelta a su tierra, la gracia de concedérsele el conocimiento de 1D3 Claves. Este conocimiento suele encontrarse al desentrañar el significado de un grabado en un una iglesia, desvelado por el encuentro afortunado con otro filosofo o de forma más directa, mediante un sueño. Evidentemente, sólo se consigue este beneficio la primera vez que se peregrine.

Los Demonios de la Alquimia

De igual forma que hay muchos alquimistas que siguen las indicaciones del Arte Regio, confiando en su paciencia, tesón, la misericordia de Dios y toda una vida de duro trabajo para lograr desentrañar los Secretos de la Obra, hay otros que movidos por la más pura ambición, harían cualquier cosa por encontrarlos lo más rápidamente posible... y eso el Infierno lo sabe. Para el Infierno, la alquimia es otra mercancía con la que tentar o engañar a los incautos mortales, pero una mercancía muy especial, pues permite al hombre acercarse a Dios. Así pues, es un logro para cualquier demonio el corromper o apartar a un alquimista de su destino, o concederle el conocimiento de Secretos o Claves, demasiado pronto, estando aun no preparado el alquimista, y encargarse que nunca consigan completar la Obra de forma "correcta".

En el Bestiario Alquímico encontrarás una galería de demonios a los que se puede invocar en busca de ayuda para encontrar los Secretos de la Obra, los cuales atenderán con sumo gusto al "cliente", siempre que pague su precio... Echareis de menos al más famoso de los demonios "alquímicos", que sin duda es Beherito, pero dado que conseguir información útil de este demonio, puede ser incluso más difícil que desentrañar los secretos de la Obra, no sería extraño que el invocador de turno, se decante por otro demonio menos enrevesado. De todas formas, Beherito es una opción que esta ahí (y él estará encantado de "ayudarte"), así que considera que Beherito conoce todas las fórmulas alquímicas, así como todos los grandes Secretos, excepto el Gran Secreto de la Alquimia Espiritual y los Pilares de la Creación (esos dos Secretos son desconocidos para todos los demonios, incluido el mismísimo Lucifer).

Nota del autor: Los tres primeros demonios son "auténticos", los otros son invención del autor.

La forma de realizar el pacto con estos demonios es usando un pacto parcial o de fianza: el demonio concederá el conocimiento o la instrucción a cambio del alma del demandante o de un servicio que este les preste (esto dependerá de la Elocuencia del demandante...): convocarlo cada martes durante dos meses, enterrar una cantidad de dinero cada mes durante un año, matar a alguien... Tendrá cuidado el demandante con cumplir con el servicio solicitado, pues en el pacto se fija como fianza la alma del demandante y si el demandante no cumpliese su parte del pacto, el demonio tomaría posesión del alma del demandante.

La Magia Roja

La magia roja no es un nuevo tipo de hechizos, es simplemente una categoría de los existentes. Como magia roja entenderemos todos aquellos hechizos, sean de magia blanca o negra, que de alguna forma dupliquen, intenten imitar los efectos de las fórmulas alquímicas, de los grandes secretos, o a aquellos que estén de alguna forma relacionados con la Gran Obra: transmutaciones, curaciones o ventajas de tipo físico o espiritual, reacciones químicas, etc..

El origen de la magia roja es ciertamente misterioso: mientras unos achacan su invención y desarrollo a alquimistas cansados de experimentar, que buscaban un medio para alcanzar sus fines, sin seguir el camino establecido, otros lo achacan al mismo diablo que intenta tentar a los filósofos para que usen esta magia, intentando apartarlos del camino del Arte. El DJ puede restringir los hechizos iniciales que un alquimista puede recibir durante su creación a los incluidos en esta lista, por si quisiera darle un mayor "realismo" al PJ. Si desease, el PJ, elegir uno ajeno a la lista, podría hacerlo, aunque contaría como dos hechizos a la hora de determinar el numero de hechizos escogidos:

Hechizos de Magia Roja

Aceite de grandeza (3)
Aliento de Salamandra (1)
Androide (6)
Arma invencible (3)
Arma Irrompible (1)
Aumentar Conocimiento (1)
Bálsamo de curación (2)
Bestia alquímica *(6)*
Cabeza Parlante (6)
Caldero mágico (6)
Caldero de Dagda (Prohibido)
Concentración (2)
Conservación (1)
Corrosión del metal (1)
Corona Salomónica (7)
Creación de Homúnculos (5)
Curación de Enfermedades (2)
Curación de Heridas graves (3)
Curar la rabia (3)
Destilación de Quintaesencias (3)
Elixir de la Vida (7)
Esencias de Éter (4)
Explosión (4)
Falsas visiones (3)
Fertilidad (1)
Filo constelado (5)
Hechizo rojo (4)
Hermosura (6)
Herrumbre de Saturno *(4)*
Inmunidad al fuego (5)
Mal de Piedra (1)
Memoria (2)
Muerte Verde *(6)*
Neutralizar venenos (4)
Lazos de sangre (4)
Polvos elementales(3)
Polvos del mentiroso (3)
Prodigio de Amenón (3)
Prolongar la vida (6)
Revitalización (1)
Sabiduría (5)
Sangre negra *(2)*
Serenidad (2)
Tablilla Constelada (5)
Talismán de Júpiter (7)
Talismán de la Luna (7)
Talismán de Marte (7)
Talismán de Mercurio (7)
Talismán de Saturno(7)
Talismán del Sol (7)
Talismán de Venus (7)
Tinta Prodigiosa (2)
Transmutación de

Nota: (Magia Blanca) (*Goecias*) **(Nuevos)**

Libros alquímicos

Un espagirista puede usar un libro de alquimia para aprenderla. Si decide no hacerlo, ciñéndose sólo a la parte práctica, el porcentaje de enseñar y los puntos de Apr se dividen a la mitad, por todo lo que se descarta y la dificultad de descifrarlo, pudiendo invertir los puntos en Espagiria. De forma similar, un alquimista puede intentar aprender algo de un texto espagírico, doblándose el porcentaje de enseñar del mismo (por su simpleza frente a la Alquimia) y dividiéndose los puntos de Apr. a la mitad.

Nota: algunos pueden haberse traducido a otros idiomas, perdiéndose parte del significado en ella. Los separados por '/' indican las distintas versiones y sus variantes.

▶ Artefii Clavis majoris sapientiae
Autor: Arteficius
Idioma: Latín
Porcentaje de Enseñar: 40%
La lectura del libro proporciona 48 puntos de Ap. de Alquimia hasta un tope de 90%. Incluye 2D6 fórmulas.

▶ De la Filosofia oculta
Autor: Enrico Cornelio Agrippa
Idioma: Latín
Porcentaje de Enseñar: 45%
La lectura del libro proporciona 25 puntos de Ap. de Alquimia hasta un tope de 70%, 35 en Con. Mágico hasta 85%. Incluye 1D8 fórmulas y los hechizos: Aceite de Grandeza, Esencias de Éter y Tinta Prodigiosa.

◆ Magia Natural
Autor: Ramón Llull
Idioma: Latín
Porcentaje de Enseñar: 55%
Este libro enseña las aplicaciones que la naturaleza nos ofrece. Proporciona 40 puntos de Ap. de Alquimia hasta un tope de 85%, 30 en Con. Mineral y Vegetal hasta 95%. Incluye 1D8+4 fórmulas.

▶ Ars Magna
Autor: Ramón Llull
Idioma: Latín
Porcentaje de Enseñar: 60%
Proporciona 40 puntos de Ap. de Alquimia hasta un tope de 85%. Un uso exitoso de Criptografía, permitirá detectar un código oculto de malus –25%. Si se descifra se obtendrá la primera Clave del Secreto de los Autómatas.
Precio: 22 € (en cualquier tienda especializada)

▶ Ars Combinatoria
Autor: Ramón Llull
Idioma: Latín
Porcentaje de Enseñar: 40%
Este libro muestra sistema basado en las combinaciones y permutaciones entre las diversas letras, nombres y atributos divinos relacionados con las figuras geométricas primordiales del triángulo, el círculo y el cuadrado. Es un sistema doctrinario completo y coherente que recoge lo esencial de la teosofía cristiana (especialmente de los neoplatónicos Dionisio Areopagita y Scoto Erígena), de la Cábala (Moisés de León y Abraham Abulafia) y también del Islam.
Gracias al 'ars combinatoria' el adepto puede comunicarse con todos los planos del universo, ascendiendo y descendiendo por la escala del Arte desde el nivel más inferior hasta la Deidad inefable (uno de los primeros intentos de Cábala Cristiana). Proporciona 40 puntos de Ap. de Alquimia hasta un tope de 95%, 40 en Teología (General) hasta 99% y 20 en Cábala hasta 35%. Permite el aprendizaje de Cábala a un PJ no hebreo.

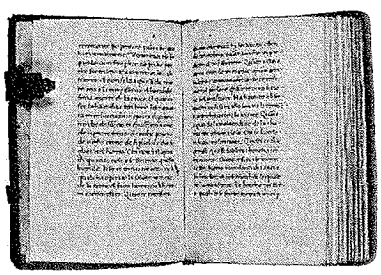
▶ Cuenta Final y Cuestiones Alquímicas
Autor: Zósimo de Panápolis
Idioma: Griego/Árabe/Latín
Porcentaje de Enseñar: 55%/45%/35%
La lectura del libro proporciona 45/35/25 puntos de Ap. de Alquimia hasta un tope de 70%. Incluye 2D6/1D10/1D8 fórmulas.

▶ Turba de los Filósofos
Autor: Varios Autores
Idioma: ¡Griego!/Árabe/Latín
Porcentaje de Enseñar: ¡80%!/70%/60%
Uno de los primero libros básicos de alquimia. En este libro se describe, en forma de diálogos alquímicos, lo acontecido en un congreso imaginario de filósofos griegos como Pitágoras, Sócrates, Demócrito, Parménides, etc. Proporciona ¡60!/50/45 puntos de Ap. de Alquimia hasta un tope de 55%. Incluye ¡1D8!/1D6/1D4 fórmulas.

▶ Lapidario
Autor: Alfonso X
Idioma: Latín/Castellano
Porcentaje de Enseñar: 35%
Obra del insigne rey, que explica las propiedades del mundo mineral en relación con las energías astrales y planetarias, basándose en el contenido del celebre Picatrix. Proporciona 20 puntos de Ap. de Alquimia hasta un tope de 65%, 20 en Con. Mineral y Vegetal hasta 85% y 25 en Astrología hasta 90%.

▶ El Libro de la Misericordia
Autor: Abú Musa al-Sufí (Geber)
Idioma: Árabe/Latín
Porcentaje de Enseñar: 50%
La lectura del libro proporciona 55/45 puntos de Ap. de Alquimia hasta un tope de 80%, 25 en Con. Mineral 95%. Incluye 1D10+2 fórmulas.

▶ De alchemia traditio summae perfectionis in duos libros divisa
Autor: Abú Musa al-Sufí (Geber)
Idioma: Árabe/Latín
Porcentaje de Enseñar: 55%/50%
La lectura del libro proporciona 50/40 puntos de Ap. de Alquimia hasta un tope de 95%. Incluye 1D8+2 fórmulas.



▶ Alquimia de la Felicidad Perfecta
Autor: Ibn Arabi
Idioma: Árabe
Porcentaje de Enseñar: El porcentaje que tenga el PJ en Teología (Teología/2 si no es árabe).
Este libro se centra en la alquimia espiritual. Proporciona 20 puntos en Alquimia hasta 120%. Si el lector sacase un crítico de RR o IRR (a elegir), aprendería la primera Clave de la Alquimia Espiritual.

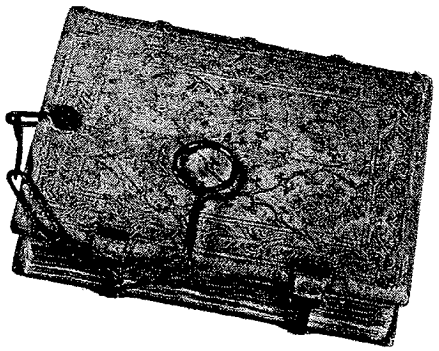
▶ Rosario de los Filosofos
Autor: Arnau de Vilanova
Idioma: Latín
Porcentaje de Enseñar: 35%
La lectura del libro muestra las correspondencias existentes entre la pasión, muerte y resurrección de Cristo y los procesos de la Gran Obra. Proporciona 40 puntos de Ap. de Alquimia hasta un tope de 101%. Si es leído por alguien con 101+ en Alquimia que saque una tirada –75 de la misma, descubrirá la primera Clave de la Piedra filosofal.

▶ De Mysteriis Aegiptiorum
Autor: Jámblico
Idioma: Griego/Latín
Porcentaje de Enseñar: 40%
Proporciona 35 puntos en Alquimia hasta 75% y 35 en Con. Mágico hasta 92%. Contiene 1D6 fórmulas y los hechizos: Talismán de Mercurio y Corona Salomónica.

▶ Libellus De Alchimia
Autor: Alberto Magno
Idioma: Latín
Porcentaje de Enseñar: 60%
Considerado por muchos como la primera obra metodológica y estructurada. Proporciona 50 puntos en Alquimia hasta 75% y 35 en Con. Mineral hasta 80%. Contiene 2D6 fórmulas.

▶ Thesaurus Alchimae
Autor: Tomas de Aquino
Idioma: Latín
Porcentaje de Enseñar: 60%
En este libro se habla de las experiencias de Tomas y su maestro Alberto en el arte de la transmutación. Proporciona 40 puntos en Alquimia hasta 99%. Contiene 1D10+2 fórmulas. Se puede usar las enseñanzas de este libro en un único intento por hallar una de las Claves de la Piedra Filosofal, ganando un bonus de +25.

▶ Compusitum de composites
Autor: Alberto Magno
Idioma: Latín
Porcentaje de Enseñar: 50%
Tratado alquímico, proporciona 30 puntos en Alquimia hasta 80%. Contiene 2D6+3 fórmulas.

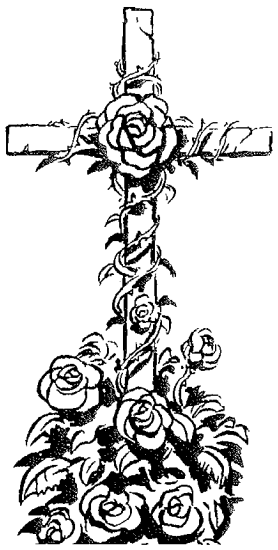


La Fraternitas Vera Lucis y la Alquimia

Oficialmente, la fraternidad no tiene problemas en admitir a alquimistas y espagiristas, teniendo mayor preferencia por estos últimos, que suelen ser más realistas y menos místicos que los otros. Ambos son excelentes inversiones para la fraternidad pues contribuyen con sus conocimientos prácticos y teóricos. Evidentemente ni unos ni otros deberán conocer ni usar magia alguna y compartir los ideales de la orden.

Extraoficialmente, pueden haber ciertos individuos dentro de la FVL, que desconfíen un poco de los alquimistas (menos de los espagiristas), viéndolos que son una inversión arriesgada, que bien pueden ayudar mucho a la fraternidad en su cruzada, pueden perjudicarla si se "tuercen". Estos individuos suelen vigilar (o hacer que se vigile) a los alquimistas, en busca de pruebas de traición o uso de la magia. Si se hallasen prueba, ya se encargarían de organizar un juicio donde lo más seguro es que fuesen condenados a muerte. Ya ha ocurrido algunos casos, en los que no sólo ha salido perdiendo el alquimista de turno, si no también sus conocidos o padrinos dentro de la sociedad (no necesariamente ejecutados, pero si caídos en desgracia a los ojos de la FVL), es por ello que los alquimistas que entren en la sociedad no deberían extrañarse si su círculo de amistades se reduce apenas a un puñado de frateres docti, manteniendo el resto una educada pero distante relación con él. Con el tiempo se terminará que ganando el respeto y la amistad del resto a través de sus actos, pero los frateres paranoicos no dejaran jamás de observarle.

Respecto a la opinión de la existencia o no de los Secretos, la opinión dentro de la fraternidad esta dividida, habiendo sectores que creen que sea posible que algo como la piedra filosofal exista, otros que no, y otros que la consideran brujería. El debate se ha mantenido hasta la fecha, sin que se entre mucho al trapo ni se radicalicen las posturas, pues la sociedad no tiene prueba alguna de la existencia de los Secretos (sería gastar saliva hablar de algo que no se sabe que exista a ciencia cierta). Los alquimistas de la FVL lo tienen especialmente difícil a la hora de desentrañar los Secretos, por un lado esta la desconfianza que sus experimentos pueden crear (buscar la piedra puede ser aceptable, por sus beneficios, pero investigar el Secreto del Homúnculo, puede considerarse una oscura brujería o blasfemia), y por otro la vida tan frenética de la fraternidad, que además de acortar la esperanza de vida, dificulta el concentrarse en la Obra.



La Fraternitas Rosa Crucis

Esta fraternidad que entra en juego en el siglo XVII, aparece con dos principales objetivos: el primero captar nuevos miembros, principalmente gentes notables y el segundo la práctica de la alquimia, con especial hincapié en el aspecto espiritual de la misma. Sea como fuese, la Rosacruz se extenderá por Europa (especialmente por Francia y Alemania), captando influyentes miembros, los cuales darán un gran poder a la sociedad, aunque esta no haga ostentación o uso del mismo (un malpensado podría preguntarse para que lo reservarían...). La Rosacruz aunque hace hincapié en la alquimia, no censurará que sus miembros estudien otras ramas del ocultismo, como pueden ser la magia, cábala, astrología, etc, aunque recomendará precaución en su práctica (esto se debe a algunos "accidentes" que han tenido algunos magos y similares, ver más abajo para averiguar las causas...).

La Rosacruz también tratará de introducirse en España, pero aquí se topará con un gran impedimento: el Santo Oficio, que en su particular cruzada por proteger a España de "ideas perniciosas", le impedirá, al menos aparentemente, su avance. La Rosacruz, usara medios más discretos, introduciendo algunos de sus frateres de incógnito, que actuarían como auténticos agentes de campo, en un papel de misioneros captando a potenciales miembros y realizando otro tipo de "misiones". Algunos de estos misioneros, captarán a miembros de la Cofradía Anatema, la cual los usará como auténticos globos sonda de las verdaderas intenciones de la Rosacruz... Será durante esta época, en la que la Fraternitas Vera Lucis, ya en proceso de descomposición, se dé cuenta de la presencia e importancia de la Rosacruz, más allá de un grupo de aburguesados alquimistas buscando algún entretenimiento. La FVL usará a la Inquisición para frenar su avance y eliminar cargos problemáticos (podando la Rosacruz a su gusto), mientras infiltra dentro de la Rosacruz a sus efectivos. En teoría, esta infiltración es para buscar y eliminar posibles brujos en sus filas y el uso de los recursos de la Rosacruz en beneficio de la FVL, pero cada facción de la FVL la vera también como una buena oportunidad para lograr otros fines: La Fraternitas Rationis, entrará buscando cargos importantes que traer a su causa, intentando cambiar la forma de pensar de la Rosacruz a sus fines (eliminar el misticismo y centrarla como herramienta política), la Hermandad del Divino Silencio también compartirá fines similares, aunque también se sentirá atraída por las investigaciones alquímicas de los rosacruces al igual que otros conocimientos que la Rosacruz ofrezca (no sobrenaturales), los cuales tratará de controlar. La Fraternitas Lucis se mantendrá más en su papel de eliminación de brujos o posibles influencias mágicas en la Rosacruz. Aparecerá también una nueva facción, la de aquellos miembros de la FVL, que se verán seducidos por la Rosacruz y cambiarán sus lealtades hacia la nueva fraternidad. No revelaran los planes de la FVL y sus facciones, pero se convertirán en otra facción secreta. Mientras tanto los maestres supremos de la Rosacruz, seguirán con sus planes y maquinaciones, sin darse cuenta de todo lo que se esconde a sus espaldas... ¡o quizá si saben que están pasando!

La Rosa Negra

A mediados del siglo XVII, la Rosacruz tendrá constancia de al menos tres ejemplares de un misterioso libro, todos manuscritos (no impresos), escrito en latín, de título "La Rosa Negra", encontrados en diferentes lugares de Europa (Alemania, Francia y España). El libro es un manual de botánica en apariencia, aunque una tirada de Criptografía -25 (+25 si el criptógrafo pertenece a la Rosacruz, pues usa algunas de sus técnicas de encriptación), descubrirá algo muy distinto: en él se escribe una historia narrada por un tal Adepto Juan (un pseudónimo sin duda) que afirma ser un antiguo rosacruz y haber conseguido el Secreto de la Alquimia Espiritual y mediante este, haber tenido una serie de visiones que le mostraban el verdadero origen y destino de la Rosacruz: fue fundada por medio de engaños por el mismísimo Lucifer, el cual la usa como campo de cultivo para que los alquimistas encuentren los Secretos de la Alquimia Espiritual y los Pilares de la Creación, y que los comuniquen a sus maestres... y a él en última instancia. El adepto Juan cuenta que la Rosacruz no es una sociedad maligna en sí, ni siquiera que los maestres de la orden sirvan al demonio (al menos conscientemente), pero indica la presencia de algunos de los siervos del maligno dentro de la Rosacruz, silenciosos, expectantes y discretos, en espera de la fruta madura... El adepto Juan alienta a realizar una purga de estas perniciosas influencias y usar la Rosacruz como arma contra el maligno, llevando la fraternidad a su, en principio, ficticio pero verdadero destino. Mientras tantos alienta a la desconfianza, sospecha y a la rebeldía. Los maestres y miembros de la orden desconocen al autor y sus verdaderas intenciones, quizá algún antiguo rosacruz despechado, pero ven este libro como un peligro, eliminando todas las copias que caen en su poder... Los infiltrados de la Rosacruz no saben tampoco que pensar, si realmente es un peligro real o alguna estratagema de alguna facción... sin duda, la clave a este misterio la esconde el misterioso adepto Juan...

Nuevas Profesiones

Alquimista

(Esta profesión es la misma que aparece en las págs. 18/19 del manual, y se reproduce aquí para comodidad del lector).

- Puedes llamarme Dactilos, pues éste es el nombre que elegí, en los tiempos de mi lejana juventud. Me llaman Ojosdorados Manodeplata dactilos, pero no es esta una historia que quieras escuchar...
-Al contrario- dijo el rey, es historia que me interesa sobremanera...
El anciano con los ojos de oro suspiró levemente y continuó:
-Aprendí durante muchos años, hasta que los secretos de la forja, de la alquimia y de la magia no fueron tales para mí. Entonces, en una isla del lejano sur, cosntruí para un rey tirano un ejército de autómatas de oro, que fueran su eternamente fiel guardia personal. El tirano me cubrió de oro, y luego ordenó que me arrancaran los ojos, para que nunca pudiera hacer otra maravilla semejante. Tuve que aprender a escuchar el temple de los metales, y a ver con los dedos. Aprendí a distinguir las menas por el sabor y el olor. Me fabriqué dos ojos de oro, pero en contra de lo que los crédulos creen... no me sirven para ver.
-Continúa, por favor, -dijo el rey
-Más tarde, en la lejana Arabia, se me llamó para construir el palacio de los Siete Desiertos, tras lo cual el Califa me cubrió de plata antes de cortarme la mano derecha, cosa que no me sorprendió del todo...
Utilicé parte de la plata para hacerme esta nueva mano y apliqué en su fabricación mi insuperable conocimiento sobre palancas y fulcros. Con eso me basta. Ahora has hecho que tus soldados me traigan a tu presencia...
-Si, así es, gran maestro. Quiero....
- Un momento -le interrumpió el gran Alquimista. Te serviré, haré lo que quieras, pero no quiero recompensa alguna. Solamente tu promesa de que podré irme libremente de tu reino, sano y salvo.
- La tienes, por supuesto, -le contestó el rey.
Ambos sabían que mentía.

(Diálogo basado libremente en "El color de la magia", de Terry Pratchet)

Esta profesión representa al científico, al sabio de la época tal y como se entiende en la Edad Media. Por definición, debe ser un erudito en todas o casi todas las materias, incluida (al menos en su teoría) la magia.

Mínimo de Características
20 en Cultura

Limitaciones de armas y armaduras
Armadura tipo 1 y armas de tipo 1 o palos,
No puede llevar escudo ni casco

Competencias primarias
Alquimia, Astrología, Conocimiento mágico, Leer y escribir.

Competencias secundarias
Conocimiento animal, Conocimiento de minerales, Conocimiento de plantas, Enseñar, Latín, Griego, Primeros Auxilios, Psicología.

Xurxo del Morrazo

Posición social: Burgués
Situación familiar: Padres vivos primogénito de seis hermanos
Profesión paterna: Médico
Nacionalidad: Reino de Castilla
Grupo étnico: Gallego

FUE	5	Altura	1'45 m
AGI	15	Peso	51 kg
HAB	15	Edad	30
RES	15	Apariencia	17 (Normal)
PER	15	RR	25 %
COM	15	IRR	75 %
CUL	25	pc:	15
SUE	55		

Armas: Ninguna
Competencias: Alquimia 75%, Astrología 75%, Con. Animales 45%, Con. Mágico 115%, Con. Minerales 45%, Con. Plantas 70%, Degustar 40%, Idioma Castellano 50%, Leer/Escribir 100%
Rasgos de Carácter:
Sibarita, Educación suplementaria
Hechizos: Curación de Heridas Graves, Lámpara de búsqueda, Inmunidad al fuego, Filtro amoroso, Arma invencible, Invunerabilidad, protección mágica, Invocación de Ánimas.

Espagirista/Boticario

A Manuel se le hizo un nudo en la garganta cuando vio como el licenciado Juan doblaba la esquina en dirección a la botica. Había pensado que su visita se podría dar, pero viendo que no había visitado a su maestro en años, esperaba que desde que este murió (dudaba que el médico se hubiese enterado) y él se hizo cargo del negocio, hace un par de meses, la situación no cambiase. Ahora se arrepentía de lo que había hecho desde que estaba al frente del negocio y que nunca pudo hacer por su antiguo maestro, pues desde que murió se había tomado la libertad de sustituir las medicinas que los pacientes del medico le traían, por sus contrapartidas espagíricas. Dios sabe que no obro de mala fe, sino sólo por hacer bien, pues tenía seguridad en los conocimientos que había adquirido de aquellos legajos árabes que hace años obtuviese. El licenciado llegó al mostrador y busco al difunto maestro con la vista. Manuel se levanto y anticipándose dijo:
-El maestro murió hace dos meses.
-Entonces...- empezó a decir mientras deducía muchas cosas de la cara del asustado Manuel- creo que tú eres el responsable de mi inesperada racha de curaciones. No es que no las esperase, pero en algunos casos la mejoría ha sido asombrosa. Ni decir que he descubierto que ha sido por las extrañas medicinas, que esta botica dio a mis pacientes y de las que no he encontrado constancia en mis libros...
Tras una tensa espera, en la cual el médico dejo claro que no se iría sin una explicación, Manuel comenzó a explicarse...

El espagirista es un individuo experto en espagiria o alquimia práctica. Aunque puede cumplir perfectamente el rol de un boticario, las técnicas del espagirista son muchas más avanzadas pues a diferencia de la medicina clásica, en la que sus remedios son compuestos de distintas plantas, la espagiria hace hincapié en la destilación de la quintaesencia o principios activo de cada materia y su combinación con otros principios afines para lograr medicinas más potentes, usando componentes minerales, incluso animales, no sólo vegetales. Aunque la figura del espagirista será potenciada en el renacimiento, a través de las teorías de Paracelso, puede darse su presencia en la España del medioevo, pues es bien sabido que los Árabes tenían sus propias escuelas espagiricas. Otro rol alternativo que se le puede dar al espagirista es el de un aprendiz de alquimista fracasado, el cual sólo ha podido entender la parte más práctica del Arte, resignándose sólo a ese conocimiento.

Mínimos en Características
15 en CULTURA

Origen social
Villano o Burgués.

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

Competencias primarias:
Espagiria
Leer/Escribir
Con. Vegetal
Con. Mineral

Competencias secundarias
Con. Animal
Primeros Auxilios
Latín
Árabe (Alemán en el siglo XVI o XVII)
Memoria
Psicología
Buscar
Degustar

Anselmo el goliardo

Posición social: Villano
Situación familiar: Bastardo
Profesión paterna: Alquimista
Nacionalidad: Reino de Castilla
Grupo étnico: Castellano

FUE	5	**Altura:**	1'80
AGI	10	**Peso:**	70 kg.
HAB	20	**Edad:**	19
RES	15	**Apariencia:**	16 (normal)
PER	20	**RR:**	50%
COM	10	**IRR:**	50%
CUL	20		
SUE	50		

Armas: Cuchillo 63%
Competencias: Astrología 45%, Enseñar 35% Escuchar -5, Espagiria 60%, leer/Escribir 60%, Con Animal 40%, Con. Vegetal 60%, Con. Mineral 60% Primeros Auxilios 40%, Idioma Arabe 21%, Idioma Latín 21%, Psicología 60%
Rasgos de Carácter: Busca al asesino de su familia, Don natural para la enseñanza, Sordo de una oreja.

Embaucador

¡Saludos buenas gentes! Agradeced a Dios, nuestro señor la dicha que os voy a permitir lograr en este afortunado día, pues habéis de saber que soy un reputado alquimista de gran fama y valía, al que el Altísimo le ha concedido la merced del conocimiento de un gran secreto. Dejadme contaros que yo, nacido de noble cuna, recibí una noche un sueño, sin duda de origen divino, en el que el Creador me revelaba el conocimiento del Elixir de la larga vida, conocidos por los eruditos como la Panacea universal, una medicina de una potencia sin parangón. Pero me impuso una condición, que no es más que llevarla a todas las buenas gentes del mundo, y es por ello que viajo en mi carromato, de pueblo en pueblo ofreciendo esta maravillosa medicina a todo el que me la quiera comprar. Si, y digo comprar, no por interés o avaricia, ¡líbreme Dios!, si no por conseguir un poco de dinero por el que subsistir, pues mi padre me ha repudiado por esta, mi sagrada misión y para poder conseguir los raros y extraños componentes que la fabricación del Elixir requiere. Os veos poco convencidos, mis buenas gentes. Un mal hombre os dejaría perder esta magnifica oportunidad, pensando que vuestra ingratitud no merece el don del Elixir, pero yo, un mero peón de la providencia divina no permitiré que vuestras dudas empañen mi obra. Quizá una prueba os convenza de las propiedades de esta, mi medicina. Necesito un enfermo que la pruebe... hum veamos, no vos no buena anciana dejadme buscar a alguien con males mayores... ¡tú!, sí tú, muchacho, veo que no puedes mover el brazo izquierdo, desde nacimiento me cuentas, pues bebe un sorbo del elixir y deja que este obre el prodigio... ¡Fijaos todos!¡Mirad como empieza a mover los dedos!... ¡Calma, calma!, ¡hay para todos, pero daos prisa pues mañana ya habré partido!¿Cuántas botellas quiere vuestra merced?

El embaucador es uno de los tantos truhanes que proliferaron en la Edad Media. Estos farsantes se hacían pasar como auténticos alquimistas ante el pueblo llano, acudiendo a ferias y mercados, y presentando sus milagrosos elixires y demás productos, de los que garantizaban los más prodigiosos resultados. Dado que sus medicinas tenían más posibilidades de provocar una indigestión que de curar, solían tener una vida itinerante, viajando de pueblo en pueblo en sus carretas y carromatos.

Mínimos en Características
10 en AGILIDAD y 15 en COMUNICACIÓN

Origen social
Villano.

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

Competencias principales
Elocuencia
Comerciar
Psicología
Conducir Carro

Competencias secundarias
Soborno
Correr
Disfrazarse
Con. Vegetal
Esquivar
Arma a elegir
Espagiria
Robar

Gastos y beneficios
Para determinar lo que el embaucador gana mensualmente, usa la tabla de ingreso de la prostituta, cambiando la Seducción por la Elocuencia.

Arnau "el xisclaire"

Posición social: Villano
Situación familiar: Padres Muertos. Un hermano (ladrón) y una hermana (monja)
Profesión paterna: Ladron
Nacionalidad: Corona de Aragón
Grupo étnico: Catalán

FUE	5	Altura:	1'23
AGI	20	Peso:	55 kg
HAB	20	Edad:	21
RES	10	Apariencia:	12 (Normal)
PER	20	RR:	75%
COM	20	IRR:	25%
CUL	5		
SUE	45		

Armas: Cuchillo 45%
Competencias: Comerciar 60%, Conducir carro 60%, Correr 49%, Degustar 45%, Disfrazarse 50%, Elocuencia 60%, Psicología 60%, Robar 45%, Soborno 45%.
Rasgos de Carácter: Ambidextro, Bajito, Don para los idiomas, Sibarita

Alquimista de Salón

Agradezco mucho que halláis venido, señora condesa. Es muy poco apropiado citaros a estas horas en lugar tan apartado, pero necesitaba hablar a solas con vos. Supongo que supondréis el motivo de esta reunión pues sin duda sois una mujer tan sagaz como hermosa. HablÉ con vuestro marido, sobre ciertos fondos que me podría ceder para poder proseguir mis investigaciones, pero no esta muy convencido de la validez de la gran Obra. Sabe Dios que valedores no me faltan en la corte, ni que no me sería difícil encontrar quien sufragase los gastos de esta divina empresa, pero de todos aquellos que conozco, cuando finalmente desentrañar los secretos de la piedra, no encuentro a nadie más digno con quien compartir la gloria y la riqueza que con el señor conde... ¡Oh! Disculpadme, pues miento, pues él no es el motivo verdadero, no es él quien escucha mis palabras y proyectos sobre el Arte Sagrado con interés y comprende la verdad que en ellas se esconde...no, sin duda lo hago pensando en vos, pues no se me ha escapado la atención que me brindáis y que en vuestra natural inteligencia habéis juzgado ciertos mis proyectos, así es, que como he dicho antes, no me gustaría ver los dulces frutos de la gran Obra devorados por un grupo de cuervos y urracas, pudiéndoselos brindar al más hermosos de los cisnes...

El alquimista de salón es una variante del embaucador, pero mientras este ultimo frecuenta ferias y mercados, el alquimista de salón se mueve en las cortes y ambientes aristocráticos, dándose aires de gran sabio alquimista, mientras convence a los ricos, para que sufraguen sus gastos de investigación, uniendo a la farsa de la sabiduría un comportamiento y modales exquisitos (Piensa en Cagliostro, el marqués de Saint Germain o Casanova...)

Mínimos en Características
20 en COMUNICACIÓN y 10 en CULTURA.

Origen social
Villano (puede ser también un burgués o noble venido a menos)

Armas y armaduras
Armadura de tipo 1, sin casco ni escudo, armas de tipo 1.

Competencias principales
Elocuencia
Psicología
Etiqueta
Disfrazarse

Competencias secundarias
Seducción
Latín
Leer/Escribir
1 Idioma
Escuchar
Espagiria
Discreción
Arma a elegir

Gastos y beneficios
El alquimista de salón, siempre vivirá (y gastará) como si de un burgués o noble se tratase.

Luigi di Mantua

Posición social: Baja nobleza
Situación familiar: Hijo único, Padres vivos
Profesión paterna: Cortesano
Nacionalidad: Extranjero
Grupo étnico: Italiano

FUE	5	Altura	1'72
AGI	10	Peso	60 kg
HAB	20	Edad	20
RES	15	Apariencia	19 (Atractivo)
PER	20	RR	50%
COM	20	IRR	50%
CUL	10		
SUE	50		

Armas: Daga 44%
Competencias: Disfrazarse 60%, Elocuencia 85%, Escuchar 65%, Espangiria 30%, Etiqueta 60%, Juego -5%, Leer/escribir 35%, Psicología 60%, Seducción 40%
Rasgos de Carácter: Calvo (usa peluca), Criado en otro país, Oído sensible, Vicio del Juego.

Frater Rosacruz

El obispo entró como una exhalación en el diminuto camarote, seguido de dos guardias y un lacayo. El hombre que estaba cenando, sentado en la mesa de madera, miró sorprendido a los que por la puerta que entraban, dejando los cubiertos en el plato. El lacayo acercó un laburete y el obispo se sentó, mirando con una sonrisa de superioridad al comensal. Éste, apuró el bocado que tenía en la boca, pero no dijo nada, limitándose a mirar al clérigo.
-Bueno, bueno- dijo el obispo- que veo, ¡vino! Vaya, francés y curiosamente uno de los caldos que merecen la pena de nuestros vecinos. ¡Os importa si me sirvo una copa!

Antes que el comensal diese el visto bueno (o no) a ello, el obispo hizo una señal al lacayo, el cual sacó una copa de oro y sirvió una generosa copa de vino al clérigo. Éste con una sonrisa aun más socarrona, despidió a sus servidores con un gesto, quedándose a solas con el comensal.
-Bueno, bueno, dejémonos de medias tintas, ¡no os parece! Sé que sois un rosacruz- dijo el obispo con cierto retintín en la palabra- y lo más importante, sé lo que traéis desde Francia en las bodegas de este barco.

El Obispo sacó un pliego de papeles y los examino ligeramente.
-Propaganda de vuestra augusta orden de herejes. ¡Vaya! Incluso os habéis molestado traducirlo al castellano. Esperaba encontrarlo en latín, pero veo que tenéis aspiraciones mucho más grandes que el atraer a los intelectuales. Tenéis suerte que mis agentes se hayan enterado antes que el Santo Oficio y que yo sea más comprensivo que ellos...
-Vuestra ilustrísima es extremadamente sagaz. ¡Deseáis quizá, el entrar en nuestra fraternidad! Meritos no os faltan.
-¡Yo! Yo soy un siervo de Dios, no de los hombres y menos de una panda de herejes, que han descubierto una "nueva ciencia" que trae la solución a todos los problemas... ¡Dios mío, nunca vi semejante insensatez!- respondió el obispo iracundo, vaciando la copa en un intento de recuperar la compostura.
-Mi buen obispo, yo no me burlaría de nuestra ciencia, pues pronto empezareis a tener pruebas que no sólo soluciona problemas, si no que también los puede crear... Pero dejemos eso para después, hablemos ahora de cómo nos ayudareis a burlar la inspección del Santo Oficio...- dijo el comensal esbozando una ligera sonrisa, mirando a la copa del obispo.
El obispo miró la copa y cayó en la cuenta de las pequeñas molestias que estaba empezando a notar por todo el cuerpo...

Para tomar esta particular profesión, el PJ deberá tener doble profesión, siendo esta la segunda de ellas, ostentando en publico la primera. El PJ pertenecerá a la Fraternitas Rosacrucis, siendo un agente de campo de la orden. A diferencia de otras órdenes similares (como la FVL), este tipo de frater no tiene una función determinada, debiendo ser un auténtico agente multiuso: servir como contacto a la Rosacruz en España, buscar posibles reclutas, realizar misiones para la Rosacruz, practicar la "Ciencia" (Alquimia) de la orden, proteger a otros miembros, etc. De hecho, el apoyo y los medios que el frater puede esperar de la orden serán limitados, ya que la Rosacruz no tiene tanto poder en España como en otros países.

Mínimos en Características
15 en PERCEPCIÓN, COMUNICACIÓN y CULTURA

Origen social
Normalmente deberá ser extranjero, generalmente francés o alemán, de origen noble o burgués, (excepcionalmente se admiten villanos de gran valía).

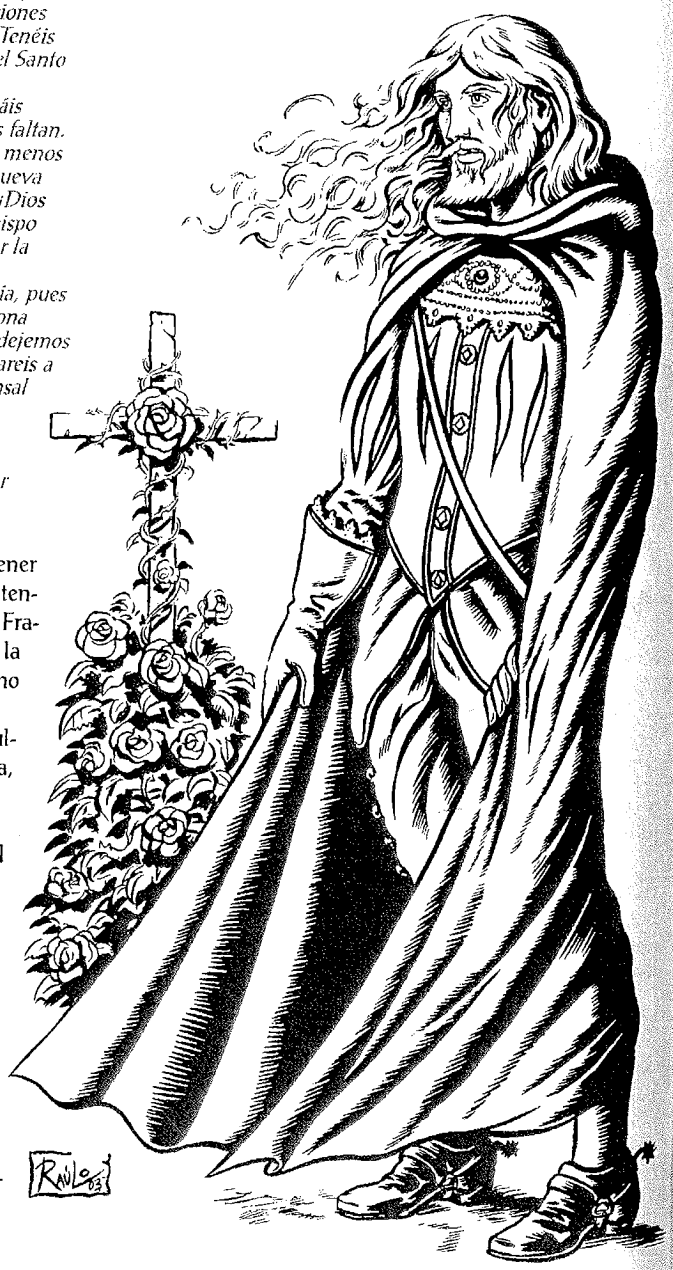
Con el permiso del DJ, podría ser español, permitiéndosele, si se desea, la opción de cambiar uno de los rasgos de carácter positivos por el rasgo "Criado en el extranjero)

Armas y armaduras
Las mismas que en la profesión primaria.

Competencias primarias
Psicología
Discreción
Disfrazarse
Elocuencia

Competencias secundarias
Alquimia, Leer/Escribir, Criptografía, Etiqueta, Soborno, Con. Mágico o 1 Idioma, Con. mineral, Arma a elegir

Gastos y beneficios
El frater rosacruz, ayudado por la orden, dobla su capital inicial. Este dinero extra no debe ser invertido en bienes y sirve para financiar las actividades del frater.



Frater Rosacruz - François Flamel

Aguelarre

NOMBRE DEL PERSONAJE	NOMBRE DEL JUGADOR
FRANÇOIS FLAMEL	

DIOS	PATRIA	REY
Religión Cristiana	Reino de Francia	

APODO	POSICIÓN SOCIAL	PROFESIÓN A	PROFESIÓN B
ESPINO	BAJA NOBLEZA	CORTESANO	FRATER ROSACRUZ

GRUPO ÉTNICO	SITUACIÓN FAMILIAR
PARISINO	Padres en la hoguera, educado por el tio Nicolás

PROFESIÓN PATERNA	PESO	ALTURA	EDAD	CONYUGE	HIJOS
cortesano	76 kg	1,75 m	31 años	no	no

CARACTERÍSTICAS

	INICIAL	ACTUAL
FUE FUERZA	12	
AGI AGILIDAD	13	
HAB HABILIDAD	13	
RES RESISTENCIA	12	
PER PERCEPCIÓN	15	
COM COMUNICACIÓN	20	
CUL CULTURA	15	

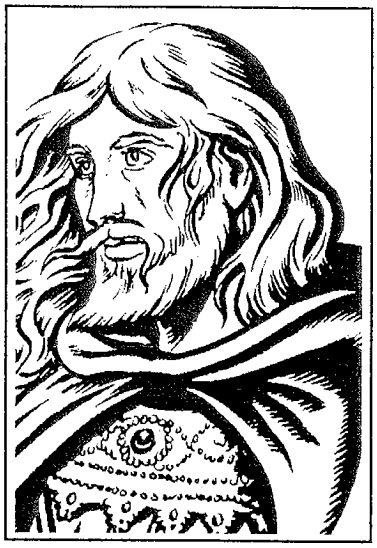
RR RACIONALIDAD	40 %
IRR IRRACIONALIDAD	60 %

	TOTAL	ACTUALES
PV PUNTOS DE VIDA	12	

	INICIAL	ACTUAL
SUE SUERTE	50	
PC P. CONCENTRACIÓN	12	

ASP ASPECTO	16
DESCRIPCIÓN	Normal

	AGI		ARMADURA		INICIATIVA
INI INICIATIVA	13	+	0	=	13



NOTAS PERSONALIZADAS

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS

		TOTAL
☐ Alquimia	(Cul)	55 %
☐ Artesanía	(Hab)	13 %
☐ Astrología	(Cul)	15 %
☐ Buscar	(Per)	15 %
☐ Cabalgar	(Agi)	13 %
☐ Cantar	(Com)	20 %
☐ Comerciar	(Com)	20 %
☐ Con. animales	(Cul)	15 %
☐ Con. mágico	(Cul)	55 %
☐ Con. mineral	(Cul)	30 %
☐ Con. plantas	(Cul)	15 %
☐ Conducir carro	(Hab)	13 %
☐ Correr	(Agi)	13 %
☐ Degustar	(Per)	15 %
☐ Discreccíón	(Agi)	26 %
☐ Disfrazarse	(Com)	40 %
☐ Elocuencia	(Com)	60 %
☐ Enseñar	(Com)	29 %
☐ Esconderse	(Agi)	13 %
☐ Escuchar	(Per)	15 %
☐ Esquivar	(Agi)	13 %
☐ Falsificar	(Agi)	13 %
☐ Forzar Mecanismo	(Hab)	13 %
☐ Idioma(*Frances*)	(---)	100 %
☐ Idioma(*Latín*)	(---)	40 %
☐ Idioma( )	(---)	
☐ Juego	(Hab)	13 %
☐ Juegos de Manos	(Hab)	13 %
☐ Lanzar	(Agi)	13 %
☐ Leer/escribir	(Cul)	50 %
☐ Leyendas	(Cul)	15 %
☐ Mando	(Com)	20 %
☐ Medicina	(Cul)	15 %
☐ Memoria	(Per)	15 %
☐ Música	(Cul)	15 %
☐ Nadar	(Hab)	13 %
☐ Navegar	(Hab)	13 %
☐ Ocultar	(Hab)	13 %
☐ Otear	(Per)	15 %
☐ Primeros auxilios	(Hab)	13 %
☐ Psicología	(Per)	45 %
☐ Rastrear	(Per)	15 %
☐ Robar	(Hab)	13 %
☐ Saltar	(Agi)	13 %
☐ Seducción	(Asp)	61 %
☐ Soborno	(Com)	61 %
☐ Teología	(Cul)	15 %
☐ Trepar	(Agi)	13 %
☐ Tortura	(Hab)	13 %
☐ *Etiqueta*	(*Cul*)	15 %
☐	( )	
☐	( )	
☐	( )	

© 2003 Proyectos Editoriales Cinan, S.L. - www.aquelarre.net - Todos los derechos reservados.
Made in Espana. Se permite la fotocopia de esta hoja para su uso personal.

EQUIPO

- Capa de seda
- Guantes de Caballero
- Zapatos con espuelas
- Ropas francesas
- Espada ropera
- Estilete oculto
- Perfume
- Collar con simbolo Rosacruz
- Anillo con rapé
- Vaina con veneno oculto
- Tubo de pergaminos
- Pluma y tintero
- Componentes de alquimia
- Sello familiar

ESPECIALES

Competencia ARMAS

		PORCENTAJE	DAÑO ARMA	MODIFICADOR	TOTAL
☐ **Espada Ropera**	(Hab)	40 %	1d8+1	+	=
☐ **Estilete**	(Hab)	30%	1d3+1	+	=
☐	( )			+	=
☐	( )			+	=

ARMADURA

	PROTECCIÓN	INICIATIVA	MALUS	OTROS
Ropas Gruesas de Lujo	1	0	0	
Peto de cuero ornamentado	3			

RASGOS DE CARÁCTER

Educado por un Alquimista (tio) +15% alquimia, +15 % con. minerales , Criado en otro país: 100% Frances,

bastante guapo: +5 Aspecto

OBSERVACIONES

François nacio en la corte del rei de francia pero fue adoptado y educado por el hermano de su padre que fue un conocido alquimista de la epoca y miembro de la Rosacruz. François actua como agente en la peninsula para influenciar en la nobleza y llegar tambien al pueblo importando libros para la difusion de su arte.
Con su belleza y su labia consigue saltar todos los obstaculos respaldado por el dinero de su orden y el buen nombre de su familia.

Fórmulas alquímicas

El corro de rufianes estaba totalmente horrorizado. La mayoría había retrocedido ante el suceso, mientras otros no podían evitar el vomitar ante la macabra escena. En el centro del corro se encontraba la victima, un hombre con la cabeza totalmente desfigurada por el aceite de vitriolo que había intentado usar como defensa con tan desafortunado tino. El jefe de los rufianes, que demostró tener mucho más estomago que sus compañeros se adelanto y arrodillándose, empezó a registrar el cadáver. "Brujería", dijo alguien. El jefe se levantó sujetando una bolsa y volviéndose a los suyos dijo:
-Brujería no, alquimia. Los brujos no llevan tanto dinero encima.

En su búsqueda de la piedra filosofal, los alquimistas han descubierto multitud de curiosos compuestos químicos, la mayoría descubiertos por la mera casualidad (o providencia divina), como ejemplo la pólvora, la cual se forma durante la fase de la gran Obra denominada "la gran cocción" y si el alquimista no es cuidadoso en esa fase, se puede encontrar su laboratorio (y su persona quizás) volando por los aires. Deberá tenerse en cuenta que estas fórmulas alquímicas no tienen nada de sobrenatural o mágico y sólo son aplicaciones químicas curiosas, a las cuales el alquimista le ha sabido sacar partido. No obstante, a los ojos de profanos, pueden ser tomados por estos como brujería (nota: durante todo este capitulo hablaré del alquimista, refiriéndome al practicante de alquimia o espagiria, sólo refiriéndome a los verdaderos alquimistas con el término filósofos).

Aprendizaje de fórmulas alquímicas

Durante la generación del personaje, si el PJ supera el 30% en la competencia de Alquimia o Espagiria, tiene derecho a saber un numero de fórmulas igual a las siguientes, pudiendo elegirlas del formulario, siempre que cumpla los requisitos para conocerla:

fórmulas iniciales

Alquimia o Espagiria	Número de fórmulas
30%/50%	1D4+1
50%/75%	1D6+1
75%/90%	1D8+1
91/100%/	2D6
+100%	2D10+1

Durante el juego los PJS alquimistas pueden aprender fórmulas de tutores o libros: El tutor deberá lograr una tirada del mínimo de Enseñar y Alquimia (o Espagiria) y el alumno deberá pasar una tirada de Alquimia o Espagiria, y si la pasa deberá gastar tantos días practicándola y experimentándola como la mitad del porcentaje mínimo de aprendizaje de la fórmula enseñada. Si se aprende la fórmula de un libro, el lector deberá pasar una tirada de Leer/Escribir, otra del valor de Enseñar del libro y finalmente la tirada de Alquimia o Espagiria para comprender la fórmula, practicando tantos días como en el caso anterior. Si se aprenden fórmulas de tutores o libros, el alquimista no necesita reunir los requisitos para aprenderlos, aunque la falta de conocimientos básicos le podrá plantear problemas al prepararla.

Descubrimiento de nuevas fórmulas

Hay otra forma de aprender fórmulas, "descubriéndolas". El alquimista puede experimentar en su laboratorio, intentando descubrir algún nuevo (al menos para él) compuesto o fórmula. Para ello deberá permanecer trabajando un numero de meses, de forma continuada (se recomienda entre aventura y aventura). Durante estos meses, el alquimista gastará dinero extra en materiales y componentes para el laboratorio, una cantidad aproximada a (1D3 x Gasto semanal ordinario) por mes. Este gasto puede doblarse, consiguiendo un bonus a la tirada de investigación igual a la PER del alquimista, o reducirse a la mitad a costa de sufrir un malus igual a la CUL en la tirada de investigación, ante la poca inversión realizada.
La cantidad de meses investigando y experimentando dependerá de cómo oriente el alquimista la investigación: si confía en la providencia divina, no buscando ninguna fórmula en concreto, experimentando sin más para avanzar en la búsqueda de la Obra, el tiempo invertido será 1D6 meses (esta opción es la generalmente elegida por los filósofos). Si se investiga buscando algo en concreto, ya sea porque se conozca o se halla leído de la existencia del compuesto, el tiempo será 1D8+1 meses (elección preferida de espagiristas). Tras haber transcurrido el tiempo necesario, el alquimista deberá hacer una tirada de Alquimia (o Espagiria), con los bonus/malus por gastos generosos/precarios. Además en la tirada se deberá tener en cuenta los posibles malus o bonus por el laboratorio usado (ver **Tabla**). Si se consigue pasar la tirada el alquimista aprenderá una nueva fórmula que será la buscada o una aleatoria, según el modo de la investigación. En ambos casos, se deberá reunir los requisitos para poder aprender la fórmula en cuestión, en el caso aleatorio sólo se tendrán en cuenta aquellas cuyos requisitos el alquimista reúna. Si el alquimista sacase un crítico, gana 1D6 puntos de Apr. en la competencia, por haber descubierto además algún conocimiento útil de alquimia (o espagiria).
En algún momento un jugador puede proponer al DJ el inventar una fórmula alquímica "de su cosecha". El DJ puede permitirlo, pero bien se cuidará que no sea un efecto mágico o sobrenatural, siendo las exageraciones aceptables (o no).

El laboratorio

Uno de los lugares más importantes para el alquimista, el cual se encargará que sea lo más completo posible, pues es en este lugar principalmente donde se realizara la práctica del Arte. Los filósofos (de ninguna manera los espagiristas) además se pueden beneficiar de su particular conocimiento de los astros y sus influencias, constelando y magnetizando sus herramientas para mejores resultados. Constelar el vaso hermético necesita de una tirada de Astrología –25 y otra de Alquimia, tardando el tiempo normal de un talismán mágico (aunque el hecho en si no sea intrínsicamente mágico). Para constelar un atanor, se deberá a medida que este se vaya construyendo, y sólo podrá ser constelado por su propietario: para lograrlo será necesario una tirada de Astrología-50 y otra de Alquimia-25. También se puede constelar el propio laboratorio, aunque no es nada fácil, pues sólo se puede lograr en lugares concretos, donde los astros sean propicios. Encontrar tales sitios necesita de una tirada de Astrología-75, y una vez encontrado el lugar, el filósofo deberá, con ayuda de otros iniciados, construir el recinto de una manera muy especial (Necesaria una tirada de Alquimia-50 y pasar varias de Artesanía). La constelación se realiza a determinadas horas en que los astros sean propicios, usando materiales y minerales afines a los mismos.

Tipo	Bonus/Malus
Herramientas...	
...destilatorias de gran calidad	+15 Alq/Esp
...destilatorias usuales	+0 Alq/Esp
...destilatorias precarias	-20 Alq/Esp
...destilatorias "improvisadas"	-40 Alq/Esp
...destilatorias inexistentes	-60 Alq/Esp
...ordinarias extraordinarias	+10 Alq/Esp
...ordinarias usuales	+0 Alq/Esp
...ordinarias precarias	-15 Alq/Esp
...ordinarias "improvisadas"	-25 Alq/Esp
...ordinarias inexistentes	-60 Alq/Esp
Vaso hermético...	
...constelado	+10 Alq
...de cristal de roca	+10 Alq/+5 Esp
...ordinario	+0 Alq/Esp
...precario	-15 Alq/-5 Esp
..."improvisado"	-35 Alq/-15 Esp
Sin vaso	-55 Alq/-25 Esp
Varios	
Atanor constelado	+15 Alq
Atanor personal	+0 Alq/Esp
Atanor ajeno	-15 Alq /-5 Esp
Horno ordinario	-35 Alq/-20 Esp
Hoguera	-50 Alq/-30 Esp.
Cantidad/calidad componentes...	
...apropiada(1)	+0 Alq/Esp
...ajustada(1)	-10 Alq/Esp
...generosa(1)	+5 Alq/Esp
...alternativos (improvisados) (1)	-25 Alq/-20 Esp.
...de pésima calidad(1)	-15 Alq/Esp
...de muy buena calidad(1)	+10 Alq/Esp

(1) Estos Bonus/malus no se tienen en cuenta en la investigación, sólo en la preparación. **Alq**: Alquimia, **Esp**: Espagiria, **Alq/Esp**: Alquimia o Espagiria.

Preparando las fórmulas

No se puede decir que todas las fórmulas tarden lo mismo en prepararse, ya que no sólo depende de la pericia del alquimista, sino de los procesos y materiales que intervengan en la fabricación. Cuando un alquimista se disponga a fabricar una fórmula, deberá reunir los componentes de la misma, y preferiblemente en un laboratorio, comenzar su fabricación. Si el alquimista cumple con los requisitos de la fórmula (tienen la competencia a igual o mayor valor y reúne el resto de requisitos), no necesita realizar tirada de Alq/Esp. Si no los reúne, se tendrá que realizar una tirada de Alq/Esp, consiguiéndose la fabricación si es exitosa y fallando en caso contrario. Puede darse que no se reúna los requisitos "temporalmente" por estar preparando una fórmula en condiciones precarias que bajen el porcentaje de Alq/Esp. Los filósofos sólo pueden preparar una fórmula a la vez mientras los espagiristas, pueden hacer hasta tres, pero deberán realizar una tirada independiente de Espagiria para cada una, y sólo obtendrán para cada una la mitad o un tercio de las dosis normales (dependiendo del caso).

Dios en la ecuación
Si el filósofo o espagirista (no soplador) es creyente, puede obtener un bonus/malus que rondará normalmente entre +25 y -25, representando la voluntad de Dios y su apoyo (o no) a la realización de la Obra o sus derivados. Aquellos sopladores o ateos, no podrán (para bien o para mal) ser blancos de este modificador.

Pifias en Alquimia
Las pifias son siempre desagradables en alquimia y el DJ, puede pedir una tirada de suerte para ver el resultado de la misma, pudiendo ir desde una reacción violenta (explosiva o ácida) a verse afectado por algún efecto secundario de alguna fórmula. Lo mismo sucede para esos alquimistas, aficionados a llevar retortas con fórmulas, que se caigan del caballo; sólo sabe Dios que reacciones puede provocar las fórmulas al mezclarse...

Modus operandi

Los filósofos y espagiristas ven la práctica del Arte de forma distinta. De forma normal, ambos tardan más o menos lo mismo en la preparación de una fórmula, pero cada grupo tiene la opción de prepararla de una forma exclusivamente de su competencia. Para ello debe reunir los requisitos de la fórmula que se vaya a preparar.

Modo Alquímico

El alquimista es consciente de la importancia de los astros y del cosmos en la realización de la Obra y sus derivados, y gracias a ello puede aprovecharse de ello. Si el filósofo saca una tirada de Astrología antes de emprender un trabajo, será capaz de determinar cual son las mejores horas y días para las diversas partes del mismo. De esta forma el tiempo de preparación de la fórmula se multiplica por 1D3, en busca de las influencias propicias. Además el filosofo debe realizar siempre una tirada de Alquimia. Si la consigue de forma normal, puede elegir un beneficio; si la pasa por Alquimia/2, dos y si es crítico, tres. Caso de fallar la tirada (sin pifia) no se pierde todo, pues se conseguirá fabricar la mitad de las dosis normales, con una caducidad/2.

Beneficios Cósmicos

Doble cantidad de dosis.
Cantidad de dosis máxima.
Doble caducidad.
Caducidad máxima.
Efecto mejorado (a discreción del DJ: Doble, máximo o especial)

Bonus +25 a Alquimia (se elige antes de tirar, si se falla no se consigue dosis alguna).

Modo Espagirico

Los espagiristas (sopladores) por su parte, ven las fórmulas como reacciones químicas, que siempre funcionan si se sabe como hacerlas, desechando intervenciones cósmicas o divinas. Por ello son más osados, en el sentido de usar medios y procesos de una forma que un filósofo jamás haría, por ir contra el Arte. Gracias a ello son capaces de fabricar las fórmulas más rápidamente. A cambio de un malus de –10 en su tirada de Espagiria, reduce en –1 el tiempo necesario de fabricación (no pudiendo llegar a ser menor que el resultado mínimo de la misma). Por cada –15 de malus completo, se reduce en –1 la caducidad y por cada –20 completo, -1 a las dosis, pudiendo llegar ambas a ser 0 o negativas (si es que las prisas no son buenas...). Una vez el espagirista decide los malus, se hace una tirada de Espagiria con ellos, consiguiéndose la fabricación si es exitosa.

Descripción
NOMBRE: Nombre de la fórmula
Req.: Requerimientos de la fórmula: nivel mínimo de Alquimia o Espagiria y fórmulas que se deben conocer de antemano, y competencias relacionadas que el alquimista debería saber para averiguar sus efectos o usarlos de forma adecuada.
Dosis: Numero de dosis máximas fabricadas.
Duración: Duración de los efectos.
Preparación: Tiempo de preparación.
Caducidad: Caducidad del compuesto. Hay que tener en cuenta, aunque no se diga nada en este apartado, que algunos compuestos pueden no caducar, si son conservados de forma adecuada (la pólvora por ejemplo).
Efectos: Descripción y efectos.

El Formulario

69+1 Fórmulas alquímicas

Aceite afilador de Marte	Llamada de Diana
Aceite de Vitriolo	Luz del Hades
Acero filosófico	Mano de Vulcano
Alcohol	Marca Diabólica
Agua hambrienta	Medicina del régimen lunar
Agua Regia	Medicina del régimen solar
Aguas de San Antonio	Medicina de la segunda rueda
Aguas de socorro	Metal de Malicia
Amargo elixir	Muerdenarices
Ambrosia	Néctar de Ceres
Azogue prodigioso	Ojo oculto
Azul de Damasco	Piedra de Heracles
Bórax	Piedras de Vulcano
Broma de los Sabios	Piel de piedra
Cirios de visiones	Pólvora
Cola de Heracles	Porcelana
Comida de tontos	Prodigio de los Sabios
Destello de Febo	Ropas pétreas
Electrum	Rostro de Febo
Escarcha líquida	Salamandra hambrienta
Esencia de Sueños	Sangre de Cristo
Espejo de verdades	Sangre de la Tierra
Espejo de falacias	Sangre de Prometeo
Fuegos de Artificio	Sudor de serpiente
Fuego filosófico	Sudor de Vulcano
Fuego griego	Tinta invisible
Hedor de Tábanos	Tinte
Hedor repelente	Tinte de pelo
Hilo de Ariadna	Tinte de piel
Humo de piedra	Vellocino Solar
Humo Infernal	Veneno de Marte
Imán sublime	Vidrio
Lagrimas de Madre	Vidrio Vulcánico
Lejía	Vidrio ilusorio
Licor de Ángeles	Vigor de Marte

ACEITE AFILADOR DE MARTE

Req.: 50%
Dosis: 1D8+2.
Duración: hasta que el arma haga cinco veces su daño máximo.
Preparación: 3D6 horas.
Caducidad: 2D3 semanas.
Efectos: Un aceite oscuro. Si se afila un arma (de filo) y se aplica a continuación, volviendo a afilarla, el arma adquiere un filo ciertamente cortante, haciendo un daño extra de +1 contra armaduras metálicas y +2 contra armaduras orgánicas o sin armadura. El arma pierde el filo con el uso.

ACEITE DE VITRIOLO

Req.: 48%
Dosis: 2D6
Duración: 1D4+2 asaltos.
Preparación: 1D3+2 días
Caducidad: 1D3 meses, pero en las condiciones adecuadas no caduca.
Efectos: este aceite no es más que el nombre alquímico del ácido sulfúrico, capaz de corroer metal, piedra, carne y huesos. Su uso como arma es temible, arrojado a alguien hace 1D6 de daño por dosis durante 1D4+2 asaltos. Por cada 5 puntos realizados, obliga a tirar por secuelas, si bien no amputa miembros, si que los puede dejar inservibles. La armadura protege, mientras no halla hecho tantos puntos de daño como el valor de protección de la misma. Si se supera el daño se aplica tanto a la armadura como a su portador. El aceite de vitriolo requiere de recipientes especiales para su transporte.

ACERO FILOSÓFICO

Req.: 80%, Mano de Vulcano, Vigor de Marte, (Herrería o Artesanía 65%)
Dosis: Varia
Duración: N/A
Preparación: 3D6 días
Caducidad: N/A
Efectos: este acero es una aleación especial, un acero más fuerte y resistente. Las armas y armaduras con el fabricado provocan y protegen un punto más (las armaduras tienen un 10% más de RES). Las armas tienen un 10% de posibilidades de evitar rotura.

ALCOHOL

Req.: 35%
Dosis: 2D6
Duración: N/A.
Preparación: 1D3 días.
Caducidad: Según conservación.
Efectos: la destilación del alcohol es uno de los puntos iniciales de la espagiria (medicinal). Si se tiene (Medicina 50%), puede usarse en heridas, reduciendo los puntos perdidos por curación natural en uno (ver Ars Medica, curación natural).

AGUA HAMBRIENTA

Req.: 55%, Aceite de Vitriolo
Dosis: 2D6
Duración: hasta que se lave con abundante agua o 2D12 minutos.
Preparación: 3D6 horas
Caducidad: 1D3 meses.
Efectos: esta particular agua, quema ligeramente la piel, produciendo una quemazón y un intenso escozor y picor, que obligará al afectado a rascarse violentamente si no pasa una tirada de RESx2 (cada asalto). Si se rasca, tendrá un –50 a todo por la molestia y la atención involuntaria al rascarse, haciéndose a si mismo un punto de daño. La única forma de librarse es usar **el agua de socorro** o lavar la parte afectada con abundante agua, durante al menos 2D3 minutos (mientras los compañeros del afectado lo sujetan para que no se rasque...)

AGUA REGIA

Req.: 45%
Dosis: 3D6
Duración: Varia.
Preparación: 1D3+2 días.
Caducidad: 1D4+1 meses.
Efectos: esta agua es llamada así, porque tiene el poder de corroer al rey de los metales el oro. Corroe metales preciosos, dejándolos "inservibles" (si se usa suficientes dosis) y obligando a refundirlos para aprovecharlos.

AGUAS DE SAN ANTONIO

Req.: 40%
Dosis: 1D6+2.
Preparación: 2D6 horas.
Caducidad: 2D6 años mínimo
Efectos: Estas aguas destiladas conservan cualquier materia orgánica que en ella se sumerjan, evitando su deterioro o putrefacción.

AGUAS DE SOCORRO
Req.: 40%
Dosis: 3D6
Duración: varia
Preparación: 3D6 horas.
Caducidad: 1D4 meses.
Efectos: esta agua es una solución base que anula los efectos del aceite de vitriolo, broma de los sabios y el agua hambrienta, entre otros.

AMARGO ELIXIR
Req.: 90%, alcohol, (Con. Mineral 75%), (Con. Vegetal 75%)
Dosis: 3D6 gotas.
Duración: Especial.
Preparación: 2D8 días.
Caducidad: 1D3 meses.
Efectos: un veneno poco convencional, con aspecto de líquido negro con un sabor ligeramente amargo, muy difícil de destilar. Se ha de administrar a la víctima al menos dos veces al día durante una semana (una gota en la bebida o comida basta).

Tras esta semana, se hace una tirada de RESx1. Caso de sacarla, se puede volver a intentar con otra semana de dosis. Caso de fallarla, el sujeto queda envenenado. Este veneno actúa de una forma muy distinta a la convencional: si el sujeto no toma al menos una gota diariamente, morirá sufriendo terribles dolores en 4D6 horas. No se conoce antídoto conocido para este veneno, aunque se rumorea que la Sangre de Cristo, es posible que pueda purgarlo.

AMBROSIA
Req.: 45%, (Con. Vegetal 50%)
Dosis: Para fabricar al menos 2x3D6 galletas.
Duración: N/A.
Preparación: 1D3+2 días
Caducidad: 1D4 semanas.
Efectos: Se obtiene una harina muy nutritiva, extraída de varios vegetales, con los que se cocinan unas galletas deliciosas. Consumir una equivale a haber comido hasta reventar, una comida muy nutritiva... aunque no quita para nada el hambre (es una galleta). Hincharse de galletas engorda bastante...

AZOGUE PRODIGIOSO
Req.: 55%.
Dosis: 1D8+1.
Duración: hasta que se desgaste.
Preparación: 2D6+2 horas.
Caducidad: 1D6 en contacto directo con el aire (se endurece). 2D6 días si mantiene bien resguardado.
Efectos: un azogue (mercurio) muy especial. Aplicado a cualquier superficie, la convierte en un espejo.

AZUL DE DAMASCO
Req.: 90%, Acero filosofal (Artesanía 90%)
Dosis: Varia.
Duración: N/A.
Preparación: 2D6+3 semanas.
Caducidad: N/A
Efectos: el acero azul de Damasco, ha sido conocido desde la antigüedad, siendo su fabricación un secreto. Los musulmanes solían realizar una peregrinación a la ciudad de Damasco para fabricarlo, forjándolo en determinados puntos del camino. Cuando llegaban a la ciudad, lo ponían al rojo y mataban alguien con él, dejando que se enfriara en sus entrañas. Los alquimistas y herreros cristianos, un poco más prácticos, usaban una médula de caballo para este efecto. El acero combina parte de las enseñanzas de herrería usadas en el Azul, dejadas por los musulmanes y el no menos magnífico hierro toledano. El acero damasquino, es un acero duro, ligero y de tono azulado. Usado en armas de filo, no hace más daño que un acero ordinario, pero si el arma hace tanto daño como al menos (el valor de armadura)x2 del atacado y el atacante sacó su tirada por su competencia/2, el metal pasara por la armadura como si fuese de papel, ignorándola, siempre que no estuviese fabricada a su vez con acero damasquino. En armaduras, la armadura protege un punto más contra ataques que produzcan la mitad o menos de su daño máximo, reduce malus en un 5%, y pierde un punto menos de RES (la armadura) por ataque.

BÓRAX
Req.: 60%
Dosis: 3D6
Duración: 10 minutos por dosis.
Preparación: 2D6 días
Caducidad: 2D6 semanas.
Efectos: el bórax es un compuesto que permite el soldaje en frío (sin necesidad de fuego) de metales, que aun en día se usa. Aplicado a alguien con armadura metálica, pondrá el trozo de armadura afectado al rojo en 1D6+1 asaltos, haciendo a partir de ese momento 1 punto de daño, hasta que se enfrié.

BROMA DE LOS SABIOS
Req.: 60%
Dosis: 3D6
Duración: hasta que se quite el polvo, se use las aguas de socorro o 1D3 horas.
Preparación: 1D3+2 días.
Caducidad: 1D4 meses.
Efectos: ¿quién dijo que los alquimistas no tienen sentido del humor? Esta fórmula reproduce los polvos pica-pica. Espolvoreados en la ropa de la víctima o lanzados directamente a la misma, le producirán un molesto picor. No produce daño ni malus (aparte del ridículo...).

CIRIOS DE VISIONES
Req.: 65%
Dosis: 1D8+1 (de un solo tipo).
Duración: Varia.
Preparación: 1D6+1 días.
Caducidad: 2D10 meses.
Efectos: curiosos cirios hechos de cera y ciertas drogas, que se liberan a la vez que el cirio arde. Aquel que permanezca cerca, al menos durante su RES en minutos, manifestará una alteración sensorial, que dependiendo del tipo de cirio fabricado será: euforia, ver sapos por todas partes, ver a la gente desnuda, ver todo

de un color, escuchar las cosas con efecto eco, ver las sombras de las cosas moverse solas, etc.(el DJ puede inventarse más).

COLA DE HERACLES

Req.: 66%
Dosis: 2D6+3
Duración: Permanente, generalmente.
Preparación: 1D3 días.
Caducidad: Según conservación, entre 2D6 días y 1D4+1 semanas.
Efectos: esta cola es un pegamento, más fuerte que la cola de carpintero, capaz de pegar todo, incluido la piel y la carne. Para ello se ha de mantener lo que se desee pegar más o menos junto, durante 2D6 asaltos. Una vez pegado, no hay forma sencilla de despegarlo. La única forma de desunirla, es sumergir la parte encolada en agua salina tibia, durante 1D20+20 minutos mínimo.

COMIDA DE TONTOS

Req.: 50%, (Con Vegetal 55%)
Dosis: 2x3D6 píldoras.
Duración: 1D6+3 horas.
Preparación: 1D4+1 días.
Caducidad: 1D3 meses.
Efectos: Una sencilla píldora elaborada de materia vegetal, que una vez tragada, junto a un buen buche de agua, se hincha en el estómago, dando la impresión de haberse hinchado de comer (quita el hambre, pero no los síntomas provocados por falta de alimentos).

Apenas alimenta. Consumir varias píldoras más agua, es mortal de necesidad...

DESTELLO DE FEBO

Req.: 42%
Dosis: 4D6.
Duración: Instantánea.
Preparación: 2D6 horas.
Caducidad: 2D6 meses.
Efectos: Un fino polvo de sales de magnesio, que reacciona violentamente con el fuego, produciendo un destello o fogonazo. Aquel que mire este destello fijamente puede verse parcialmente cegado si pasa una tirada de PERx3, teniendo un –50 a todo durante los próximos 2D6 minutos.

ELECTRUM

Req.: 75% (Solo con Alquimia), (Con. Mineral 75%, Con. Mágico o Teologia 75%, Astrología 75%)
Dosis: Varia.
Duración: N/A
Preparación: Varia.
Caducidad: N/A.
Efectos: Este metal es la mezcla de los siete metales planetarios, reunidos por fusión de los momentos exactos de las conjunciones planetarias. Paracelso, en su Archidoxia Mágica, no explica que se forma empezando la aleación por los metales más volátiles, que son el mercurio y el plomo, después el estaño, luego la plata, el cobre, el hierro y el oro. El orden de los cuatro últimos es menos importante, pero conviene dejar el hierro para el final. Las aplicaciones de este metal es la de la fabricación de objetos sagrados (ofrece un bonus de +5% a la RR a efectos de usos de Fe, si se usa un icono sagrado de ese material), y la de uso en la joyería antigua por reforzar las propiedades astrológicas de las piedras (si se hace un relicario o se engarza este metal a un talismán o dije astrologico se aumenta la duración de sus efectos en +1 u ofrece un bonus a su activación de +7%, a elegir).

ESCARCHA LÍQUIDA

Req.: 65%
Dosis: 2D6+3
Duración: 1D3 horas
Preparación: 1D3 días.
Caducidad: 1D8+2 días.
Efectos: es un aceite sumamente viscoso y deslizante. Se puede usar en cerraduras, dando un bonus de +25 para forzarlas. También se puede esparcir por el suelo. Aquel que pase, deberá pasar una tirada de AGIx2 (malus de armaduras aplicables) o caerá, debiendo pasar la citada tirada si quiere levantarse (en una pendiente el efecto es completo).

ESENCIA DE SUEÑOS

Req.: 70%, (Medicina 65%)
Dosis: 1D4+2.
Duración: 1D3 horas mínimo.
Preparación: 1D6+1 días.
Caducidad: Exponiendo al aire libre 1D20+20 minutos, 2D6 días si se conserva adecuadamente.
Efectos: un líquido con un olor muy peculiar. Si se hace oler a alguien y no pasa una tirada, aturde y desorienta (-50 a todo) durante 1D6+1 asaltos. Si se huele de nuevo aturdido y no se pasa la tirada, la victima cae en un profundo sueño. La tirada de RES, comienza con RESx5. Si se obligase a la victima a oler la esencia, de forma continuada (lo más típico es mojar la esencia en un trapo y ponérselo en la nariz y boca del sujeto, mientras se le "sujeta"), cada asalto baja esta tirada para resistir sus Efectos: RESx4, RESx3, RESx2, hasta llegar a RESx1.

ESPEJO DE VERDADES

Req.: 60%, Vidrio ilusorio, Azogue prodigioso(Artesanía 60%)
Dosis: Varia.
Duración: N/A
Preparación: 1D10+3 días.
Caducidad: N/A
Efectos: este particular espejo produce un reflejo tan perfecto, que los observadores no serán capaces de detectar que es un espejo, a no ser que se saque una tirada de PERx1 o lo toquen.

ESPEJO DE FALACIAS

Req.: 75%, Espejo de verdades (Artesanía 78%)
Dosis: Varia.
Duración: N/A
Preparación: 1D12+3 días.
Caducidad: N/A

Efectos: este espejo tiene todas las propiedades que el espejo de verdades, pero su reflejo esta trucado, de tal forma que no muestra el reflejo de lo que tiene enfrente, sino de algo que este en otra dirección, sin que se note curvatura alguna en la superficie del espejo. El alquimista determinara la desviación cuando lo fabrique.

FUEGOS DE ARTIFICIO

Req.: 80%, Pólvora, Destello de Febo
Dosis: 1D6+1.
Duración: Variable.
Preparación: 1D3 días.
Caducidad: 1D6+3 meses.
Efectos: Esta fórmula permite la creación de fuegos artificiales, de varios tipos y colores. Se pueden usar como armas, pero es una pobre elección, provocan 1D6+1 de daño, pero la armadura del blanco puede absorberlo. El lanzarlos en combate es complicado e impreciso mermando mucho su utilidad.

FUEGO FILOSÓFICO

Req.: 105% (Solo con Alquimia)
Dosis: N/A
Duración: N/A
Preparación: N/A
Caducidad: N/A
Efectos: esta fórmula concede el conocimiento para la producir el fuego filosófico, un fuego que sólo arde (normalmente) en el atanor, que no produce calor, sólo luz, no quemando al alquimista, pudiendo operar con el en Alquimia, con mejores resultados que con el fuego convencional. Concede un bonus de +5% a la investigación y preparación de fórmulas.

FUEGO GRIEGO

Req.: 70%
Dosis: 1D6
Duración: hasta que se apague.
Preparación: 1D3+1 días
Caducidad: Depende de la conservación entre 2D6 días y 1D3 meses.
Efectos: Una mezcla de cal viva, petróleo y azufre, que arde virulentamente al contacto con el agua. Usado como arma (lanzando el compuesto ardiendo), hace 1D6 de daño, hasta que se apague, normalmente 2D6 asaltos. Si se usara agua para apagarlo se avivaría, aumentando su duración en 1D6 asaltos y su daño en un +1. La única forma de apagarlo es usar vinagre, orina, o raspar el compuesto y apagar sus restos con arena o tierra (si prende la ropa, quitársela sería una buena idea). Las armaduras metálicas protegen contra él los dos primeros asaltos (mientras se calienta) y el resto sólo el primero (mientras prende).

HEDOR DE TÁBANOS

Req.: 45%, (Con Animal 35%)
Dosis: 2D6
Duración: Depende de la ventilación de la zona, entre 2D6 minutos, días u horas.
Preparación: 2D3 días.
Caducidad: 3D6 meses.
Efectos: un polvo amarillento, mezclado con agua despide unos vapores venenosos, que en los humanos producen nauseas y si hay una exposición muy prolongada, inconsciencia e incluso muerte. Se usa como insecticida, exponiendo la zona u objetos a la acción de los vapores, en aproximadamente 2D10 minutos acaba con todo los insectos. La duración depende de la ventilación de la zona (en una zona cerrada puede durar días).

HEDOR REPELENTE

Req.: 45%, (Con. Animal 55%)
Dosis: 2D6
Duración: 1D3 días.
Preparación: 3D6 horas
Caducidad: 1D6+1 semanas.
Efectos: una pasta de olor variable. Untando un lugar o persona, actuará como repelente hacia una especie animal concreta, la cual encontrará el olor desagradable en extremo, evitando el olerlo. Existe variantes de esta fórmula para cada tipo de especie (que se deben aprender por separado).

HILO DE ARIADNA

Req.: 80%, Acero filosófico, (Artesanía 60%)
Dosis: Varia.
Duración: N/A
Preparación: Varia.
Caducidad: N/A
Efectos: un hilo de acero durísimo, con el que se puede fabricar cuerdas, sedales y por supuesto, cotas de malla. Estas cotas tienen una protección +1, un 15% más de puntos de RES, e ignoran la pérdida de un punto de RES por cada golpe acertado.

HUMO DE PIEDRA

Req.: 55%
Dosis: 2D8 piedras
Duración: 2D6 asaltos por piedra.
Preparación: 1D4 días.
Caducidad: No caduca.
Efectos: esta piedra, expuesta al calor de un fuego desprende una profunda humareda negra que oculta la visión ya sea para mirar dentro o fuera de ella (malus de –50 a ataques con proyectiles a los del interior, -25 a ataques cuerpo a cuerpo). La humareda cubre 2D6 metros aproximadamente por piedra, no es tóxica (pudiéndose respirar de forma normal) y puede ser disipada por el viento de forma normal.

HUMO INFERNAL

Req.: 68%, Humo de piedra
Dosis: 2D8 piedras.
Efectos: efectos similares al Humo de piedra, pero este humo si es toxico. Respirarlo, si no se pasa una tirada de RESx3, da un malus de –25 a todo. Si se permanece dentro de la nube varios asaltos, el malus puede ascender a –50, provocando violentas toses y espasmos. Si la estancia es aun más prolongada puede incapacitar y los afectados perder puntos de RES, provocados por violentas toses, escupiendo sangre y llegar a la asfixia.
Duración: 2D6 asaltos por piedra.
Preparación: 1D4+2 días.
Caducidad: 2D6 meses.

IMÁN SUBLIME
Req.: 80% (Con mineral 50%)
Dosis: 1 piedra.
Duración: Varia
Preparación: 1D3+1 semanas.
Caducidad: Varia
Efectos: esta fórmula permite crear al alquimista una piedra de imán, de propiedades amplificadas. La piedra no caduca mientras se guarde en un paño alejado de metales. Si se acerca a cualquier metal, se verá atraído a la piedra (o viceversa según tamaño). sólo se podrán despegar con una tirada de FUEx1. La piedra comunicara sus propiedades magnéticas al metal, convirtiéndolo en un imán temporal. Los objetos atraídos a este imán artificial requerirán una tirada de FUEx3, para soltarlos, aunque se soltarán automáticamente si se soltara la piedra de Imán sublime.

LAGRIMAS DE MADRE
Req.: 45%, (Artesanía 45%)
Dosis: 2D6
Duración: Permanente.
Preparación: 1D3 días.
Caducidad: 3D6 días
Efectos: un aceite que aplicado a pieles o cueros, los hidrata y repara en cierto grado. Cada aplicación se debe dejar secar 1D6 hora, tras lo cual la armadura recupera 1D8 puntos de RES. Se puede aplicar varias veces, pero la suma de los puntos reparados nunca podrá recuperar más del 15% del valor total de la RES de la armadura.

LEJÍA
Req.: 45%
Dosis: 2D6 litros.
Duración: Varia
Preparación: 1D6+1 días.
Caducidad: Según conservación.
Efectos: magnifico producto para la limpieza, -10% a la posibilidad de contagio para algunas enfermedades donde la limpieza influya, en sitios donde se limpie con ella. También se puede usar para desinfectar alimentos (esto no tiene porque saberse en la Edad Media...). La lejía es un producto conocido en la Edad Media, usada por barberos rubificar el cabello.

LICOR DE ÁNGELES
Req.: 50%, Alcohol
Dosis: 2D6 litros.
Duración: N/A
Preparación: 4D6 días.
Caducidad: 1D6 años mínimo.
Efectos: encontrado por casualidad buscando el elixir, los licores son bebidas alcohólicas con supuestas facultades medicinales. Cierto o no, el alquimista ha dado con un apetecible licor de fórmula propia y particular, que puede fabricar (y consumir), los embaucadores que lo vendan como "medicina" consiguen un 50% más de ingresos (no curara, pero está rico). También se puede beber para resistir los efectos del frío, concediendo un bonus para resistirlo de +25% (Vale, recientemente se ha demostrado que el alcohol realmente no ayuda a esto, pero vamos a suponer que si...).

LLAMADA DE DIANA
Req.: 45%, (Con. Animal 45%)
Dosis: 2D6.
Duración: 4D6 horas.
Preparación: 2D6+3 horas.
Caducidad: 1D6+1 semanas.
Efectos: esta fórmula suele tomar forma de una pasta de olor variable. Untando un lugar o una persona, hará que atraiga a todos los animales de un determinado tipo de las inmediaciones. Existe variantes de esta fórmula para cada tipo de especie (que se deben aprender por separado): perros/lobos, gatos, ciervos, palomas, etc. Especialmente útil para la caza y la pesca.

LUZ DEL HADES
Req.: 60%
Dosis: 1D8+2
Duración: cada dosis añade 1D6 horas.
Preparación: 1D6 días
Caducidad: 2D8 días.
Efectos: esta fórmula crea una sustancia semilíquida fluorescente, que desprende una suave luz en la oscuridad. Su luz empieza al contacto con el aire, disminuyendo con el tiempo.

MANO DE VULCANO
Req.: 55%, (Artesanía o Herrería 45%)
Dosis: 2D6
Duración: Permanente.
Preparación: 1D3+2 días
Caducidad: 3D6 días
Efectos: un aceite que aplicado a metales repara los daños menores sufridos. Cada aplicación se debe dejar secar 1D6 hora. Se puede usar para reparar armaduras de metal rígidas, recuperando 1D8 puntos de RES. Se puede aplicar varias veces, pero la suma de los puntos reparados nunca podrá recuperar más del 15% del valor total de la RES de la armadura.

MARCA DIABÓLICA
Req.: 65%, Tinte de piel
Dosis: 1D6+1.
Duración: Igual que el tinte de piel.
Preparación: 1D8+1 días.
Caducidad: 1D3 meses.
Efectos: una pasta de olor hediondo que colorea la piel de quien lo toque (se sugiere usar guantes o un pincel). La piel tintada desprende el mismo hedor, amplificando el sudor la peste. Puede quitarse como el tinte de piel, aunque se tarda el doble.

MEDICINA DEL RÉGIMEN LUNAR
Req.: 60%, Alcohol, (Medicina 40%)
Dosis: 2D6.
Duración: Varia.
Preparación: 1D3 días.
Caducidad: 1D3 meses.
Efectos: medicina espagírica, usada en enfermedades femeninas, curación de heridas (usada en una herida, recupera un punto de RES; sólo puede usarse una vez en esa herida) y desarreglos internos.

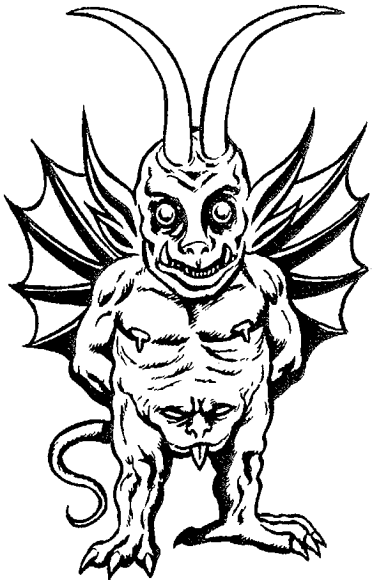
MEDICINA DEL RÉGIMEN SOLAR
Req.: 70%, Medicina del régimen lunar, (Medicina 55%)
Dosis: 2D6.
Duración: Varia.
Preparación: 2D3 días.
Caducidad: 1D3+1 meses.
Efectos: medicina espagírica del final de la primera rueda (ciclo), usada en enfermedades graves, envenenamientos e intoxicaciones. Permite hacer una tirada de RESx1, caso de lograrse, reduce la gravedad de la dolencia en un grado (puede usarse suerte). Caso de no lograrse, la medicina no funcionará nunca para el paciente en esa dolencia.

MEDICINA DE LA SEGUNDA RUEDA
Req.: 85%, Medicina del régimen solar, (Medicina 75%)
Dosis: 2D6.
Duración: Varia.
Preparación: 2D6 días.
Caducidad: 1D3+1 meses.
Efectos: medicina espagírica del final de la segunda rueda (ciclo). Versión más potente que la solar, permitiendo hacer la tirada con RESx2. Además cura la melancolía. Si se ha usado la medicina del régimen solar, se puede usar esta también, repitiendo la tirada, pero al igual que ese caso de no lograrse, la medicina no funcionará nunca para el paciente en esa dolencia.

METAL DE MALICIA
Req.: 75%, Veneno de Marte
Dosis: varia
Duración: N/A
Preparación: 2D6 días.
Caducidad: hasta que se rompa
Efectos: esta aleación parece un acero corriente, pero en realidad es muy frágil. Cualquier golpe fuerte y se romperá en mil pedazos. Si golpea a alguien con un arma de filo de este metal, la hoja se quedará incrustada en la víctima, partida en multitud de pedazos, dificultando la extracción (Medicina –25 y 1D3 de daño adicional por intento de extracción) y haciendo 1D3 de daño por cada día que permanezcan dentro. También se puede usar para fabricar punta de flechas con idénticos resultados. Las armaduras tienen doble valor contra estas armas. Las armaduras de este metal son trampas mortales para quienes la porten.

MUERDENARICES
Req.: 66%
Dosis: 2D6
Duración: varia
Preparación: 2D6 horas.
Caducidad: 1D8+2 meses.
Efectos: sugestivo nombre para unos polvos para estornudar. Se deben lanzar a la cara del blanco (previa tirada de Lanzar), que puede bien esquivarlo si se huele algo raro. Si el lanzamiento es exitoso, el blanco empezara a estornudar violentamente, deberá pasar una tirada de RESx3 o tendrá un malus de –40 ese asalto. Tendrá que repetir estas tiradas todos los asaltos, hasta que acierte dos seguidas, tras lo cual se habrá dominado lo suficiente para soportar los estornudos.

NÉCTAR DE CERES
Req.: 60%, Agua hambrienta
Dosis: 2D6+3
Duración: hasta devorar el cuerpo.
Preparación: 2D6+3 horas.
Caducidad: 2D6 semanas.
Efectos: un líquido blanquecino, cáustico, aunque de acción lento, que disuelve metal, carne y hueso por igual. Por cada hora de contacto interrumpido produce 1D6 de daño. Se suele usar para deshacerse de basura... o incómodos cadáveres. El modo de uso es hacer un hoyo y arrojar en él lo que se desee destruir. Acto seguido llenar el hoyo con varias dosis de la fórmula (1 por cada 2D8 kilos) y tapar el hoyo. En 3D6 días habrá disuelto lo requerido, dando como resultado una pasta verdosa, que es un excelente abono. Si se usa, hará crecer las plantas de una manera prodigiosa, alcanzando tamaños nunca vistos.



OJO OCULTO
Req.: 60%, Vidrio ilusorio, Azogue prodigioso(Artesanía 68%)
Dosis: Varia.
Duración: N/A
Preparación: 1D10+1 días.
Caducidad: N/A
Efectos: este particular vidrio tiene las propiedades del vidrio ilusorio por una de sus caras y la de un espejo ordinario por el otro.

PIEDRA DE HERACLES
Req.: 54%, (Herrería o Artesanía 45%)
Dosis: 1D8+2
Duración: hasta que el arma haga cinco veces su daño máximo.
Preparación: 2D3 días.
Caducidad: No caduca.
Efectos: un pequeño grupo de piezas de metal, especialmente pesado. Agregado a un arma contundente (soldándola), hace que esta haga +2 al daño contra armaduras metálicas y +1 contra sin armadura u armaduras orgánicas. A fuerza de golpes las piezas, terminan cayéndose.

PIEDRAS DE VULCANO
Req.: 32%
Dosis: dos piedras (3D6 cada una).
Duración: instantánea.
Preparación: 2D6 horas.
Caducidad: No caduca.
Efectos: Esta fórmula consiste en la fabricación de dos piedras. Un poco del polvo de una con el de la otra, entra en una violenta y breve combustión, provocando una pequeña llama, que se apaga en unos segundos. Se puede usar para prender fuego, en caso de tener prisa.

PIEL DE PIEDRA
Req.: 58%, Lagrimas de Madre, (Artesanía 40%)
Dosis: 1D6+1.
Duración: 1D6 horas
Preparación: 1D3+1 días.
Caducidad: 2D6 días.
Efectos: una grasa, que aplicada a cualquier tipo de piel de animal o curtida (cuero), la hace más dura y resistente (tarda 15 minutos aprox.), incrementando en uno su valor de protección. La armadura tratada pierde un punto menos de RES por golpe acertado.

PÓLVORA
Req.: 80%
Dosis: 2D6
Duración: instantánea.
Preparación: 2D6 horas.
Caducidad: 1D6 meses o más.
Efectos: Azufre, salitre y carbón, en las proporciones adecuadas. Explosivo por excelencia, el conocimiento de esta fórmula permite fabricar la pólvora, pero no da ningún conocimiento para construir cañones, pistolas o arcabuces, el PJ se tendrá que buscar la vida en este aspecto (bajo la mirada atenta del DJ). Una dosis hace 1D6 de daño. Si se usan varias dosis juntas, se aumenta el daño en 1D6 y el radio de la explosión en un metro. Este aumento del daño sólo es efectivo en el punto de la explosión, aunque afecta también al radio, va perdiendo 1D6 por metro de distancia: Así tres dosis harían 3D6 en el punto de la explosión, 2D6 de ese punto hasta un metro de distancia y 1D6 de un metro a dos metros de distancia. El radio de explosión puede verse amortiguado por paredes, árboles y similares. Si se usa metralla, se aumenta el daño en +1 por dosis. Un alquimista maquiavélico podría fabricarse una esfera de hierro o plomo, llenarla con una (Lanzar dificultad normal) o dos dosis (Lanzar/2), con una mecha. Esta improvisada bomba haría 1D6+1 o 2D6+2 de daño por explosión y 1D3 o 1D3+1 como proyectil improvisado, estallando al final del turno (o más, según la mecha). Hay que fijarse que el blanco de la bomba no tiene porque quedarse al lado a ver como estalla...

Los labios de la sabiduría están cerrados, excepto para los oídos del entendimiento

PORCELANA
Req.: 95%, (Artesanía 75%)
Dosis: Varia.
Duración: N/A
Preparación: Varia.
Caducidad: N/A
Efectos: el secreto de la porcelana fue fuente de intrigas durante mucho tiempo en las cortes europeas. La porcelana en un principio sólo podía conseguirse de oriente y alcanzaba un alto precio en occidente. Esta fórmula descubre los secretos de la fabricación de la porcelana.

PRODIGIO DE LOS SABIOS
Req.: 90%, Alcohol, (Medicina 35%)
Dosis: 2D6
Duración: Varia
Preparación: 2D6 días.
Caducidad: 1D4 semanas.
Efectos: este prodigio es un auténtico crecepelos, usado diariamente, a los 2D6 días se empezaran a ver los resultados. La pega es que no siempre funciona, el paciente deberá superar una tirada de Suerte o no le servirá de nada. El pelo puede volver caerse si se interrumpe el tratamiento.

ROPAS PÉTREAS
Req.: 55%
Dosis: 1D6+1.
Duración: 1D6 horas
Preparación: 1D6+1 días.
Caducidad: 2D6 semanas.
Efectos: un líquido ligeramente graso, que aplicado a las telas y ropas, planchándolas a continuación con una plancha caliente, hace que las ropas adquieran una gran rigidez y resistencia, aumentando la protección de la ropa gruesa en 1 y equiparando las normales a ropa gruesa. Además reduce en uno la pérdida de RES de la ropa por golpe.

ROSTRO DE FEBO
Req.: 55%, Azogue prodigioso
Dosis: 2D6.
Duración: Hasta que se ensucie.
Preparación: 3D6 horas.
Caducidad: 1D10+10 días.
Efectos: Una pasta apestosa, con la cual se puede frotar y pulir metales, dándole un brillo casi sobrenatural. No tiene efectos a nivel de juego, aunque quien lleve un casco o armadura abrillantada así, tendrá por seguro ser el centro de atención de donde vaya...

SALAMANDRA HAMBRIENTA
Req.: 74%, Humo de Piedra.
Dosis: 2D6 piedras.
Duración: 1D3 asaltos.
Preparación: 1D4+3 días.
Caducidad: 1D6 años.
Efectos: variante del Humo de piedra. La salamandra, una vez arrojada al fuego, arde violentamente y absorbe el aire cercano, ahogando el fuego en sus inmediaciones. Usando varias dosis a la vez, de forma sincronizada es posible apagar grandes fuegos. Es más eficaz en sitios cerrados.

SANGRE DE CRISTO
Req.: 99%, Medicina de la segunda rueda, (Medicina 90%)
Dosis: 1D3
Duración: Varia.
Preparación: 4D6 días.
Caducidad: 1D3 meses.
Efectos: extraño elixir de color rojo sangre, usado para curar las más extrañas dolencias (se sabe que cura la muerte verde en 1D3 días). También ayuda en estados críticos de enfermedades y envenenamientos, retrasando la muerte en 2D6 horas si se logra sacar RESx1.

SANGRE DE LA TIERRA
Req.: 65%, (Medicina 35%)
Dosis: 1D6+2.
Duración: N/A.
Preparación: 2D6 días.
Caducidad: 1D6 días o 1D3+1 meses (si se conserva en condiciones).
Efectos: un líquido rojizo y salado. Cualquiera que lo examine creerá que se trata de sangre, sólo una tirada del mínimo de Degustar-25 y Medicina-25, sacará al observador (y catador) del error. Al secarse, también parece sangre seca.

SANGRE DE PROMETEO
Req.: 55%, (Medicina 40%)
Dosis: 1D6+2.
Duración:
Preparación: 1D4 días.
Caducidad: 2D6 días.
Efectos: Un aceite de color rojizo, que se adquiere con facilidad a cualquier superficie. Su mayor propiedad es que detiene la coagulación sanguínea. Si se unta en un arma, y se realiza un ataque exitoso, perderá los puntos de RES normales, perdiendo un punto adicional cada 2D6 asaltos, por hemorragia. Se puede anular los efectos con magia, el Elixir o limpiando y cauterizando la herida (1D3 puntos más de daño). Cada dosis sólo vale para un ataque, tenga éxito o no. También puede usarse para conservar sangre sin coagular (ejemplo: sangre de basilisco).

SUDOR DE SERPIENTE
Req.: 65%
Dosis: 1D6+1.
Duración: 1D3 días
Preparación: 1D6+1 días.
Caducidad: 2D6 semanas.
Efectos: un líquido incoloro e inodoro, que aplicado sobre el cuerpo, anula cualquier olor que de este salga. Si se usa y se pone ropas limpias, es imposible que se pueda llegar a seguir el rastro del beneficiado. Algunas personas especialmente sensibles pueden detectar la falta de olor con una tirada PERx1 u opcionalmente de Degustar.

SUDOR DE VULCANO
Req.: 65%
Dosis: 2D4.
Duración: hasta que absorba 4D6+6 puntos de daño por fuego, o la crema se seque (1D4 horas).
Preparación: 2D6+3 horas.
Caducidad: 1D8+1 días.
Efectos: Una crema aceitosa. Cada dosis da para cubrir una localización (brazo, piernas, cabeza, pecho y abdomen, espalda). Aplicada en una localización, provee con una armadura de 5 puntos frente al daño producido por el fuego/calor.

TINTA INVISIBLE
Req.: 55%
Dosis: suficiente para escribir 1D3 libros.
Duración: hasta volverla visible.
Preparación: 1D3 días.
Caducidad: 2D4 meses, si no se usa.
Efectos: esta fórmula produce una tinta incolora. Usarla para escribir da un malus de –25 (no se ve que se escribe). Para hacerla visible hay que soplar unos polvos por encima de la tinta seca, que reaccionaran con la misma, cambiando su color y haciéndola visible, sin que pueda revertir luego a su estado original. Esta fórmula no es única y el alquimista puede elegir la naturaleza del reactivo que vuelve la tinta visible.

TINTE
Req.: 30%
Dosis: Varía.
Duración: N/A
Preparación: Varía.
Caducidad: N/A.
Efectos: esta fórmula concede el conocimiento de la obtención de tintes de todo tipo. Si un artesano tintero, conociese además lo que esta fórmula enseña, obtendrá un bonus de +15 a Artesanía, para fabricar tintes.

Los principios de la verdad son siete; aquel que conoce éstos, con comprensión, posee la llave mágica ante cuyo toque todas las puertas del templo se abren de repente

TINTE DE PELO
Req.: 40%, Tinte.
Dosis: 2D6 de un color.
Duración: 1D6 lavados o 1D3+1 meses, lo que se de antes.
Preparación: 1D3+2 días.
Caducidad: 1D3 meses.
Efectos: un tinte para el pelo. Puede seleccionar una gran gama de colores. El alquimista deberá tener pericia para conseguir un color "normal", pudiendo conseguir variantes extrañas (buscando un pelirrojo y encontrarse con un tinte rojo-anaranjado).

TINTE DE PIEL
Req.: 45%, Tinte.
Dosis: 2D6 de un color.
Duración: Varia.
Preparación: 1D6+2 días
Caducidad: 1D3 meses.
Efectos: un tinte bastante especial que colorea la piel, de un color determinado. La duración dependerá de la renovación de la piel: si no se hace nada por borrarlo 1D6 meses(+1D6 si se baña poco), si se quiere borrar lavándolo diariamente en 2D6 días desaparece, usando alcohol y frutando con un trapo 1D3 días. Aunque si se desea que desaparezca en poco tiempo, siempre se puede raspar la piel 1D3 de daño (o más) y entre 15-30 minutos de martirio.

VELLOCINO SOLAR
Req.: 65% Conocimiento Mineral
Dosis: Varia
Duración: N/A
Preparación: Varia
Caducidad: N/A
Efectos: esta fórmula da el conocimiento para falsificar metales, de tal forma que parezcan oro. Se puede usar de forma externa, como tintura de objetos metálicos o de forma completa en el crisol, dando un metal que parezca oro. Esta fórmula ofrece un bonus de +25 en falsificación de metales (oro) y un –25 a las tiradas para detectar el engaño. Existen variantes de esta fórmula, de iguales características (pero se aprenden por separado), para falsificar otros metales: vellocino lunar (plata), vellocino marcial (hierro), etc.

VENENO DE MARTE
Req.: 60%
Dosis: 2D6
Duración: Permanente.
Preparación: 1D4+2 días.
Caducidad: 2D6+2 días.
Efectos: una grasa que en contacto con los metales (excepto el oro), los corroe de forma sutil, dejando un ennegrecimiento como prueba. Las armaduras metálicas protegen dos puntos menos y pierden el doble de puntos de RES por impactos. Las armas, cada vez que hagan más de la media de daño, tienen una posibilidad igual al 5% x numero de puntos por encima de la media, de romperse en el impacto.

VIDRIO
Req.: 30%
Dosis: Varia.
Duración: N/A
Preparación: Varia.
Caducidad: N/A.
Efectos: esta fórmula concede el conocimiento de la fabricación del vidrio, incluyendo el coloreado (solo conocimiento para fabricarlo necesitaría Artesanía). Si un artesano vidriero, conociese además lo que esta fórmula enseña, obtendrá un bonus de +15 a Artesanía, para fabricar vidrio.

VIDRIO VULCÁNICO
Req.: 55%, Vidrio, (Artesanía 45%)
Dosis: Varia.
Duración: N/A
Preparación: 2D6 días
Caducidad: N/A
Efectos: variante del vidrio ordinario, soporta más daño antes de quebrarse: el vidrio ordinario se rompe con un punto de daño y el vulcánico necesita 3, para un grosor similar. Además el vidrio soporta temperaturas excepcionalmente altas sin quebrarse.

VIDRIO ILUSORIO
Req.: 55%, Vidrio, (Artesanía 60%)
Dosis: Varia.
Duración: N/A
Preparación: 1D8+2 días.
Caducidad: N/A
Efectos: este particular vidrio es casi invisible, gracias a su increíble transparencia. Si no se busca y esta razonadamente limpio, se necesita una tirada de PERx2 para percatarse de él (PERx1 si esta extraordinariamente limpio). Si esta más o menos sucio, PERx3 o PERx4. No puede combinarse con el Vidrio Vulcánico.

VIGOR DE MARTE
Req.: 65%, Mano de Vulcano
Dosis: 1D6+3
Duración: 1D3+1 horas.
Preparación: 1D3+1 días.
Caducidad: 2D6 días.
Efectos: una grasa que penetra en cualquier metal y lo fortalece (tarda 15 minutos aprox.), que aplicado a cualquier tipo de piel de armadura metálica, la hace más dura y resistente, incrementando en uno su valor de protección. La armadura tratada pierde un punto menos de RES por golpe acertado. En armas, concede un 10% de posibilidad de evitar la rotura de las mismas.

El género está en todo; todo tiene sus principios masculino y femenino: el género se manifiesta en todos los planos

Secretos Alquímicos

Nota del Adepto Micael: Me animo a escribir estas palabras, para deshacer las mentiras vertidas sobre los Secretos que se encuentran al final del Camino de las que tengo conocimiento que han aparecido en la página 34 de un oscuro libro de brujería y goecias titulado el **Grimorio**; y es que no hay peor mentira que una verdad a medias. Sin duda el autor de tales palabras fue algún brujo que tuvo conocimiento incompleto y mal comprendido de alguna de las Claves, por parte de la oscura intersección de algún malicioso demonio, que sólo querría confundir a profanos y neófitos por igual. Me siento en la obligación de deshacer esas falacias y procedo a enumerar los verdaderos Secretos y sus propiedades, en un intento de traer un poco de luz a todo este entuerto. Pero no se confunda el lector, pues no descubriré las Claves de los Secretos, pues esa es tarea suya, en parte, siendo Dios, Nuestro Señor, el juez que determine si nuestros esfuerzos, virtudes y motivaciones merecen tamaña recompensa...

Mas allá de las simples fórmulas, se esconden los secretos alquímicos, el verdadero objetivo de los alquimistas, por los cuales de ponen manos a la Obra. Durante su largo camino, se dará cuenta el filósofo que el desentrañar los secretos no es más que otra prueba que de Dios, de tal forma que cuando finalmente se desentrañan los secretos, el filósofo rara vez hace abuso de ese conocimiento, dándole más valor a haberlo descubierto que al descubrimiento en si.

Desentrañando los Secretos

Para poder descubrir un Secreto alquímico, el artesano ha de reunir los siguientes requisitos:

1- Disponer de un laboratorio, como mínimo, en condiciones, donde poder investigar: los modificadores por laboratorio deben ser cero o positivos. Si son positivos, se dividirán entre tres, aplicando el resultado como bonus a las tiradas.

2- Disponer de cierto capital para invertir en la Obra: normalmente el artesano gastará cada mes de investigación, una cantidad igual a sus gastos mensuales normales. Al igual que con el caso de las fórmulas se pueden reducir a la mitad con un malus de –25 o doblar, con un bonus de +5.

3- El artesano deberá tener la Alquimia a 101 o más. La competencia de Espagiria es totalmente inútil a la hora de investigar los secretos.

Si el artesano reúne los requisitos, puede ponerse a investigar. Pero no nos engañemos, el camino es largo y complejo. Para poder descubrir un Secreto, el artesano habrá que reunir sus claves antes. El número varía para cada Secreto, así como se denomina a cada una de ellas. Estas claves se pueden averiguar leyendo libros que la contengan (muy pocos y muy difíciles de comprender, la mayoría encriptados) o mediante investigación: el artesano se pone a investigar y cada 2D6 meses de trabajo interrumpido, hace una tirada de (Alquimia-100), **donde no podrá usar suerte**. Si el artesano ha tenido acceso a una muestra del secreto que anda buscando puede "gastarla" en la investigación. Si así lo hace, conseguirá un bonus igual a la mitad de su suerte. Si la tirada es exitosa, se hallará una clave del secreto buscado y si es crítica 1D3. Una vez reunidas todas las claves. El alquimista habrá averiguado el Secreto y podrá hacer uso del conocimiento que enseña. Los componentes y materias necesarias para cada Secreto, así como su coste, se dejan a elección del DJ. Algunos de los Secretos, necesitan de conocer otros antes para poder ser desvelados, aunque si son desvelados no usando el camino de la investigación (libros, tutores, demonios, etc.), pueden ser aprendidos, aunque el DJ puede pedir tiradas de Alquimia con los malus que crea convenientes para usarlos, debido a no conocer todas las bases anteriores. Los Secretos de Alquimia Espiritual y Pilares de la Creación, no pueden ser enseñados ni registrados por escrito (faltan las palabras, literalmente).

AQUELLO que es la verdad fundamental -la realidad sustancial- está más allá de toda denominación verdadera, pero los sabios lo llaman EL TODO

Las Claves

Secreto	Claves	Denominación
Piedra filosofal	4	Nigredo, Albedo, Citrina, Rubredo
	12	Trabajos de Hércules
	7	Estados de la Materia
Panacea universal	3	1ª, 2ª, 3ª Rueda
Secreto del Homúnculo	6	Días de la Creación: Lunes, etc.
	4	Esperma, niño, hombre, anciano
Secreto de los Autómatas	7	Astros: Sol, Luna, Marte, Mercurio, etc.
Secreto de la Alquimia Espiritual	3	Nigredo, Albedo, Rubredo
Secreto de las Quintaesencias	5	Aire, Agua, Fuego, Tierra, Espíritu
Secreto del Oricalco	8	Puertas: Norte, Noroeste, Oeste, etc.
Secreto de los Secretos	4	Cielo, Infierno, Limbo, Purgatorio
Secreto del Fuego Celeste	3	Materia, Alma y Espíritu
Pilares de la Creación	7	Coros angelicales: ángeles, arcángeles, etc.

Alquimia +100%
Para resolver los Secretos, se ha de tener Alquimia a más de 100. Según las reglas y lo expuesto en el Aquelarre Apócrifo, el máximo de una competencia es su Característica x5 o 100%. En casos excepcionales, si hay modificadores positivos a una competencia, ese limite se incrementa: el rasgo "Educado por un alquimista", da un bonus de +15 a alquimia, teniendo un limite la competencia 100+25=115%.

El gasto de Puntos de Ap. para incrementar en 1% una competencia de su Característica x5 a su limite (100 o más) es de 10. Como regla opcional, se puede superar ese limite pagando 25 puntos por cada 1%.

Los Secretos

PIEDRA FILOSOFAL

Requisitos: sólo las Claves.
Descripción: El primero de los Secretos y el más buscado *(Ver pagina 41 para más detalles)*.
Propiedades: Un grano de polvo envuelto en cera o papel arrojado a un crisol de metal fundido lo convierte en oro. En objetos metálicos también se puede conseguir, calentando el objeto al rojo y frotando los polvos de proyección, al enfriarse se convertirá en oro. Reduciendo la dosis en ambos casos se puede conseguir transmutaciones a otros metales, pero siempre de mayor nobleza (de plomo a cobre, de cobre a plata, pero nunca plata a cobre o estaño).

Con la piedra también se puede conseguir "el árbol del oro", en un crisol de metal impuro, se "planta" oro y gracias a la piedra, ira "creciendo" como de una planta se tratase, alimentándose de metal impuro. Este árbol se puede podar en busca de su oro. La ventaja que tiene el árbol, es que si se mantiene alimentado (con metal impuro) y con el fuego siempre constante, crecerá de manera indefinida, realizándose la transmutación sin necesidad de más piedra.

Dado que la piedra es el Espíritu Universal materializado, su contacto directo es rehuido por demonios y engendros. Arrojado a uno de ellos su polvo, reciben un daño igual al doble del que recibiría por una dosis de agua bendita, sin armadura ni aura que valga. Aprovechando la repulsa infernal por la piedra, puede usarse para realizar exorcismos o expulsiones, ganando un bonus de +25. Respecto a la magia, la piedra es un magnífico catalizador, usada como componente en un hechizo de magia roja (no goético), el hechizo dobla su duración, efecto, y caducidad, reduciendo su gasto de P.C. a la mitad.

Nota: Si el alquimista posee todas las Claves excepto la ultima, será capaz de realizar la argipopeya, la transmutación de los metales en plata.

PANACEA UNIVERSAL

Requisitos: Piedra Filosofal.
Descripción: *(Ver página 42 para más detalles).*
Propiedades: Una gota bebida cura de cualquier veneno o enfermedad ordinaria (incluido las mentales), dos cura venenos o enfermedades sobrenaturales, también recupera la vista y miembros atrofiados, y tres es capaz de curar (a discreción del DJ), incluso las posesiones y maldiciones, además es capaz de regenerar miembros u órganos perdidos. Una gota en una herida abierta acelera su curación: recupera 1D3 puntos de RES inmediatamente y cada hora pasada tras la aplicación, 1D3 puntos más hasta llegar a la curación (de la herida). Si la herida en cuestión hubiese llevado a puntos negativos al sujeto, se los incrementa hasta 0. Si se bebe una gota, se consigue un efecto más general: se incrementa la RES general a 0, si esta fuese negativa, recupera un punto de RES y cada hora otro más hasta la completa curación. En ambos casos, cuando la curación se completa, los efectos del elixir terminan. Si se consume cuatro gotas del elixir, el consumidor se retorcerá en violentos dolores y rejuvenecerá físicamente 1D20 años, estando incapacitado por los dolores, una hora por cada cinco años o fracción. Este proceso rejuvenecedor es sumamente peligroso, ya que el consumidor deberá tirar RESx3, muriendo por los dolores si fallase. De las propiedades anteriores se pueden beneficiar cualquiera, en un momento dado, pero para aquellos que consuman el Elixir de forma continua (una gota cada seis meses) encontrarán que adquieren importantes beneficios (que desaparecerán si se interrumpe el tratamiento). Lo primero es consumir tres gotas, lo cual dará origen al proceso de renovación, perdiendo el primer mes uñas, pelo y dientes y recuperándolo, en los meses siguientes. Una vez este proceso se ha completado (2-3 meses después del comienzo), el consumidor ganará los siguientes beneficios: recuperación de características perdidas por envejecimiento, el proceso de envejecimiento se ralentiza en extremo, llegando a ser casi nulo (no se envejece ni se hace tiradas por edad), no se enferma, las tiradas por venenos siempre tienen un bonus igual a la suerte, se recupera sentidos perdidos (vista, oído), pero no miembros u órganos, se incrementa el factor curativo del cuerpo: si es herido, cada día recupera su capacidad de curación sin ninguna posibilidad de empeoramiento *(Ver Ars Medica, pag 57)* y el umbral de puntos negativos para morir se triplica. El consumidor no necesitará beber o comer. Además de todo esto también cura y reconforta el espíritu proporcionando un adelanto quizá del Secreto de la Alquimia Espiritual, incrementando la PER y COM en 1D6 puntos.
Pero cuidado, demasiado consumo del Elixir, puede provocar la muerte: si el consumo total en un periodo de un mes lunar (28 días) son cuatro gotas, el consumidor deberá tirar RESx3 tras consumir esa cuarta gota, si es cinco RESx2 y si es seis RESx1. Si se falla la tirada o el consumo total supera las seis gotas, el consumidor morirá preso de terribles dolores.
El elixir también es un magnifico catalizador para (únicamente) los hechizos curativos, si ese usa una gota como componente (ojo cuenta al máximo mensual) se obtiene un bonus de +75 y si se lanza con éxito, se considerará siempre crítico.

SECRETO DEL HOMÚNCULO

Requisitos: sólo las Claves.
Descripción: *(Ver página 43 para más detalles).*
Propiedades: Siguiendo el proceso, el alquimista es capaz de generar vida. Dependiendo de la generosidad a la hora de alimentar al homúnculo, este crecerá más o menos, variando su tamaño desde los 30 cm a la talla humana normal. Terminado el proceso, el alquimista podrá instruir al homúnculo, pues tiene raciocinio y puede entender y aprender. El homúnculo tendrá un vinculo empatico con su creador, sabiendo en todo momento su estado de animo, salud y distancia a donde se encuentra. El homúnculo no es un ser IRR ni RR, como cualquier creación alquímica pura es un equilibrio de ambas.
Este Secreto también proporciona al alquimista el conocimiento para la creación de bestias alquímicas, aunque normalmente el filósofo desechará esta opción, ya que estas imperfectas criaturas sufren por el mero hecho de vivir.

Nota: Si el alquimista posee todas las Claves excepto la ultima, será capaz de crear bestias alquímicas (sin uso de magia).

SECRETO DE LOS AUTÓMATAS

Requisitos: sólo las Claves.
Descripción: *(Ver página 43 para más detalles).*
Propiedades: El alquimista es capaz de crear los más maravillosos autómatas e ingenios mecánicos. Por un lado es capaz de crear androides, autómatas de apariencia humana, e insuflarle algún tipo de alma artificial, que les permite razonar, siendo verdaderos seres vivos mecánicos. Puede fabricar también maquinas de pensamiento lógico (¡ordenadores!), capaces de responder a preguntas sobre determinados temas, y si se le proponen problemas son capaces de resolverlos, llegando al punto que describiéndole una determinada situación con detalles, poder "simular" las consecuencias futuras del hecho, usando la lógica y sus conexiones con el cosmos (Un ejemplo de esta se puede encontrar en la aventura "*Deux ex machine*" del antiguo Rerum Demoni). A discreción del DJ, se podría construir vehículos o maquinas de distintos tipos y utilidades (al fin de al cabo, a Roger Bacon se le atribuye la creación de vehículos voladores). El tiempo de construcción de estos ingenios variarán entre un año y varios, debido a la complejidad de conseguir los componentes, fabricarlos y constelarlos debidamente.

SECRETO DE LA ALQUIMIA ESPIRITUAL

Requisitos: Especial.
Descripción: Descubrir este Secreto dependerá de la opción que decida el DJ. Lo puede ver como cualquier otro secreto, necesitando sólo hallar las claves. En lugar o a la vez de esto, puede determinarse que la "iluminación" sobreviene al alcanzar el descubrimiento de uno o más Secretos. O como decisión especial, concederle el Secreto de forma arbitraria cuando el DJ decida que el PJ se la merece. *(Ver pagina 44 para más detalles).*
Propiedades: Como ya se ha dicho los efectos son muy difíciles de precisar. El DJ puede elegir uno, varios o todos de los siguientes: su RR se incrementa a 100 o su IRR a 200 (ganando además el beneficio del hechizo de **protección mágica** y/o **amuleto**), de forma permanente (el alquimista entiende finalmente que ambas cosas son dos caras de la misma moneda, decantándose por el aspecto que más le convenga), se duplica la PER, COM y CUL (y con ellas la Suerte), todas las competencias de PER y COM se incrementan a 100% o se le suma un +50 de forma permanente (lo que sea mejor), las competencias de CUL se incrementan a 100%, el alquimista no puede ser engañado y detecta automáticamente la mentira, ve a través de las ilusiones detectando seres IRR o RR "disfrazados", su aura de iluminación lo oculta al infierno y sus siervos, que no saben exactamente la posición de alquimista (dificultando en extremo el eliminarlo), puede usar la Suerte sin declararlo antes, al alquimista se le trata de una forma más respetuosa, como si perteneciese a una clase social superior (burgués -> baja nobleza -> alta nobleza), recibe "visiones", algunas veces claras y concisas y otras más simbólicas y alegóricas, de sucesos futuros, pasados o actuales, sin que pueda provocar estas visiones de forma conscientes (el alquimista pensará que pertenecen al plan divino o que son un mensaje del mismo Dios).

SECRETO DE LAS QUINTAESENCIAS

Requisitos: Conocimiento Mágico +100%.
Descripción: El mago sabe que el poder de la magia radica en la misma naturaleza. Combinando elementos de ella, creando pociones, ungüentos y talismanes busca despertar esa magia latente, usando su voluntad como catalizador final. Los alquimistas, partiendo de esta idea, buscan el Secreto de las Quintaesencias, el poder destilar la quintaesencia de la magia misma, para mejor uso en operaciones mágicas (evidentemente este Secreto esta orientado a alquimistas IRR)
Propiedades: El alquimista es capaz de destilar un par de quintaesencias muy especiales:
▶ ***Quintaesencia de la luna edénica***: En apariencia parece una suerte de mercurio liquido, similar al azoth, pero de una blancura que recuerda a la luna llena. Es una representación física del poder de la magia blanca y tiene la virtud de volverse brillante ante la presencia de hechizos de magia blanca "activos"
▶ ***Quintaesencia de la luna negra***: Es un polvillo negro y terroso que recuerda al caput mortum. Representación física de la magia negra, que se calienta y se torna ligeramente rojiza en presencia de hechizos de goecia.
Destilar estas quintaesencias conlleva tres meses (lunares) de duro trabajo, usando componentes de los tres reinos de la naturaleza (vegetal, animal y mineral). Al final de este tiempo, el alquimista habrá conseguido destilar 3D6 dosis de quintaesencia de luna edénica e igual cantidad de luna negra, estando ambos dosis vinculadas entre si, de forma que si se usa una dosis de luna edénica, automáticamente caducará una dosis sin usar de luna negra y viceversa. Cada una de estas dosis se puede usar para sustituir a una poción, ungüento, talismán, componentes de un maleficio o invocación, de un hechizo que el mago conozca y que sea del tipo

adecuado a la dosis usada. También se puede usar con los componentes normales del hechizo, haciendo que este siempre funcione (sin necesidad de tiradas). Cada dosis se desvanece tras usarse (funcionase o no), con una de sus opuestas. Estas dosis de quintaesencias caducan normalmente al año (lunar) de su fabricación, pero el tiempo que son portadas (encima) por un mago con conocimiento mágico +100, no cuenta.

SECRETO DEL ORICALCO

Requisitos: Piedra filosofal.
Descripción: También conocido como el Secreto del Apocalipsis o Secreto de las trompetas de Jericó, este Secreto desvela el conocimiento que tan sutilmente sugiriese Fulcanelli: la energía atómica y sus aplicaciones. Además también concede el conocimiento del misterioso metal de oricalco, un metal que fue la base del poder tecnológico (y quizá mágico), de la poderosa y desaparecida civilización atlante.
Propiedades: Este Secreto permite entender y usar la energía nuclear, pudiendo producir una explosión nuclear más o menos controlada. También se pueden "fabricar" elementos radiactivos y uno de los elementos más extraños de la Creación: el Oricalco. Este metal artificial, desarrollado por primera vez por la civilización Atlante, puede tomar varias formas, desde un metal muy duro y ligero, similar a primera vista a la plata, hasta una forma cristalina similar al diamante. Es un elemento radiactivo, totalmente estable que no irradia, que no se calienta bajo ningún concepto (ni puede ser trabajado de forma ordinaria), prácticamente indestructible que presenta unas propiedades extraordinarias: un arma de este metal siempre hace al menos la mitad del daño y tiene doble posibilidad de crítico, una armadura tiene un 50% de puntos de protección extra (respecto al tipo) y es "flexible", recuperando su forma tras los impactos (no pierde puntos de RES), etc. El metal tiene multitud más de propiedades, a discreción del DJ.

Nota: Conocer todas las Claves, excepto las dos últimas, permite al alquimista, a partir de un fragmento de oricalco, producir una explosión nuclear (usando un atanor). Conocer todas las Claves menos la ultima, permite a su vez, trabajar el oricalco, pudiendo moldearlo como si de hierro se tratase (pero no fabricarlo).

SECRETO DEL FUEGO CELESTE

Requisitos: sólo las Claves.
Descripción: El alquimista conoce gracias a este secreto todo respecto al fuego celeste: la electricidad, como almacenarla, transmitirla, generarla y aplicarla.
Propiedades: El alquimista puede recoger la electricidad gracias a pararrayos o improvisados generadores (de vapor, norias, etc) y almacenarla en baterías de ácido sulfúrico o similares. Las aplicaciones concretas de este Secreto, deben ser discutidas entre DJ y PJS, para no abusar, aunque se pueden hacer desde ¡bombillas!, vallas electrificadas, a poder "disparar" o desviar la electricidad en forma de arcos voltaicos (debidos a diferencia de potencial eléctrico), al más puro estilo de la película "Vidocq" (3D6 de daño, si lleva armadura metálica +1 secuela por cada 5 puntos de daño).

EL SECRETO DE LOS SECRETOS

Requisitos: Secreto del Homúnculo, Panacea Universal y opcionalmente Secreto de la Alquimia Espiritual y/o Quintaesencias.
Descripción: También conocido como Secreto de la Palengenesis, Secreto de la Vida y la Muerte, del Santo Grial, del Fénix o del Fuego Supremo, este Secreto permite al alquimista devolver a la vida a los muertos. El proceso no es nada sencillo, pero es posible (si Dios quiere...)
Propiedades: El muerto deberá de llevar muerto poco tiempo y deberá empezarse con los preparativos antes que se ponga el sol desde que el difunto murió o fallará todo el proceso sin remedio (o algo peor), ya que esta es la fecha máxima antes que el alma parta. Puede intentarse con muertos más antiguos, pero antes se habrá de "buscar" el alma del difunto de alguna forma... (el Secreto de los Pilares de la Creación puede ser útil). El difunto debe ser cortado en trozos y reducidos estos a cenizas en el atanor, y a continuación tratados de una forma secreta durante los siguientes nueve meses, debiendo prestar un cuidado continuo a esta "Obra", día y noche. De tener éxito el proceso, el muerto renacerá de las cenizas, vivo y con una edad rondando los 18+1D10 años, en perfecta salud y sin ninguna tara física o mental. Si el proceso fallase, o bien no se lograría nada o surgiría del atanor algún tipo de criatura no muerta extremadamente desagradable (al más puro estilo de "Cementerio de Animales" o mucho peor...).

SECRETO DE LOS PILARES DE LA CREACIÓN

Requisitos: Mínimo el Secreto de la Alquimia Espiritual, aunque el DJ puede pedir alguno (o todos) más.
Descripción: El alquimista agraciado con este Secreto puede ver la conexión del todo en el patrón divino, pudiendo discernir los llamados Pilares de la Creación: conexiones entre el destino de distintas "cosas". El destino de una persona puede estar conectada al de un arbolito del bosque, enfermando uno si otro lo hiciese y viceversa, el destino de un país estar relacionado a la prosperidad de una ciudad (no necesariamente en el mismo país), etc. Este Secreto enseña el particular modo de manejar el destino que el mismo Dios tiene. Lucifer conocía este Secreto antes de la revuelta, pero al ser precipitado al abismo, Dios se lo arrebato y desde entonces intenta tentar (aun sin éxito) a todo filósofo que lo halla descubierto, para que se lo enseñe.
Propiedades: La comprensión de la teoría del Caos, saber la relación del todo con el todo. Faltan las palabras para poder explicar todas las posibilidades de este Secreto.

¿EL ÚLTIMO SECRETO?

Todos los Secretos son simplemente pruebas que el alquimista ha de superar... pero ¡para que!. Quizá el conocimiento de todos ellos, sea la prueba definitiva en si de un Secreto mucho mayor que el Creador en persona revelaría al Maestro alquimista... Sólo Dios y quizá algún alquimista lo saben, pero ambos callan prudentemente...

Magia Roja

—O a una gaita —añadió sonriente fray Gildardo y continuó—. ¡No faltan los superficiales que sólo se atienen a las apariencias creando confusión! Las retortas se construyen así desde la Antigüedad porque así cumplen bien las funciones que les son propias como la destilación o como la captura de espíritus; su forma, estoy seguro, no influye en los procesos que ocurren dentro de ellas.
—¡Claro que no! Eso sólo ocurre en la magia.
—¿Qué dices? ¿Qué sabes tú de magia? —interrogó fray Gildardo con ceño fruncido y alarmado—.
—No, nada, sólo que, bueno, que...

Extracto de "De la alquimia
a la química" de Teresa de la Selva

ALIENTO DE SALAMANDRA

Nivel: 1
Tipo: Maleficio.
Componentes: una gota de sangre de salamandra.
Caducidad: N/A.
Duración: 6 asaltos.
Descripción: El mago derrama una única gota donde desee y recita el hechizo. De tener éxito, de la gota surge una llama de unos 20 cm. Este fuego puede prender materias combustibles y se considera un fuego normal a todos los efectos. La llama dura seis asaltos, si no se apaga antes (aunque lo prendido gracias a ella, seguirá ardiendo normalmente). Si hay varias gotas de sangre diseminadas cerca del mago al recitar el hechizo y este sacase su IRR/2, conseguirá prenderlas todas.

MAL DE PIEDRA

Nivel: 1
Tipo: Ungüento.
Componentes: aceite de vitriolo, cal, cinabrio, azufre, carbón.
Caducidad: 1D8 días.
Duración: 3 asaltos en actuar, efectos permanentes.
Descripción: Este apestoso (e inofensivo ungüento), debe aplicarse a una superficie terrosa o de piedra, recitando el hechizo después. Si se tiene éxito, el compuesto empezará a sisear y a debilitar la piedra a razón de medio metro por asalto, durante tres asaltos (uno y medio en total). La piedra o tierra afectada, habrá tomado un aspecto arenoso y podrá ser desmenuzada fácilmente con herramientas o simplemente con las manos. Cada dosis de ungüento cubre medio metro cuadrado de superficie.

Para destruir una frecuencia indeseable de vibración mental, poned en operación el principio de polaridad y concentraos sobre el polo opuesto a aquel que deseáis suprimir. Matad lo indeseable cambiando su polaridad

POLVOS DEL MENTIROSO

Nivel: 2
Tipo: Ungüento.
Componentes: caput mortum, raíz de mandrágora(planta), una pizca de oro, una pizca de plomo, grasa de carnero.
Caducidad: 1D4 semanas.
Duración: Permanente.
Descripción: Tras dejarse secar el ungüento, se consiguen unos polvos oscuros y terrosos. Si se mezclan estos polvos con una poción, ungüento o compuesto alquímico, recitando con éxito el hechizo, la poción, ungüento o compuesto cambiara su aspecto y olor, tomando la forma de otra poción, ungüento o compuesto, aunque no perderá sus propiedades iniciales ni ganará las de la nueva forma: si se usa en un bálsamo de curación puede aparentar ser una poción de aumentar el conocimiento, aunque si se activa como tal fallará, ya que sigue siendo un bálsamo de curación. Si una redoma de aceite de vitriolo se "convierte" en agua de socorro, descubrirá el que la use que el supuesto agua, le quema y corroe... Este hechizo es de goecia si se usa de malas maneras.

SANGRE NEGRA

Nivel: 2
Tipo: Poción.
Componentes: Frutos ("cargados" de puntos de características, *ver hechizo de Robar fortaleza*) de camaleón negro, sangre del ejecutante, pan negro.
Caducidad: un año lunar.
Duración: 1 semana por punto almacenado en los frutos.
Descripción: Con los componentes se elabora una poción, que se asemeja a la sangre en su olor y gusto, aunque de un color muy oscuro. Una vez activada la poción se puede dar a beber a homúnculos y bestias alquímicas, o incluso puede dejársele en un bebedero. Los homúnculos y bestias la pueden consumir lentamente, ya que por cada sorbo que le den, no necesitarán beber sangre de su creador durante una semana, pudiéndole dar tantos sorbos como puntos de características tuviesen los frutos de camaleón negro. Este hechizo es de goecia.

ACEITE DE GRANDEZA

Nivel: 3
Tipo: Ungüento.
Componentes: Varios componentes vegetales, animales y minerales, tratados de la forma correcta. La fórmula no es única.
Caducidad: 1D4 semanas.
Duración: 1D20 +5 minutos.
Descripción: Intento por emular los efectos del Secreto de la Alquimia Espiritual. El alquimista destila las quintaesencias de los componentes del hechizo, creando un aceite de dorado color. Una vez aplicado este aceite y recitado el hechizo con éxito, las gentes normales verán al alquimista con mejores ojos, fascinados e intrigados por un cierto halo de perfección y nobleza que desprende y se comportarán con él como si fuese de una clase social superior (si fuese burgués como si fuese de baja nobleza, etc.).

PRODIGIO DE AMENON

Nivel: 3.
Tipo: Ungüento.
Componentes: Azogue, amoniaco, sal, azufre, manteca de cerdo, hojas de laurel, cenizas de roble.
Caducidad: 1D3 semanas.
Duración: Permanente, hasta romperse de nuevo.
Descripción: El mago deberá untar una armadura (del tipo que sea, aunque al menos le debe quedar un punto de RES), y enterrarla una noche de luna llena, recitando a continuación el hechizo. De tener éxito, al desenterrarla la mañana siguiente, la armadura estará como nueva, habiendo recuperado los puntos de RES perdidos. Este hechizo también es válido para escudos, cascos, yelmos e incluso ropa ordinaria.

DESTILACIÓN DE QUINTAESENCIAS

Nivel: 3
Tipo: Poción.
Componentes: Azufre, mercurio, sal, acónito, enebro, hiedra, laurel, romero, serpentaria y artemisa.
Caducidad: 2D6 días.
Duración: una vez activada, debe usarse de inmediato.
Descripción: Este hechizo intenta en alguna forma emular los poderes del Secreto de las Quintaesencias. El alquimista deberá encontrar y destilar las quintaesencias de todos los componentes y fabricar con ellos una poción. Para usar esta poción se deberá tener al menos una poción o ungüento de un hechizo de nivel menor de 7, que no sea ni la **Destilación de Quintaesencias** ni el de **Herrumbre de Saturno**. Esta poción o ungüento tendrá que dividirla en dos partes iguales y a continuación, usando la poción de la **destilación de quintaesencias**, se mezclara con las dos partes de la poción o ungüento objetivo, lanzando el hechizo de **destilación de quintaesencias**, a continuación. Si tiene éxito, las dos partes se habrán convertido en dos pociones o ungüentos totalmente funcionales, aunque cuando se usen, se considerara que el hechizo es un nivel mayor (solo a efectos de malus de IRR y gasto de PCs, las ganancias de IRR, si se diesen, seguirían tomándose como el nivel original del hechizo de la poción o ungüento). Caso de conseguirse un crítico, se conseguiría el mismo efecto de antes, pero sin la penalización del incremento del nivel de lanzamiento del hechizo. Caso de fallarse la activación, haría caducar la dosis de la poción o ungüento objetivo. Caso de pifia, se tendría éxito en la duplicación, aunque los efectos de las pociones o ungüentos no serían ni mucho menos los esperados... (lo dejamos en manos de la febril imaginación del DJ, jejejeje...)

LAZOS DE SANGRE

Nivel: 4
Tipo: Talismán.
Componentes: Sangre del alquimista, sangre de upiro, oro, plomo, un rubí, ópalo negro, serpentaria.
Caducidad: Hasta que uno de los anillos sea destruido.
Duración: Especial.
Descripción: El alquimista fabrica dos anillos con los componentes: uno de oro, con el rubí engastado y otro de plomo con el ópalo engastado. El par de anillos se considera el talismán, de tal forma que no puede activarse, si el alquimista no sostiene ambos anillos en su mano. Una vez activado el talismán, debe entregar inmediatamente uno de los anillos a uno de los blancos para que este se lo ponga: el de oro podrá ser cualquier tipo de persona, mientras el de plomo deberá ser llevado por un homúnculo o bestia alquímica (este hechizo no puede ser usado para alimentar a un verdadero homúnculo). Ambos anillos estarán "activados", mientras uno de ellos sea portado por su respectivo blanco. Si en algún instante, ambos anillos no son portados, el hechizo expira, siendo necesario activar de nuevo el talismán. El efecto de los anillos es el siguiente: cada vez que el homúnculo o la bestia, necesite alimentarse de la sangre de su creador, el portador del anillo de oro pierde un punto de RES, mientras que el homúnculo o bestia alquímica gana el beneficio de haberse alimentado de sangre por esa semana (siendo innecesario que el alquimista que los creo los alimente). El hechizo no admite tirada de RR para evitar sus efectos, aunque si el blanco del anillo de oro quisiera quitárselo, debería pasar una tirada de RR, o se le quitarían las ganas de ello. El hechizo puede lanzarse varias veces, pero sólo para el blanco del anillo de oro. Este hechizo es de goecia si se usa de malas maneras.

ESENCIAS DE ÉTER

Nivel: 4.
Tipo: Ungüento.
Componentes: Quintaesencias destiladas de al menos tres componentes vegetales, tres animales y tres minerales, cada uno distinto, grasa de cerdo o carnero.
Caducidad: 3D6 días.
Duración: 2D10 minutos o hasta se sea objeto de los polvos elementales.

Descripción: El alquimista destila la esencia misma del Éter puro, de nueve componentes distintos, cada trío de ellos perteneciente a un reino de la naturaleza. Los componentes por tanto pueden variar, pues el verdadero secreto esta en la destilación. Luego con la grasa se forma un ungüento que llama su atención por no oler a nada. Para usarse se debe untar en la nuca y detrás de las orejas y recitar el hechizo. De tener éxito, el alquimista (y sus ropas) no desprenderá olor alguno, no pudiendo por ello seguir su rastro con perros, gracias a estar "envuelto" por el éter. Además, esa envuelta le hará invisible ante cualquier ser con IRR 100 o mayor (igual que el hechizo de invisibilidad).

HECHIZO ROJO

Nivel: 4
Tipo: Ungüento.
Componentes: sangre de ratas, moho verde, setas varias, agua de manantial, alcohol.
Caducidad: 2D3 semanas.
Duración: un año lunar.
Descripción: Hechizo usado por Ulrico de Maguncia, médico, astrólogo y alquimista alemán, maestro de Nostradamus. Para usarlo, se deben hacer tres cruces en la espalda y nalgas del paciente con un cuchillo (si se hace bien sólo se provocarán tres puntos de daño) y a continuación aplicar el ungüento en las heridas, recitando el hechizo. Si se tiene éxito, el paciente aumentará su resistencia a las enfermedades: la posibilidad de contagio se reducirá a un tercio del normal y si se contagia podrá hacer las tiradas de convalecencia con RESx5.

HERRUMBRE DE SATURNO

Nivel: 4
Tipo: Ungüento.
Componentes: Plomo, sangre humana, madera podrida, huesos y carne de un animal carroñero, tierra de un patíbulo.
Caducidad: 2D6+3 días.
Duración: Instantánea.
Descripción: Este hechizo es el resultado del intento mágico por intentar emular el Secreto de las Quintaesencias, más concretamente la búsqueda de la Quintaesencia de la luna negra. El alquimista convierte todos los componentes en una especie de herrumbre, la cual ira despojando de cualquier materia o espíritu útil, intentando conseguir una sustancia lo más corrompida y estéril posible. El resultado es la Herrumbre de saturno, una sustancia con una vida muy corta, con una quintaesencia mutada y antinatural con la propiedad de poder alimentarse de otras quintaesencias. Si el alquimista mezcla esta herrumbre con una poción, ungüento, veneno, medicina o preparado alquímico y recita el hechizo con éxito, logrará que esa dosis caduque, sin que muestre síntomas externos de ello (no se sabrá que ha caducado). También se puede usar en talismanes, pero para ello se deberá frotar el ungüento con el talismán en cuestión. Si este hechizo es usado por criaturas IRR, la criatura deberá tocar la poción, ungüento, medicina, veneno o talismán, para que surta efecto. Este hechizo no admite tirada de RR (el blanco no es el dueño, si no las dosis), aunque si el portador de las dosis tiene activado el hechizo de **Amuleto** o se trata de talismanes poderosos, el DJ puede hacer una tirada de porcentaje igual al nivel del hechizo x 10%.Si se trata de compuestos no mágicos (y se tiene el Amuleto activado) la tirada sería de CULx1 en el caso de espagiristas o CULx2 para los alquimistas. Este hechizo es de goecia, porque para su fabricación se violan todos los principios de la alquimia...

FILO CONSTELADO

Nivel: 5
Tipo: Talismán.
Componentes: Oro, plata, hierro, mercurio, estaño, plomo, cobre, acero damasquino, electrum, tinta prodigiosa, Artesanía o Forja al menos a un 70%. Todos los componentes de la máxima calidad posible.
Caducidad: Hasta ser destruido.
Duración: 2D6+1 asaltos.
Descripción: El alquimista refina los metales a sus respectivas neumas. Con ellas va fabricando el arma, que deberá ser de filo, teniendo cuidado de ir trabajando con cada metal, en el momento en que su planeta se muestre más favorable. La arma estará compuesta de todos los metales disponiéndolos de tal forma, que se encuentren en un equilibrio cósmico muy especial. Para ello, se deberá pasar una tirada de Astrología y caso de fallarla, dará al traste con el trabajo. El trabajo es tan delicado, que se tardara el doble del tiempo normal de un talismán. Si se consigue constelar el arma se obtendrá un arma muy especial, con las siguientes características:

▶ El arma tendrá una bella manufactura, los diferentes metales combinados de forma tan peculiar, así como los símbolos mágicos grabados, sin ningún tipo de disimulo por toda la hoja, hará del arma un objeto muy peculiar (tirada de Conocimiento mágico +25, para detectarlo como objeto mágico). El coste de fabricar el filo rondara como mínimo lo que costase un arma de ese tipo x 250.

▶ El filo es más ligero que las armas del mismo tipo. Tiene un modificador –2 a la fuerza mínima para empuñarlo. Aunque esté fabricado con acero damasquino, no presenta las propiedades de este, teniendo una dureza ordinaria.

▶ Una vez activado, el filo despido un leve fulgor plateado, solamente visible a aquellas personas con IRR 100 o mayor.

▶ El arma tiene una disposición del peso anómala. Cualquiera que lo empuña sigue teniendo los malus al daño por características bajas, pero no pasa así con los bonus, que debida a las características especiales del arma no se tendrán en cuenta a la hora de tirar por el daño realizado (al menos de forma normal, ver más abajo).

▶ El filo constelado no es un arma ordinaria, creada para atacar a seres "normales". El filo esta constelado, sincronizado de alguna forma con los poderes e influencias de los planetas, por ello ha sido creado para ser usado contra seres sobrenaturales. Una vez

activada el arma, se considera arma mágica, pudiendo afectar a aquellos seres que sólo pueden ser afectados por magia. Además, tiene el poder de ignorar las armaduras mágicas, como las que llevan algunos tipos de demonios y los puntos armaduras debidos a auras (ya sean naturales o por hechizos). Si el atacante del filo (activado) sacase en un ataque su competencia/2, habría logrado de alguna forma compensar el peso anómalo del arma y poder añadir su bonus por competencia alta al daño (al menos por ese ataque).

TABLILLA CONSTELADA

Nivel: 5
Tipo: Talismán.
Componentes: Oro, plata, hierro, mercurio, estaño, plomo, cobre y un diamante.
Caducidad: hasta ser destruida.
Duración: hasta que amanezca.
Descripción: El alquimista crea, usando los metales y el diamante, una tablilla, la cual constelara, intentando captar la influencia de los cuerpos celestes, convirtiendo la tablilla en una especie de "batería" o amplificador de las influencias planetarias del macrocosmos. La tablilla resultante es un elemento imprescindible para los hechizos de **Autómata** y **Cabeza parlante**. Además, puede ser usada de forma independiente. Si el mago sujeta la tablilla con ambas manos y recita el hechizo, mientras dure los efectos del mismo, tendrá una conexión con los cuerpos celestes, sabiendo en cada momento donde se encuentra, así como la hora que es. Además acertará automáticamente cualquier tirada de Astrología, sea cual fuese la dificultad.

ANDROIDE

Nivel: 5
Tipo: Talismán.
Componentes: Oro, plata, hierro, mercurio, estaño, plomo, cobre, una tablilla constelada (necesaria para activarlo), Astrología al menos a 80%, Artesanía al menos a 65%.
Caducidad: Hasta ser destruido.
Duración: 4D6 horas o hasta que se extraiga la tablilla.
Descripción: Este hechizo es un intento mágico de recrear el Secreto de los Autómatas. Los metales se han de refinar. Con ellos se construirán una serie de piezas mecánicas que se deberán constelar con sumo cuidado. Con los desechos de los metales se construirá una carcasa de metal, con forma humanoide, en la cual se alojaran los distintos engranajes. A la altura del corazón, convergerán todos los engranajes, dejando un hueco libre, en el cual se introducirá la tablilla constelada. Para activar el androide, se introducirá la tablilla en el corazón y se recitara el hechizo. De tener éxito, la tablilla encajara perfectamente, siendo el conductor de los poderes planetarios, los cuales animarán al androide. El androide es una máquina "mágica", que ejecutara todas las ordenes que le de aquel que lo activo. El androide no piensa, ni puede comunicarse en absoluto y sus facultades de comprensión son muy limitadas. Si se desease que hiciese acciones un tanto complejas, se le debería "programar". Un par de ejemplos:

▶ Se le podría ordenar atacar a aquellas personas que cruzasen una puerta, excepto el ejecutante, pero si se le ordenase lo mismo, excepto el caso de la familia del activador, el androide no entendería su cometido (quedándose en su posición actual, sin hacer movimiento alguno, en espera de una orden "coherente" para él). Una forma de remediar lo anterior sería que el ejecutante llevase a la familia ante su presencia y le dijese que atacara al que cruzase la puerta, excepto a las personas presentes.
▶ Si se quisiera que fuese a comprar el pan. Se le tendría que indicar el lugar donde esta la panadería, que al llegar dé un golpe en el mostrador si no hubiese un hombre tras el mostrador, que apunte hacia donde se encuentre el pan, deje una moneda en el mostrador y espere a que le den el pan, tras lo cual deberá volver a casa (este lugar también se le deberá explicar donde está...). Como se ve se le puede, dar distintos cursos de acción en las ordenes complejas, para evitar que se quede confuso esperando ordenes, si alguna de las condiciones no se diese: no fuese panadero, sino panódera, que no le den el pan, que no aparezca nadie, etc. Un último dato, no estaría de más decirle al androide que abriese y cerrase la puerta al entrar o salir...
▶ Si se quisiera que buscase a alguien, no bastaría con "busca a Paco y dale esto", pues aunque halla visto anteriormente al que se le ha mandado buscar, no sabrá quien es. Diciéndole algo como "busca al hombre que durmió ayer en esta cama y dale esto" resolvería el problema (siempre que el androide hubiese sido testigo de ese suceso), aunque no estaría de más decirle por donde empezar a buscar...

El androide puede ser "desactivado", extrayendo la tablilla de su pecho, cosa que sólo puede hacer sin peligro quien lo activo. Si otra persona lo intentase, el androide trataría de impedirlo, llegando a la violencia si se diese el caso. Si se quisiera desactivar por la fuerza, se debería entrar en melee con el androide y sacar una tirada de forzar mecanismos +25.

BESTIA ALQUÍMICA

Nivel: 6
Tipo: Maleficio (con tiempo de preparación como si fuese un talismán).
Componentes: Estiércol de caballo, mandrágora, sangre y semen del alquimista, lombrices, vaso hermético y magnetizado.
Caducidad: N/A.
Duración: Hasta que se deje de alimentar a la criatura o está muera.
Descripción: Este hechizo intenta emular de alguna forma al Secreto del Homúnculo, aunque en realidad sólo es una burla de este, pues de alguna forma se aprovecha de los fracasos a la hora de buscar este secreto. Se mezclan los ingredientes en el vaso y se cierra herméticamente. Acto seguido, se cava un agujero del tamaño de un hombre y se coloca el vaso en el fondo, llenándolo con el estiércol. El alquimista tendrá que ir cada semana al lugar a recitar ciertos maleficios al tiempo que derrama su sangre (un punto de RES), en el estiércol. Pasado el tiempo de "preparación", lanza finalmente el hechizo derramando otro poco de sangre. De tener éxito, de la masa de estiércol, saldrá una horrenda bestia, una horrible perversión del ideal del homúnculo. Este ser tomará al alquimista como su "padre" y será tarea suya el educarlo. El ser no es ni malo ni bueno en un principio, pero el dolor que siente por el simple hecho de existir (pues su existencia es totalmente antinatural) y los posibles fines a los que su alquimista creador decida educarlo, seguramente lo conviertan en un mal ser. El alquimista deberá alimentar a su criatura semanalmente, dándole un poco de su sangre (un punto de RES), aunque su criatura se alimentará de forma normal, como si de un animal se tratase, tomando carne, pan, agua, etc. La esperanza de vida de la criatura rara vez supera los 3D6 años.

CABEZA PARLANTE

Nivel: 6
Tipo: Talismán.
Componentes: Oro, plata, hierro, mercurio, estaño, plomo, cobre, varios tipos de piedras preciosas, tablilla constelada (necesaria para la activación), Astrología al menos a 90%, Artesanía al menos a 65%.
Caducidad: hasta ser destruida.
Duración: Hasta que se le extraiga la tablilla o se terminen las consultas (tras lo cual expulsaría la tablilla automáticamente).
Descripción: Otro intento por emular el Secreto de los Autómatas. El método de fabricación es similar al del hechizo de **Androide**. El alquimista purifica los metales y piedras preciosas y fabrica con ellas las diferentes piezas de la cabeza, las cuales hará constelar con sumo cuidado. A continuación con el resto de materiales, fabricará una carcasa con la forma de una cabeza humana (tamaño real) e insertara en su interior las distintas piezas. Para usar la cabeza, el alquimista deberá insertar la tablilla constelada dentro de la boca de la cabeza y lanzar el hechizo. Una vez activada la cabeza, cualquier persona podrá hacerle cualquier pregunta. La cabeza responderá al que formuló la pregunta en su mismo idioma, si conoce la respuesta a la pregunta, guardando silencio en caso contrario. La cabeza parlante tiene el mismo nivel de competencia en Alquimia que tuviese el alquimista que la creó. Si se desease añadir nuevas competencias, el alquimista tendría que "mejorar la cabeza" con nuevas piezas consteladas, perdiendo en ello un periodo de tiempo igual al de fabricar un talismán, durante el cual la cabeza estaría inoperativa. Tras esta mejora, la cabeza ganaría el conocimiento de una nueva competencia, a elección de su creador (la cual no tiene por que ser conocida por él), la cual tendría un porcentaje igual a su porcentaje actual de Alquimia. El alquimista puede añadirle de esta forma tantas competencias como desee. La cabeza se puede usar para aprender, de igual forma que si se aprendiese de un maestro o tutor. Si se usa de esta forma, la cabeza podrá enseñar las competencias que sepa hasta el nivel que tenga, con un porcentaje en Enseñar igual a la CUL del alquimista que encantó la cabeza.

MUERTE VERDE

Nivel: 6
Tipo: Ungüento.
Componentes: Moho verde, numerosas setas venenosas, veneno de áspid emorols.
Caducidad: 2D10 días.
Duración: hasta que se cure o muera la víctima.
Descripción: Curiosamente este hechizo nació de un intento por descubrir la Panacea universal. Se destilan los ingredientes y se forma con ellos un ungüento verdoso. Para poder lanzarse el hechizo se deberá untar el ungüento en la víctima (se aconseja no activar el ungüento antes de hacer esto) y después recitar el hechizo. De tener éxito, el ungüento generará una podredumbre verde que irá avanzando por el cuerpo de la víctima, devorando y disolviendo la carne, generando un fétido charco de verde líquido pegajoso. Este hongo se alimenta de la luz y por cada hora que la parte del cuerpo este expuesta a la luz, la víctima perderá un punto aleatorio de característica (si la pérdida la llevase a 0, se elegiría otra característica). Si se expone a luz fuerte (como la solar directa), la pérdida es de 1D3+1 puntos. Si se expone a una luz muy tenue 1D2-1. El tapar completamente la zona infectada, puede reducir o detener el avance de esta. Quemar el hongo no sirve de nada (la quemadura hará daño a la víctima, sin afectar al hongo). Este hongo es muy contagioso (99%), pero sólo en contacto directo con la piel de un infectado. Precisamente, la clave para de alguna forma alargar la esperanza de vida, reside en contagiar a otras personas sanas, ya que al contagiarse el hongo se debilita (pero no tanto para desaparecer), recuperando la víctima 2D8 puntos perdidos y contagiando a una nueva víctima. Los únicos a salvo de este hongo son los vegetales y los Agotes. Se rumorea que es posible curar esta enfermedad con magia (solo con un crítico de **curación de enfermedades**) o con una misteriosa medicina alquímica llamada "Sangre de Cristo"). Una vez muerta la víctima, el hongo muere finalmente, disolviendo el resto del cadáver en un charco verdoso. El afectado por este hechizo no tiene derecho a tirada de RR. El hechizo es de goecia.

CORONA SALOMÓNICA

Nivel: 7
Tipo: Talismán.
Componentes: Una tiara de oricalco, un cuchillo con el talismán de **Filo constelado**, varias dosis de ungüento de **Aceite de Grandeza**.
Caducidad: hasta ser destruido.
Duración: una vez activado y puesto, hasta que se desvista.
Descripción: Este hechizo es también conocido como halo angelical y tiara de los Atlantes. El alquimista constelará cada noche la tiara, haciéndole una muesca con el cuchillo y mojando esta muesca con el aceite. Este proceso lo repetirá cada noche hasta que complete toda la banda con las muescas. Una vez creado el talismán, el alquimista deberá activarlo tomándolo en sus manos y recitando el hechizo. De tener éxito, se pondrá la tiara en la cabeza (o puede ponerla en la cabeza de otros) para manifestar sus efectos. La tiara de oricalco, constelada debidamente y encantada por la magia presenta unas propiedades de cierto escudo frente a la magia. Mientras duren los efectos del hechizo, el portador de la tiara no se verá afectado por malus a sus tiradas de RR, debidos a una IRR alta, para resistir hechizos mágicos realizados por seres o brujos poderosos. De igual forma, los blancos de hechizos lanzados por el portador, tampoco aplicarán los malus por alta IRR del lanzador. Dado que es extremadamente difícil de conseguir oricalco (y más en forma de tiara o alguien que la pueda forjarlo en esa forma), se recomienda no conceder el talismán de este hechizo a un jugador que escoja inicialmente este hechizo entre sus iniciales.

CALDERO DE DAGDA

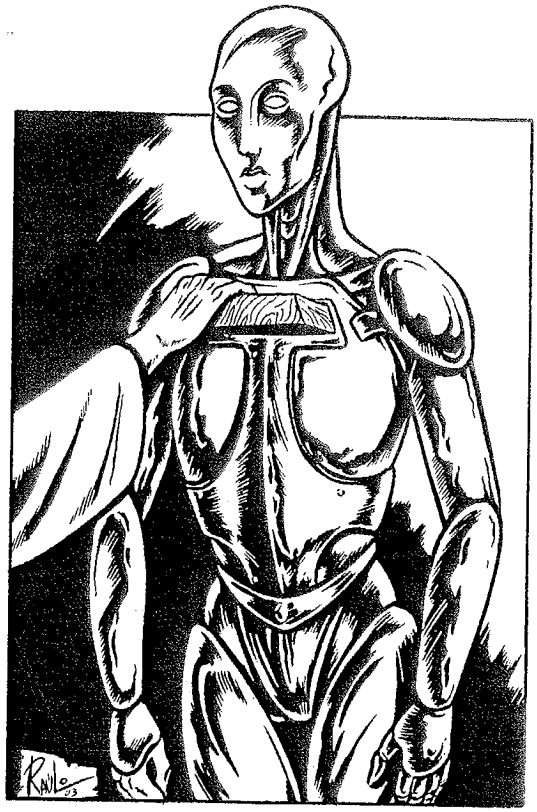
Nivel: 7
Tipo: Talismán.
Componentes: hierro de las armas de los muertos en una batalla (al menos 1000 muertos), una reliquia verdadera, una buena cantidad de piedra filosofal o polvos de proyección, ídem de panacea universal, ídem de madera de un árbol de al menos 200 años, ídem de Quintaesencia de la Luna Edénica, ídem de Quintaesencia de la Luna Negra, una gota de sangre de un mago legendario (200 en IRR de forma normal), una gota de sangre de un Lamed Wufnik, una gota de sangre de un ángel o ente celestial, una gota de sangre de un demonio mayor, placenta del séptimo hijo de un padre, siendo este a su vez el séptimo hermano de su familia, una lágrima de un rey, una competencia de Forja de al menos 101%. Todo esto se hará en el lugar de nacimiento del mago, en una noche de San Juan de un año bisiesto.
Caducidad: El caldero no puede ser destruido de forma ordinaria.
Duración: Instantánea.
Descripción: Intento por emular el Secreto de los Secretos, que en parte consigue, aunque el hechizo sea del tipo prohibido. La fabricación del caldero es un arduo trabajo. Lo primero sería conseguir todos los materiales. Con todos ellos, el mago se tendría que ir al punto exacto donde nació y una vez allí, empezaría el trabajo al ponerse el sol de la noche de San Juan. Usando la madera y el hierro, forjaría el caldero, el cual una vez llevado al rojo, sería transmutado usando la piedra o los polvos en combinación con las quintaesencias. Acto seguido y en el mismo fuego se herviría en el caldero la panacea universal, añadiendo el resto de componentes uno a uno, sin dejar de remover y pronunciar los conjuros adecuados. Todo esto hasta que finalmente se evapore todo el contenido del caldero, tras lo cual el caldero ya esta encantado.
El caldero se puede usar en seres vivos o muertos, pero si se da el último caso, no debe haberse puesto o salido el sol desde la muerte de la víctima o el hechizo fallara irremediablemente (pues este es el plazo que tiene el alma antes de abandonar nuestro mundo). Se pondrá a hervir agua en el caldero. El blanco se deberá descuartizar y sus trozos echar en el caldero, tras el cual el mago recitará las conjuraciones, al tiempo que remueve el contenido y añade diferentes hierbas (a discreción del DJ). Todo este proceso durara nueve días, durante los cuales el mago no deberá parar de añadir hierbas, remover o de recitar los conjuros (el cómo aguante tanto tiempo es cosa suya, aunque es posible "hacer relevos" con otro que conozca el hechizo). Al ponerse el sol del noveno día, el mago recita el hechizo final. Si tiene éxito, el blanco saldrá del interior del caldero, vivo (y entero), sin enfermedad o mal alguno, y habiendo rejuvenecido 3D6 años. Si no lo tiene, un olor nauseabundo saldrá del interior del caldero, y el blanco saldrá del interior, bajo la forma de un muerto viviente, que tras matar (si puede) al mago, caerá y se pudrirá. La pifia la dejo a la malevolente imaginación del DJ... Los P.C. gastados (con éxito o sin él), no se recuperan. Este hechizo se considera de magia negra y prohibido, pero en algunas antiguas culturas (o descendientes de estas) como la celta, podría (o no) considerarse magia negra (podría considerarse magia asociada a algún culto pagano).

Bestiario Alquímico

Androide, Mágico
Androide, Alquímico
Bestia alquímica
Auténtico Homúnculo
Salamandra Áurea
Barbas
Barbu, demonio menor
Dantalo, demonio menor
Sintanal, demonio menor
Aratron, ángel
Och, ángel
Ophiel, angel
Arbatel, ángeles
Hodniel, ángel
Azracia, desterrado
Baldú, espíritu condenado
Dédalo, androide alquímico
El Griego
El Guardián de los Antiguos
Lucianel, ángel caído

Bestiario Alquímico

¡Pedro lamentaba amargamente no haberse callado. Lamento los conocimientos de ladino que había adquirido aquella vez cortejando a aquella judía. Lamento no haber estado más borracho y haber evitado escuchar aquella conversación entre judíos de cómo cierto infame alquimista judío, abandonaría la ciudad. Lamento que a su compinche de borracheras, el pillastre del Paco se le ocurriese ir a desvalijar su casa.
Pero el hecho es que allí estaban, en un cementerio judío, en una noche fría y oscura, un ladronzuelo y un goliardo, buscando una determinada tumba, que daría a la guarida secreta del alquimista. Aun no sabía como el inútil del Paco había conseguido la información del paradero de la casa del judío. Tras un rato, encontraron la lápida y entre ambos la levantaron, descubriendo unas escaleras y un hedor propio de una perrera. Eso hizo recordar a Pedro algo que le aconteció a un compañero suyo, cuando unos mastines le arrancaron sus partes a mordiscos. Así se lo contó a Paco, rogándole que olvidase el tema y se volvieran a casa. Paco sonrió negándose y sacando un cuchillo dijo que se encargaría de cualquier mastín que hubiese. Así fue como la pareja bajo los oscuros escalones, Paco empuñando un cuchillo y el Pedro empuñando una cruz, rezando entre dientes, que no hubiese mastines. más tarde, ambos desearían que sólo hubiese habido mastines...



Androide, Mágico

Un androide es un autómata, una máquina de forma humana, hecha de metal y compuesto de multitud de pequeñas piezas y engranajes constelados de distintos metales. En su pecho, tiene un orificio donde se inserta una tablilla constelada, que es la que proporciona la "energía" para que el androide funcione. Este androide ha sido fabricado mediante artes mágicas (por el hechizo **Androide**). El androide que ejecutará todas las órdenes que le dé aquel que lo activo. El androide no piensa, ni puede comunicarse en absoluto (a lo sumo, apuntar con el brazo) y sus facultades de comprensión son muy limitadas.

FUE	10	Tamaño	1-2 m
AGI	10	Peso	100-300 kg
HAB	10	Apariencia	-
RES	10	Armadura Nat.	Carcasa metálica (Prot. 4)
PER	10		
COM	1	RR 0 %	
CUL	1	IRR 100 %	

Armas: Pelea 10% 1D6+Bd
Competencias: Todas a nivel de base.
Hechizos: ninguno.
Poderes especiales:
▶ *Autómata*: el androide no está vivo, es un objeto animado por la magia. Si es blanco de un hechizo, este funcionará siempre, aunque su condición de autómata sin mente le hará inmune a gran cantidad de hechizos: sumisión, dominación, atracción sexual, deseo, discordia, metamorfosis, habla, interrogación... No se desmaya por llegar a puntos negativos de RES.
▶ *Diseño alternativo*: el alquimista que crea el androide, variando las disposiciones de las piezas consteladas del mismo, puede alterar las características del androide: puede restar un punto de una característica, para añadirla a otra. Esto lo puede hacer tantas veces como quiera, con máximo de 15 y un mínimo de 5. Las características de COM y CUL, no pueden ser alteradas.
Puntos débiles: Un androide puede ser "desactivado", extrayendo la tablilla constelada de su pecho, cosa que sólo puede hacer sin peligro quien lo activo. Si otra persona lo intentase, el androide trataría de impedirlo, llegando a la violencia si se diese el caso. Si se quisiera desactivar por la fuerza, se debería entrar en melee con el androide y sacar una tirada de forzar mecanismos +25. El androide es un sistema muy complejo y sensible si recibe un ataque que produzca secuela, automáticamente inutiliza la parte del cuerpo alcanzada (si es el pecho lo desactiva, si es la cabeza, anula su capacidad de ver y oír...)

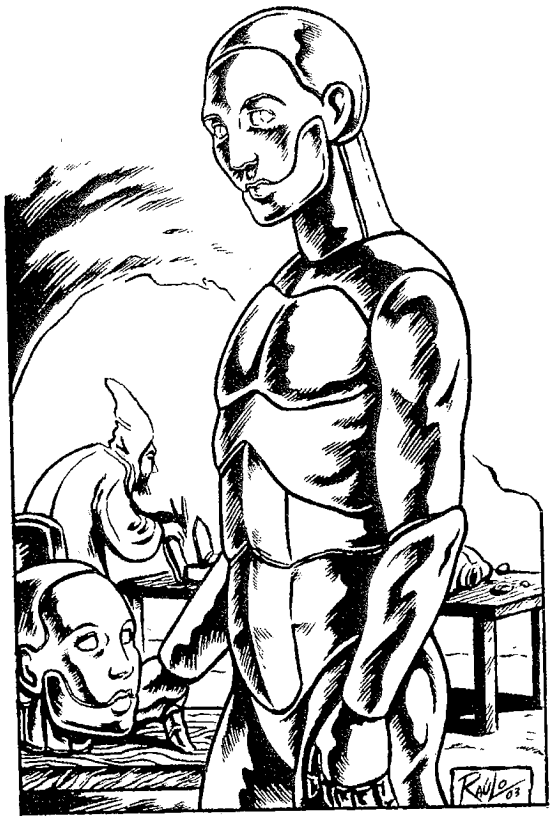
Androide, Alquímico

El androide alquímico no debe confundirse con otros tipos de androides o autómatas, como los construidos de forma mundana por aquellos que no poseen el Secreto de los Autómatas, que no son más que maquinas que realizan operaciones muy sencillas, meros juguetes. Los androides creados usando el Secreto de los Autómatas, son algo más que autómatas, son auténticos "hombres mecánicos". El alquimista que los crea, usando los conocimientos avanzados del microcosmos, macrocosmos y el espíritu universal que el Secreto de los Autómatas concede, es capaz de sintonizar el androide con las fuerzas universales, dotándolo de un intelecto y capaz de raciocinio (algunos incluso aventuran de una pseudoalma), derivado de la manipulación del espíritu universal en conjunción de las influencias astrales. Su estructura es similar al androide mágico, hecho de metal con multitud de piezas consteladas de distintos metales en su interior, pero a diferencia de este, No necesita tablilla constelada para funcionar, esta sintonizado de forma permanente con las fuerzas cósmicas, de tal forma que su "vida útil" es ilimitada (al menos en teoría). El androide comienza su "vida", con una mentalidad infantil y es posible por parte del alquimista educarlo. Puede comunicarse sin problemas, así como aprender y razonar. Un último apunte, no se gana IRR por ver un autómata alquímico.

FUE	15	Tamaño	1-2 m
AGI	12	Peso	100-300 kg
HAB	12	Apariencia	-
RES	15	Armadura Nat.	Carcasa metálica (Prot. 6)
PER	15		
COM	10	RR 50 %	
CUL	10	IRR 50 %	

Armas: Pelea 50% 1D6+Bd. Cualquier otra que halla aprendido a usar
Competencias: Empieza con todas a nivel de base, aunque con el tiempo puede aprender competencias.
Hechizos: ninguno.
Poderes especiales:
▶ *Autómata*: el androide no está vivo de la forma ordinaria, aunque si vivo "intelectualmente". Dada su naturaleza, su RR/IRR tiene un valor de 50 de forma permanente. La condición de autómata del androide le hará inmune a gran cantidad de hechizos: atracción sexual, deseo, hambre, metamorfosis, etc; aunque los que afecten a la mente funcionaran normalmente. Evidentemente ni enferma, ni envejece, ni se desmaya por llegar a puntos negativos de RES.

▶ *Diseño alternativo*: el alquimista que crea el androide, variando las disposiciones de las piezas consteladas del mismo, puede alterar las características del androide: puede restar un punto de una característica, para añadirla a otra. Esto lo puede hacer tantas veces como quiera, con máximo de 20 y un mínimo de 10.
Puntos débiles: El androide es un sistema muy complejo y sensible si recibe un ataque que produzca secuela, automáticamente inutiliza la parte del cuerpo alcanzada (si es el pecho lo desactiva, si es la cabeza, anula su capacidad de ver y oír ...)



Bestia alquímica

La bestia alquímica es el producto de un nefasto intento de hallar el Secreto del Homúnculo. El ser resultante del experimento, es una aberración, ni hombre ni animal, algo corrompido por la inexperiencia del alquimista. Gracias a Dios, estas aberraciones apenas viven unos segundos... a no ser que realmente se esté buscando crear estas monstruosidades. Esto se puede lograr si el alquimista conoce el Secreto del Homúnculo, pues de igual forma que se puede crear a un ser humano, se puede crear una bestia, aunque un alquimista con tales conocimientos se negaría a participar en semejante infamia (al menos, en teoría...). El segundo método es usar la magia roja, mediante su poder es posible recrear una de estas criaturas. Las bestias alquímicas suelen ser creadas para tareas de guarda o protección.

No hay dos bestias alquímicas iguales. Tras ser creadas por la magia, tienen una mentalidad infantil, fácilmente influenciable por el alquimista que la creo, él cual puede "educar" a su criatura (la bestia tomara a su creador como su "padre"). Deben ser alimentadas semanalmente con la sangre de su creador (un punto de RES), pero además tienen una dieta ordinaria, como cualquier animal. La esperanza de vida de una bestia alquímica es de 3D6 años como máximo. La existencia de una bestia alquímica es penosa, pues siempre están sintiendo un profundo dolor por el simple hecho de vivir. La mayoría se acostumbra a vivir con ese dolor, pero a veces, si el alquimista creador se descuida en su educación, puede perder a su criatura si esta se da cuenta que puede poner fin a su martirio suicidándose...

"Creando" a la bestia...

1. Para determinar el aspecto y las características de la bestia alquímica, tira un 1D100 en la tabla 1. El tipo básico determinará el aspecto general del ser.
2. Determinar las características y armadura. Estos valores pueden variar más adelante, según los miembros adicionales. La COM determinará su capacidad de comunicación y la CUL, sus conocimientos "básicos".
3. Determina el número de miembros adicionales, tirando 1D10-1D6. Si el número de miembros representa miembros adicionales sale negativo, quita alguno de los miembros normales del ser (si saliese –1 a una bestia de aspecto de jabalí, le podría faltar una las patas o incluso la cabeza). Si no tiene ningún miembro, se supondrá que la cabeza esta incrustada en el tronco y que avanza reptando. Tirar un 1D10 por cada miembro en la tabla 2. Por cada miembro habrá que tirar el porcentaje que este en un sitio "útil", del cuerpo, o que no este atrofiado, resultando en un bonus o malus a características. Si el miembro es *cabeza*, se deberá tirar además en la tabla 1, para conocer el tipo de cabeza (no tiene porque ser del mismo tipo de "animal") Si por un casual esa cabeza fuese "humana", se podría elegir entre ganar un +1 a la PER o a la COM (si fuese "útil"). Si la bestia tiene brazos o piernas hay una posibilidad del 50% que sea derecho o izquierdo.
4. El alquimista puede añadir un total de puntos a las características (o armadura natural) del ser igual al 10% de su competencia de Alquimia. Este reparto debe ser equitativo entre todas las características: si el alquimista tuviese 99% en Alquimia, deberá repartir 1 punto entre las características y armadura natural, excepto en dos de ellas que podría asignar 2 puntos.
5. Reparte una serie de puntos igual a la suma del valor de la competencia de Alquimia y la Suerte de su creador entre las siguientes competencias (si tienen sentidos en la bestia en cuestión): Buscar, Correr, Discreción, Esconderse, Escuchar, Esquivar, Nadar, Ocultar, Otear, Rastrear, Saltar, Robar, Trepar, Volar, Ataques naturales, según tipo de "animal" o miembro (garras, mordiscos, coces, empalamientos, etc.), ataque con armas (si se tiene manos...), Idioma natal del alquimista.
6. Determina si el alquimista enseño alguna otra competencia a su bestia. Se usa las reglas de enseñanza normales.

1D100	Peso	Tipo Básico	Arm. Natural	FUE	AGI	HAB	RES	PER	COM	CUL
1-5	1-10	Serpiente	-	2D3	4D6	1	2D4	4D6	1	1
6-10	1-15	Rata	-	1D8	4D6	1	2D4	4D6	1	1
11-15	1-12	Murciélago	-	1D6	4D6+2	1	2D4	5D6	1	1
16-20	1-15	Conejo	-	2D4	5D6	1	2D6	4D6	1	1
21-25	3-20	Halcón	-	2D6	7D6	1	2D6	6D6	1	1
26-30	10-30	Águila	-	2D10+2	6D6	1	2D8	6D6	1	1
31-35	10-80	Jabalí	2	5D6	5D6	1	6D6	4D6	1	1
36-40	10-50	Perro	-	3D6	4D6	1	4D6	4D6	1	1
41-45	15-65	Lobo	1	3D6+2	5D6	1	4D6+3	5D6	1	1
46-50	40-90	Ciervo	-	4D6	7D6	1	5D6	5D6	1	1
51-80	50-100	Humanoide	-	4D6	4D6	2D6+3	4D6	4D6	1D6+1	1D3+1
81-85	50-120	Burro	-	4D6+2	2D6	1	4D6+3	2D6	1	1
86-90	70-150	Caballo	-	5D6	5D6	1	5D6	3D6	1	1
91-95	100-250	Toro	1	6D6+2	3D6	1	7D6+2	2D6+2	1	1
96-100	100-400	Oso	2	7D6	3D6	1	8D6	3D6+3	1	1

1D10	Miembro	% Sea útil	Bonus/Malus
1	Cabeza	70%	+1/-1 PER o COM*
2	Brazo	40%	+1/-1 FUE ó HAB
3	Pierna	40%	+1/-1 AGI
4	Garra/Zarpa	55%	+1/-1 FUE o AGI
5	Pata	55%	+1/-1 AGI o FUE
6	Cola	80%	Nada/-1 PER o HAB
7	Ala	35%	+1/-1 AGI
8	Piel Gruesa	75%	+1 Armadura/-1 AGI
9	Tentáculo	60%	+1/-1 FUE o HAB
10	Aleta	40%	+1 FUE /-1 AGI

Ejemplo de creación

Tras un desafortunado encuentro con una banda de frateres, un alquimista (con Alquimia 68%) decide crear una bestia alquímica, para protegerse. Tras hacer los preparativos, lanza el hechizo con éxito:

▶ Lanza el D100 y saca un 17, así que la forma básica del ser, será la de un temible y grotesco... conejo.
▶ Tira las características y consigue: FUE 5 AGI 19 HAB 1 RES 6 PER 13 COM 1 CUL 1 Armadura natural 0.
▶ Tira 1D10-1D6 por miembros adicionales y saca un –2, así que decide quitarle la cabeza (que ahora deberá incrustada estar en el cuerpo ganando un malus de -1 a la PER) y una de las patas (-1 AGI)
▶ Como tiene Alquimia 68%, tiene que asignar 7 puntos de forma equitativa. Como no tiene 8 (con lo cual podría sumar uno a todas las características y la armadura natural), decide no sumarle a la cultura y sumar al resto ese +1.
▶ Reparte los puntos de competencias 68+42=110: Escuchar +30%, Otear +30%, Saltar +30%, Discreción +20%.

Tras ver el resultado de su hechizo, el alquimista se lleva un buen chasco y no sólo no enseña nada al ser, si no que le hace un favor y lo mata. De todas formas hubiese quedado así:

Horrible bestia alquímica conejil

FUE 6 (5+1)
AGI 19 (19-1(malus miembro)+1(10% Alquimia))
HAB 2 (1+1)
RES 7 (6+1)
PER 13 (13-1(malus miembro)+1(10% Alquimia))
COM 2 (1+1)
CUL 1
IRR 100% RR 0%
Peso 10 Kg Altura 45 cm.
Armadura: 1 (0+1(10% Alquimia)).
Armas: Mordisco 19% 1D3-1D6(bd).
Competencias: Escuchar 43% (13+30), Otear 43% (13+30), Saltar 49% (19+30), Discreción 39% (19+20).

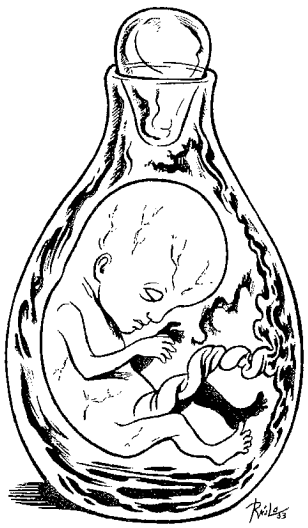
Reúne nuevamente los componentes, los prepara y lanza de nuevo el hechizo, esperando conseguir una mejor bestia esta vez:
▶ Lanza el D100 y saca un 33, así que la forma básica del ser, será la de un temible y grotesco jabalí.
▶ Tira las características y consigue: FUE 20 AGI 18 HAB 1 RES 26 PER 15 COM 1 CUL 1 Armadura natural 2.
▶ Tira 1D10-1D6 por miembros adicionales y saca un +3: una ala (inútil y atrofiada –1 AGI), un tentáculo (en buen estado y sitio +1 FUE) y un brazo (operativo, derecho, +1 HAB).
▶ Como tiene Alquimia 68%, tiene que asignar 7 puntos de forma equitativa. Como no tiene 8 (con lo cual podría sumar uno a todas las características y la armadura natural), decide no sumarle a la COM y sumar al resto ese +1.
▶ Reparte los puntos de competencias 68+42=110: Escuchar +15%, Otear +10%, Correr +10%, Discreción +10%, +5% Castellano. Como su naturaleza básica es de un jabalí, tiene los ataques asociados al mismo (topetazo, colmillo), amen de poder golpear con el brazo o el tentáculo (los ataques asociados a animales pueden ser encontrados en la pagina 122 del manual), aunque por ser una bestia alquímica todos ellos empiezan con su probabilidad de base. Al tener el brazo además, podría empuñar armas. Nuestro alquimista decide: +10% colmillo, +10% tentáculo (puede golpear 1D3 de daño o intentar asfixiar), +10% Pelea (para el brazo), +30 Garrote (para usar con el brazo si consigue uno).

▶ El alquimista esta satisfecho, aun así, en los primeros dos meses, amen de "amaestrarlo" debidamente, decide enseñarle a hablar mejor, por si alguna vez necesitará usarlo como mensajero. Tras varios intentos, el ser consigue 20 puntos de AP. para usar en Castellano.

El resultado sería:

Inclasificable bestia alquímica

FUE 22 (20+1(bonus miembro)+1)
AGI 18 (18-1(malus miembro)+1(10% Alquimia))
HAB 3 (1+1(bonus miembro)+1)
RES 27 (26+1)
PER 16 (15+1(10% Alquimia))
COM 1
CUL 2 (1+1)
IRR 100% RR 0%
Peso 40 Kg Altura 1'30 m (de largo).
Armadura: 3 (2+1(10% Alquimia)).
Armas: Topetazo 18% 1D8+1D6(bd), Colmillos 28% (18+10)1D6+1+1D6(bd), Tentáculo 28% (18+10) 1D3+1D6 o estrangulamiento, Pelea 28% (18+10) 1D3+1D6, Garrote 52% (22+30) 1D6+1D6 (puede parar).
Competencias: Escuchar 31% (16+15), Otear 26% (16+10), Correr 28% (18+10), Discreción 28% (18+10), Castellano 27% (2+5+20 (Ap.)) (Habla con acento Jabalístico ... ¡)



Auténtico Homúnculo

El auténtico homúnculo es un hombre "artificial", creado a partir de la sangre y el esperma del alquimista, sin que halla ningún tipo concepción sexual, creado y concebido en el laboratorio. Cuando "nace", es similar a un feto humano, incapaz de cualquier acción, pero a medida que el alquimista, lo alimenta y educa, va adquiriendo forma humana y raciocinio. El auténtico homúnculo sólo puede ser creado por aquellos que conocen el Secreto de los Homúnculos. El tamaño final de un verdadero homúnculo dependerá de la dieta de sangre que su creador le conceda, pudiendo con ella variar su tamaño final (de 30 cm a talla normal) y sus características son similares a las de cualquier ser humano (no son criaturas IRR), no tienen defectos físicos, y una vez que han alcanzado la "madurez", lo cual pasa tras cuarenta semanas de ser alimentado con la sangre del alquimista que lo creo, se alimentan y envejecen de una forma normal. Los verdaderos homúnculos son estériles. Hay cierto debate entre los alquimistas sobre el tema de si los verdaderos homúnculos tienen o no alma: una facción sostiene que si, pues si Dios concede el conocimiento para su creación, también les concede el beneficio del alma; otra facción por su parte lo pone en duda, diciendo que como ser artificial, creado por el hombre, no posee alma. Una tercera facción mantiene otra opinión: dado que el verdaderos homúnculo ha sido creado por la sangre y esperma de un alquimista, no es cierto que se halla creado una nueva vida, si no más bien el propio homúnculo es una "extensión" del propio alquimista, compartiendo con él, su alma.

Características del verdadero homúnculo

A la hora de crearse, reparte 100 puntos entre sus características, con un mínimo de 10 y un máximo de 20 (estos mínimos/máximos son para aquellos de talla humana, reduciéndose FUE y RES para aquellos de menor tamaño) y una IRR/RR inicial de 50. Nada más nacer, considera que tiene 1 en cada característica y en las cuarenta semanas siguientes, en el que será alimentado por la sangre el alquimista, el homúnculo irá creciendo, de feto a bebe, a niño, a adolescente, a hombre, aumentando sus características y tamaño, hasta que tras las cuarenta semanas, llegarán a su valor final. No nace con conocimiento de competencias, pero cada semana el alquimista que le creo puede enseñarle, siguiendo las reglas sobre enseñanza y aprendizaje, aunque el verdadero homúnculo, no necesitará tirar Características x 5, para determinar si lo aprende o no, aprendiendo de forma automática. Puede aprender hechizos, aunque necesitara componentes, como cualquier persona "normal". Si el alquimista creador del homúnculo muriese, existe la posibilidad (siempre a discreción del DJ) que el homúnculo muera también (Tirada de RR, si la falla, morirá)

FUE	13	Tamaño	1'65 m
AGI	12	Peso	75 kg
HAB	14	Apariencia	18 (Atractivo)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	15	RR 50 %	
CUL	15	IRR 50 %	

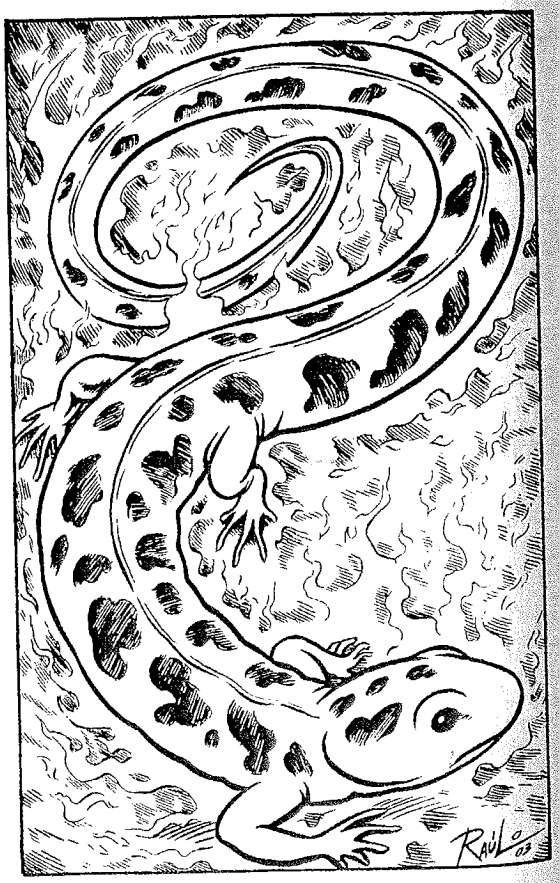
Armadura: ninguna.
Armas: ninguna.
Competencias: Alquimia 50%, Astrología 50%, Escuchar 50%, Discreción 40, Idioma de su creador 100%, Otear 50%, Conocimiento minerales 50%, Conocimiento Vegetales 50%, Elocuencia 45%, Etiqueta 35%.
Hechizos: ninguno.
Poderes especiales: el homúnculo tiene un vinculo empático con su creador (pero no al revés), conociendo en todo momento su estado de ánimo, salud y distancia aproximada donde se encuentra.

Salamandra Áurea

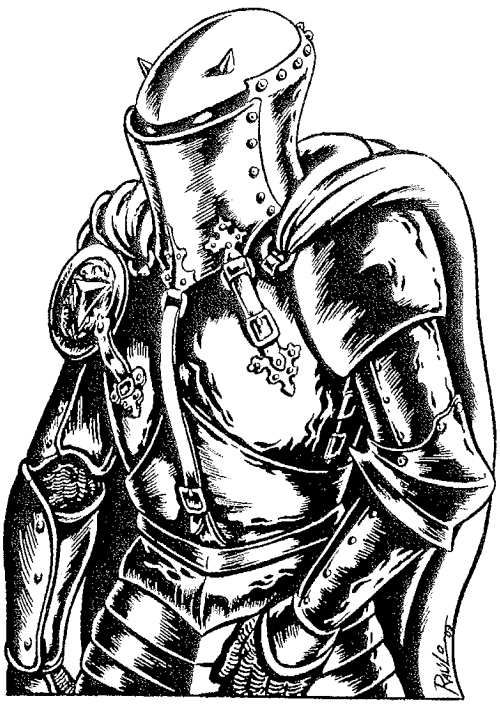
Este extraño y casi desconocido ser, es también llamado salamandra solar o apolínea. Su origen es sumamente curioso. Es normal que el atanor de un alquimista atraiga a las salamandras, ya que por lo general suele estar encendido permanentemente. Si se da este suceso, el artesano lo verá como un símbolo de fortuna, debido al simbolismo de la salamandra con el dragón, quizás un mensaje divino indicándole que va por buen camino, mientras que un soplador o carbonero lo puede ver como un fastidio, debido a que la salamandra mengüe la potencia de su fuego. La salamandra áurea es una evolución de la salamandra ordinaria. Esta transformación se da, si una salamandra queda atrapada en el huevo filosofal al comienzo de un intento de fabricación de la piedra, permaneciendo dentro hasta que el final del proceso, que deberá ser exitoso. La salamandra así aislada, no puede alimentarse de las llamas del fuego, apenas persistiendo gracias al calor del recipiente. Lo más normal es que la salamandra termine muriendo por la falta del fuego, pero hay veces que consigue aguantar hasta el final del proceso, alimentándose in extremis de los materiales contenidos en el vaso hermético (los cuales no sacian su hambre). Si es así, y el alquimista consigue fabricar la piedra, se obrará el prodigio. Los materiales dentro de la salamandra, también sufrirán la transmutación, convirtiéndose en piedra filosofal y esto transmutará también la misma esencia de la salamandra, convirtiéndola en una salamandra áurea.
La salamandra áurea es un poco más grande que la salamandra ordinaria y pesa un poco más. Llama la atención de ella el color dorado de sus escamas, del mismo tono del oro filosofal, y su cola bastante más larga. Al igual que sus congeneres, la salamandra ha de vivir dentro del fuego, aunque a diferencia de ellos, puede sobrevivir cierto tiempo fuera de él, gracias al fuego filosófico que arde por toda su piel. Su esperanza de vida es prácticamente ilimitada, mientras se alimente correctamente. Cada día completo que este fuera del fuego, la salamandra pierde un punto de RES, que podrá recuperar permaneciendo dentro de un fuego. La salamandra áurea no sólo se alimenta del fuego, también debe alimentarse de metales nobles (oro, plata) u otros metales que hallan sido refinados o sean de máxima calidad (mercurio filosofal, hierro filosófico, etc.). Si la salamandra no se alimenta, perderá un punto de RES diario, que recuperará si devora metal. En casos extremos, la salamandra puede hibernar para evitar morir. Si se da este caso, la salamandra se morderá la cola, cerrará los ojos y se quedará inmóvil. En este estado, su cuerpo se irá endureciendo, convirtiéndose en oro puro. La salamandra no puede salir voluntariamente de este estado. sólo saldrá de ese estado si se coloca dentro de un horno alquímico encendido y se deja allí hasta que despierte. Si el fuego del atanor no se interrumpe hasta que eso suceda (1D6 días generalmente), la salamandra despertará.
Las salamandras áureas son muy codiciadas por aquellos pocos que conocen de su existencia, por dos motivos. El primero es que su mordedura, lejos de ser venenosa, inyecta en sus víctimas el mismísimo elixir de la larga vida y el segundo es que los excrementos de la salamandra, mezclados en azoth (mercurio filosofal) y calentados en el atanor durante un día, transforman ese mercurio en la piedra filosofal.

FUE	2	Tamaño	15-20 cm
AGI	18/25	Peso	0,5/ 1 kg
HAB	0	Apariencia	-
RES	7/12	Armadura Nat.	Aura fuego filosófico(Prot. 3)
PER	20/25		
COM	0	RR 0 %	
CUL	0	IRR 150 %	

Armas: Mordisco 65% Daño Especial.
Competencias: Discreción 70%, Esconderse 85%, Escuchar 60%.
Hechizos: ninguno.
Poderes especiales:
▶ *Aura de fuego filosófico*: La aura de la salamandra áurea es un fuego filosófico perpetuo que arde suavemente sobre su piel, ofreciéndole 3 puntos de protección. El fuego no quema, sólo produce luz, aunque aquellos seres IRR malignos y personas sin alma que lo toquen, recibirán tres puntos de daño, ignorando armadura (pero no auras). Si la salamandra hiberna, su fuego se reduce a un insignificante destellos, sólo discernible por un ojo atento si se encuentra en la más total oscuridad.
▶ *Mordisco*: A diferencia de las salamandras ordinarias, el mordisco de la salamandra áurea, no inyecta veneno, sino el elixir de la larga vida. De esta forma, su mordisco no es venenoso, de hecho no producirá daño alguno, ya que tras morder, el elixir inyectado cerrara y sanara el mordisco. Sin embargo hay que tener cuidado de no ser mordido varias veces en un periodo corto de tiempo, o se sufrirá una sobredosis de elixir y la muerte. Por otro lado este elixir, es venenoso para los demonios y la mayoría de engendros del infierno, produciéndole 5D10 puntos de daño. Un último apunte, la salamandra áurea sigue manteniendo la habilidad de "devorar" a un ígneo, pero gracias al veneno, esta tarea sólo le lleva un asalto.
▶ *Hibernación*: en este estado, la salamandra se convierte en oro puro y no responderá a ningún estímulo externo. A efectos prácticos será una joya de oro, aunque será prácticamente imposible fundirla.



Los demonios de la Alquimia



Barbas

Barbas es el demonio de los mecanismos. Aquellos magos, brujos o alquimistas, interesados en este campo o en el Secreto de los Autómatas, suelen invocarlo en busca de su ayuda, ya sea para que la creación de algún ingenio mecánico o en busca de los conocimientos que este demonio pueda enseñar. Cuando es invocado, Barbas toma la de un caballero enfundado en una armadura de placas, la cual le oculta el rostro, hablando con una voz cavernosa y mecánica. Algunos demonólogos piensan que este caballero en realidad es un androide al servicio de Barbas, el cual hace de intermediario ante su amo, aunque otros susurran que el misterioso Barbas en realidad no es más que Zefón, que usa este disfraz para contactar con otras almas afines a sus intereses, con las que discutir y compartir conocimientos mecánicos o tecnológicos.

FUE	33	Altura	2 m
AGI	17	Peso	275 kg
HAB	30	Apariencia	-
RES	30	Armadura Nat.	Carece
PER	22		
COM	20	RR 250 %	
CUL	35	IRR 0 %	

Armadura: 12 puntos por armadura de placas.
Armas: Espada 75% 1D8+1+3D6. Maza pesada 85% 2D6+3D6.
Competencias: Alquimia 150%, Astrología 250%, Enseñar 150%, Mecánica (Forzar mecanismos) 300%, Conocimiento Mineral 250%, Ingeniería 300%, Conocimiento mágico 150%.
Hechizos: No se ha visto nunca usar a Barbas ningún hechizo, lo cual no significa que no los sepa...
Formulas alquímicas: Todas.
Grandes Secretos: El Secreto de los Autómatas.

Barbu, demonio menor

Barbu, también conocido como el demonio barbudo, es un demonio invocado por aquellos que estén desesperados por encontrar la piedra filosofal, pues es bien sabido que es capaz de enseñar su secreto. Además puede enseñar alquimia de forma normal. Barbu toma la forma de un anciano, vestido con unos hábitos de monje de color rojo y con una espesa barba que le llega hasta los tobillos.

FUE	14	Tamaño	1-2 m
AGI	13	Peso	100-300 kg
HAB	16	Apariencia	-
RES	18	Armadura Nat.	Carcasa metálica (Prot. 6)
PER	28		
COM	25	RR 0 %	
CUL	30	IRR 250 %	

Armadura: 3 puntos por Ropa gruesa.
Armas: ninguna.
Competencias: Alquimia 190%, Astrología 200%, Enseñar 100%, Conocimiento Mineral 200%, Conocimiento mágico 170%.
Hechizos: Todos los de goecia y magia roja, más protección mágica y amuleto.
Formulas alquímicas: Todas.
Grandes Secretos: El Secreto de la Piedra de los Sabios, El Secreto del Elixir de la larga vida.
Poderes especiales: La sangre de Barbu se transforma en serpientes cuando toca el suelo, habiendo un 30% que sea un áspid. Si es atacado, lanza un dado para determinar cuanta sangre se convierte en serpiente: si recibe un tajo que le hace 6 puntos de daño, lanza 1D6 para determinar la cantidad de serpientes creadas, a partir de la sangre de las heridas. Estas serpientes se lanzarán siempre contra el agresor que causo su "creación".

Dantalo, demonio menor

Dantalo es un duque del infierno con 36 legiones a su cargo. Se aparece con la forma de un hombre que sostiene un libro en su mano derecha y con el rostro formado por infinidad de rostros de hombres y mujeres. Puede enseñar alquimia, artes y ciencias, averiguar los más profundos secretos de la gente, leer el pensamiento de los hombres y cambiar el aspecto de la gente a voluntad. Dantalo cumple los pactos a rajatabla y no soportará demora alguna en que se cumpla lo pactado con él, ni tampoco renegociación alguna. Dantalo tiene también el poder de producir visiones que muestran a cualquier humano lo que podría haber llegado a ser, dependiendo de las decisiones que se hubiesen tomado a lo largo de su vida. Si es atacado, Dantalo no se rebajará a luchar con mortales, en su lugar usará su poder de visiones, transformará a su agresor o invocara algún miembro de sus legiones para que despedace a sus oponentes.

FUE	25	Altura	1'90 m
AGI	15	Peso	150 kg
HAB	20	Apariencia	-
RES	28	Armadura Nat.	Aura (Prot. 15)
PER	25		
COM	30	RR 50 %	
CUL	35	IRR 50 %	

Armas: Visiones 100%. Metamorfosear a otros 100%.
Competencias: Alquimia 250%, Astrología 200%, Etiqueta 100%, Psicología 150%, Enseñar 150%, Conocimiento mágico 225%, todas las competencias de Artes y Ciencias a 250%.
Hechizos: Todos.
Formulas alquímicas: Todas.
Grandes Secretos: Todos, menos el Gran Secreto de la Alquimia Espiritual y los Pilares de la Creación.
Poderes especiales:
▶ *Visiones*: Dantalo produce visiones de pasados, presentes y futuros alternativos. Estos suelen impactar de alguna forma a sus víctimas, las cuales quedan incapacitadas si no pasan una tirada de RR.
▶ *Metamorfosear a otros*: Dantalo puede cambiar el aspecto de cualquier persona, si esta no pasa una tirada de RR. Esto funciona como una forma mejorada del hechizo de **Metamorfosis** (pudiendo tomar cualquier forma), pero Dantalo puede usarlo como una acción de combate, sin coste de P.C.
▶ *Leer el pensamiento*: Dantalo puede leer el pensamiento de cualquier hombre (o mujer), sin que esta pueda evitarlo en forma alguna.

Sintanal, demonio menor

Sintanal no fue siempre un demonio. Nació como hombre, de padre y madre, y fue instruido en el arte sagrado. Se dedico a él, aunque tras muchos años de esfuerzo no logro alcanzar ningún secreto, ni ningún beneficio que saciase sus ansias de poder y riqueza, pues su forma de enfocar el arte regio no era más que la de un carbonero. Estas decepciones hicieron del alquimista un ser amargado y que poco a poco llegase a odiar el arte al que tanto esfuerzos había dedicado y buscar medios alternativos para lograr enriquecerse, encontrando lo que buscaba en la magia. Su maestro, viendo como su antiguo aprendiz se desviaba del camino recto, intento en varias ocasiones convencerlo que volviese a él, sin éxito. Pero ya era demasiado tarde, el alquimista había caído en la trampa de la magia y a medida que más poder obtenía de ella, su ambición lejos de saciarse sólo hacia aumentar. Esto lo llevo a emprender búsqueda de los hechizos prohibidos y con el tiempo a lanzar el hechizo del Abrazo de las Tinieblas con éxito, tomando el nombre de Sintanal. Su particular peregrinaje al abismo había sido observado con interés por Beherito, el cual se encargó personalmente de la tutela y aprendizaje del nuevo demonio, dándole una particular misión para que cumpla durante el resto de la eternidad: la de tentar y corromper a los alquimistas. Sintanal demostró ser digno del título de "demonio", demostrando incluso más celo y mala idea en sus deberes que el presentado por algunos demonios "naturales". En uno de sus primeros trabajos, se le encargó buscar a un adepto el cual se hacía llamar "el Griego". Este adepto, de naturaleza ciertamente carismática, instruía en el Arte y recomendaba evitar a los demonios y sus artes. Sintanal, recordando en cierta manera a su maestro en la figura de este adepto, decidió acabar con él. Pero cual no sería la sorpresa de ambos cuando se produjo el encuentro. Ambos se reconocieron, pues el Griego no era más que su antiguo maestro de alquimia, el cual gracias a su tesón y paciencia, había descubierto algunos de los Secretos, entre ellos el de la piedra y el elixir. Esto enfureció enormemente a Sintanal, el cual se lanzó hacia su antiguo maestro con ansias homicidas. El Griego, en un intento por defenderse, lanzó un puñado de polvos de proyección sobre el rostro de su agresor, los cuales le provocaron un gran dolor y le obligaron a retirarse. Cual no sería la sorpresa de Sintanal, cuando más tarde descubrió que parte del rostro se le había convertido en oro.
La apariencia de Sintanal, es la de un ser similar a los andrógenos, con la mitad de su cuerpo masculino y la otra femenina, con un par de enormes alas de murciélago, que nacen de su espalda. En el lado derecho de su rostro, tiene una gran "mancha". Esta mancha es la parte de su cara transmutada en oro por culpa del Griego. Desde ese momento, Sintanal, busca la manera de acabar con su antiguo maestro, aunque por el momento no lo halla conseguido aun.
Sintanal tiene una relación amor/odio con la alquimia: por un lado la odia totalmente, pero se vale de ella y sus conocimientos para intentar corromper o perjudicar a los que la practican. Sintanal se muestra muy amable y paciente con sus invocadores y puede conceder enseñanza o Secretos de la alquimia o la magia, aunque a la larga tales conocimientos le traigan la ruina al invocador. Suele pedir a cambio que se perjudique a todo aquel que practique de forma correcta el Arte Regio o algún alquimista importante. Sintanal prefiere ser invocado por carboneros, fraguadores, sopladores (si alguno de ellos se atreviese) y en general todo aquel que use la alquimia sólo para conseguir riquezas o poder (como por ejemplo ciertos jugadores que escogen PJS alquimistas por el mero hecho de poder usar la magia...), rehuyendo la compañía de filósofos (que por otro lado en muy rara ocasión lo invocarían...).

FUE	14	Tamaño	1'85 m
AGI	15	Peso	90 kg
HAB	18	Apariencia	-
RES	25	Armadura Nat.	Aura (Prot. 5)
PER	22		
COM	20	RR 0 %	
CUL	25	IRR 225 %	

Armas: Garras 70% 1D6+1D3(Vitriolo).
Competencias: Alquimia 175%, Astrología 160%, Enseñar 99%, Conocimiento Mineral 150%, Conocimiento mágico 145%, Leyendas 99%, Elocuencia 80%.
Hechizos: Todos, más el Abrazo de las Tinieblas.
Formulas alquímicas: Todas.
Grandes Secretos: El Secreto de la Piedra de los Sabios, el Secreto del Elixir de la larga vida, el Secreto del Homúnculo, el Secreto de las Quintaesencias.
Poderes especiales: A voluntad, Sintanal puede sudar un virulento vitriolo, capaz de derretir y consumir el metal, la carne y los huesos. Si realiza un ataque con éxito, este vitriolo hará 1D3 puntos de daño, durante 1D8 asaltos. Él, por supuesto, es inmune a su propio vitriolo.

Los ángeles de la Alquimia

Aratron, ángel

Aratron es el ángel de Saturno. Gobierna 49 provincias. Puede obrar los siguientes prodigios: convertir cualquier cosa en piedra, convertir tesoros en carbón y viceversa, enseñar Alquimia, Física y Cábala, puede reconciliar a los hombres con los espíritus de la tierra (eliminar hostilidades con gnomos de todo tipo), puede conceder la invisibilidad, convertir un campo baldío en fértil y productivo y dar una larga vida. Caso de encontrar alguien digno de conceder alguno de estos favores, Aratron los concederá por medio de un arbatel. El sello de Aratron se usa en la confección del talismán de Saturno.

Och, ángel

Och es el ángel del Sol, también llamado "el príncipe de los alquimistas". Gobierna 28 provincias. Puede obrar los siguientes prodigios: concede 600 años de perfecta salud (suponiendo que el beneficiado viva tanto), otorga gran sabiduría, enseña la elaboración de perfectas medicinas (también instruye en medicina), convierte cualquier cosa en oro y piedras preciosas, regala oro y puede hacer que una bolsa rebose de oro, sin cesar. Caso de encontrar alguien digno de conceder alguno de estos favores, Och los concederá por medio de un arbatel. Su sello se usa en la confección del talismán del Sol.

Ophiel, angel

Ophiel es el ángel de Mercurio. Gobierna 14 provincias. Puede obrar los siguientes prodigios: enseña todas las artes y puede convertir el mercurio en la piedra filosofal. Caso de encontrar alguien digno de conceder alguno de estos favores, Ophiel los concederá por medio de un arbatel. Su sello se usa en la confección del talismán de Mercurio.

Arbatel, ángeles

Los arbatel son un grupo de ángeles que tienen la función de reveladores o instructores (arbatel significa "ángel revelador"). Los arbatel están al servicio de ángeles más poderosos y en ocasiones pueden cumplir la función de mensajeros e intermediarios de estos. Un arbatel tiene la apariencia de un hombre alado de unos dos metros y medio, vestido con una túnica blanca y con un gran medallón con el símbolo del ángel en cuyo nombre actúa. En su mano derecha portan una vara de plata constelada y en la izquierda un cáliz de plata con un extraño líquido que recuerda al azoth y que algunos llaman ambrosia.

FUE	20/25	Altura		2'5 m
AGI	20/25	Peso		130 kg
HAB	20/25	Apariencia		-
RES	20/25	Armadura Nat.		Especial
PER	25/30			
COM	25/30	RR	0 %	
CUL	25/30	IRR	250 %	

Armadura: sólo puede ser dañado por armas mágicas o magia.
Armas: Vara Plateada 75% 1D6+1D6+Especial.
Competencias: Las competencias del arbatel varían según la voluntad del que lo mandó, para poder adaptarse mejor a su misión, pero como mínimo tienen: Enseñar 99%, Psicología 99%, Todos los idiomas terrestres 99%, Leer/Escribir 99%, Teología 100%.
Formulas alquímicas: Varía, según la voluntad de su superior.
Grandes Secretos: Varía, según la voluntad de su superior.
Poderes especiales:
▶ *Vara de plata:* la vara de plata de un arbatel ignora armaduras (pero no auras), de hecho al golpear las incrusta dentro de sus víctimas, haciendo un daño adicional igual al valor de la armadura (con una cota de malla haría 5 puntos extra de daño por golpe). Los arbatel tienen una gran pericia con su vara, la cual le permite usarla usando sólo una mano. La vara no puede ser empuñada por gentes malvadas o impuras, pues si lo intentasen se darían cuenta que son incapaces de sujetarla, debido al enorme peso que tiene (al menos, para ellos). La vara de plata de un arbatel no puede ser rota por las acciones de un ser maligno.
▶ *Invisibilidad:* un arbatel es invisible e inmaterial, para todo el mundo excepto para aquella persona con la que tenga que tratar. Si se ve obligado a atacar a alguien, se hará visible (solo) a su objetivo.
▶ *Cáliz de Plata:* un arbatel puede manifestar otros poderes, relacionados con aquellos a quien sirva, bebiendo, haciendo beber o derramando el contenido del líquido de su cáliz. De hecho, el contenido del cáliz, le es entregado por su superior, con ese fin.

Hodniel, ángel

Los alquimistas tienen conciencia de la existencia de Hodniel a través de unos antiguos manuscritos alquímicos, atribuidos a un sabio judío. En ellos, hay varias oraciones a los ángeles, entre ellas una a Hodniel. Con el paso del tiempo, los manuscritos pasaron por muchas manos y las oraciones recitadas muchas veces, pensando los alquimistas que Hodniel era un ángel que proporcionaba inspiración o ayudaba en la practica de la Obra. Pero cuando los cabalistas o teólogos, leen estas oraciones no pueden reprimir una sonrisa, pues el misterioso Hodniel no es un ángel, digamos, especializado en alquimia. El ángel Hodniel es un reputado ángel que tiene el poder de curar la estupidez en el hombre, quizá recomendado antaño por un cabalista a un amigo alquimista para que le "ayudase" en sus operaciones. Hodniel no tiene una apariencia definida, cuando se aparece a sus "víctimas" (o deberíamos llamarlas "pacientes"), suele tomar la apariencia de un ser muy querido para ellos, a veces suplantándolas para mejor hacer su "trabajo". Para hacerse una idea del modus operandi de Hodniel, pensad en Sr Scrooge de "Cuento de Navidad".

FUE	*	Tamaño		* m
AGI	*	Peso		* kg
HAB	*	Apariencia		-
RES	*	Armadura Nat.		Especial
PER	30			
COM	30	RR	0 %	
CUL	28	IRR	195 %	* Depende de la forma que adopte.

Armadura: sólo puede ser dañado por armas mágicas o magia.
Armas: Hodniel no luchará bajo ningún concepto, preferirá huir o expulsar a su agresor.
Competencias: Escuchar 99%, Otear 99%, Elocuencia 250%, Psicología 250%, Memoria 250%, Todos los idiomas terrestres al 99%. Hodniel puede manifestar otras competencias que necesite para "curar" a sus víctimas.
Poderes especiales:
▶ *Teletransporte:* Hodniel puede teletransportarse a donde desee. De igual forma puede usar este poder en otros, ya sea para llevárselo con él, o para expulsarlos para evitar un enfrentamiento.

▶ *Invisibilidad/Inmaterial*: Hodniel puede hacerse invisible e inmaterial para todos, excepto para aquellos seres que desee.
▶ *Visiones/Ilusiones*: Hodniel puede provocar visiones en un sujeto, que les serán totalmente vividas, imposibles de distinguir de la realidad. También puede usar ese poder en varias personas, creando ilusiones tangibles para un colectivo. Estas ilusiones abarcan todos los sentidos.

Nota sobre Aratron, Och y Ophiel
En el 1575 aparece en Basilea, Suiza, un misterioso grimorio, escrito en latín, titulado "Arbatel de Magia Veterum". Este libro será nombrado por John Dee en su libro Mysteriorum libri. El Arbatel es una amalgama de conocimientos mágicos cristianos, judíos y herméticos (¿uno de los primeros intentos de "fusión" de la cábala y el hermetismo?) y sorprende a los expertos en grimorios por ser un libro (cito) "libre de cualquier referencia o influencia peligrosa que lleve hacia la magia negra" . El libro nos dice que el cielo esta dividido en provincias y esas provincias gobernados por siete espíritus olímpicos planetarios (ángeles). Según nos cuenta el doctor Rudd, en su "Tratado de Magia Angélica", estos espíritus olímpicos serían seres ligeramente menos poderosos que los de las nueve jerarquías angélicas. Och, Ophiel y Aratron serían tres de esos gobernantes. El libro nos dice que cosas nos podrían "conceder" estos espíritus, sin que sea ninguna ofensa a Dios ni contradiga sus leyes. Las características del libro:

Arbatel de Magia Veterum
Autor: Anónimo.
Idioma: Latín.
Porcentaje de Enseñar: 40%.
La lectura del libro proporciona 20 puntos de Ap. de Conocimiento mágico y 20 de Cábala, ambos hasta un tope de 80%. Incluye los hechizos de Invocación Cabalística para Och, Ophiel y Aratron (los cuales no aparecerán, mandando en su lugar a un arbatel como emisario).

Otras gentes de curiosa naturaleza en torno a la Obra

Azracia, desterrado

Azracia era un demonio tentador al servicio mismo Belcebú, y ciertamente bueno en su trabajo. Un día, su señor mandó a Azracia que consiguiese el alma de un pobre pastor. Indignado al principio por tan mísera misión, se decidió a terminarla cuando antes, pues no esperaba que tentar a un pastor tuviese ninguna complicación... Se presento ante él, y le ofreció oro, le ofreció belleza, juventud eterna, poder,... pero a todo respondía lo mismo, que él ya tenía todo lo que necesitaba y cualquier cosa de más que le diese, más que bien, seguro que le traía problemas, pues no sabría que hacer con tanto dinero, o belleza, o poder... Azracia no se desanimó y todos los días visitaba al pastor, con el que charlaba intentando convencerle. El pastor pronto se cansó de su insistencia y ya pensaba en mandar al garete al demonio, pero este, viendo lo que se avecinaba, cambió de táctica. Al día siguiente, fue a hablar con el pastor pero esta vez no tocó para nada el tema de la venta del alma y simplemente habló con él, sobre temas "intrascendentes": sobre él, sobre su mujer, sobre sus hijos, sus vecinos, su rebaño... Así siguió durante varias semanas, de vez en cuando dejando caer el tema de la venta de su alma y si el pastor parecía enojarse con el tema, rápidamente cambiando a otra cuestión. Así fue como Azracia se entero del amor que sentía por su mujer, sobre la felicidad durante el nacimiento de sus hijos, del orgullo que tenía de sus mal contadas cabras, de sus sinceras y desinteresadas amistades, de sus odios (los cuales intentaba enmendar).... y con todo ello, el pastor, aunque involuntariamente, logró despertar en el demonio una cierta envidia, pues él, Azracia, un poderoso demonio, difícilmente en la eternidad que le quedaba de existencia podría conocer sensaciones y emociones tan simples y únicas. El tiempo pasó y de sus continuas charlas, nació una sincera amistad entre ambos (lo cual horrorizaba y sorprendía al demonio). Belcebú, mientras tanto, pensaba que su servidor está urdiendo algún enrevesado plan para conseguir el alma del pastor, y le dejaba tiempo a Azracia. Y el tiempo paso y volvió a pasar y el pastor envejeció. Y ya en su lecho de muerte, rodeado de todos sus seres queridos (incluido Azracia), con apenas un par de suspiros de vida restantes, dijo a todos que se fuesen, excepto Azracia. Y allí, los dos solos, viendo al pastor al demonio tan apenado, le preguntó que le pasa, a lo que el demonio sólo le respondió con su compungido silencio. El pastor sonrió y le dijo que no se preocupase, que si estaba preocupado por no haber conseguido su alma, el se la daría ahora. El demonio se sorprendió, y le preguntó que quería a cambio, quizá juventud o una cura a sus males. El pastor negó con la cabeza y le dijo al demonio que él ya estaba pagado, pues le daría su alma a cambio de todos estos años de amistad que el demonio le había brindado. Azracia se sintió totalmente superado por los acontecimientos: por un lado deseaba el alma, para volver a sus tareas de tentador con los ricos, poderosos y aquellos que se tenían por justos y virtuosos, pero por otro ese sentimiento nuevo de amistad que había desarrollado, le estaba haciendo considerar rechazar la oferta. Tras una tensa espera, el demonio sonrió y negó con la cabeza, diciendo que no la necesitaba ya, que ya se apañaría. El pastor asintió y murió en paz. Tras esto, Azracia volvió al infierno, para encontrarse con un buen follón. Belcebú estaba que echaba fuego (literalmente) por su fracaso. No sólo eso, la noticia se había extendido y el príncipe demonio era el hazmerreír del infierno, el cual tenía un servidor de tan alta estima que cometía tan extrañas (y buenas) obras. No paso mucho tiempo hasta que Belcebú consiguió que Azracia fuese desterrado, a vivir con sus humanos a los que tanto "apreciaba"... aunque en su sarcasmo, el príncipe infernal no se equivocaba. En los años en que pasó con el pastor Azracia había pasado de envidiar al hombre a desear ser uno de ellos, un deseo imposible, entonces. Ahora era un desterrado, ni ángel ni demonio ni humano, todo y nada de eso, que vivía entre mortales. Azracia se recupero de su miedo inicial y se decidió a cumplir su sueño: convertirse en un auténtico hombre. Para ello desde que fue desterrado ha probado varias vías: observar a los hombres, sus comportamientos, costumbres, aprender magia, en un intento vano de encontrar algún oscuro y olvidado hechizo que le diera la mortalidad... Y en todo esto estaba hasta que un día

se encontró con el mismo Hermes Trimegisto, el cual escuchó la historia del desterrado y le dio una posible solución a su problema: él buscaba una transmutación física y espiritual, algo que sólo el mismo Dios podría hacer... o alguien que conociese sus designios, los cuales dejó ocultos y dispersos a través de toda la creación. Azracia pregunto por ese alguien, a lo que el mago sólo pudo sonreír y señalarle a él mismo. En los sucesivos años, le enseñó los principios del arte sagrado y le dijo que viajase por el mundo, experimentando, buscando las claves secretas de la alquimia y realizando las transformaciones físicas y espirituales que necesitara.

Y eso ha hecho desde entonces. De sus viajes, además de haber aprendido prácticamente toda la magia y gran cantidad del saber alquímico, así como sus secretos, ha convivido con las gentes de muchos países, de donde ha conseguido parte del conocimiento de la esencia humana. Azracia ahora centra sus estudios en la alquimia espiritual, aunque sigue practicando las otras ramas. Además fruto de sus estudios, está ligeramente obsesionado con el tema del destino: el hombre, por el libre albedrío, está libre de la influencia del destino (por mucho que diga la Iglesia y los curas), al contrario que los seres IRR y en parte los que se juntan con ellos. Azracia cree que si consigue desligarse del destino, podrá convertirse en humano. A Azracia le encanta hablar (mas bien discutir) sobre este tema.

Actualmente, se ha mudado a Toledo, con la esperanza de encontrar algún conocimiento que aun no tenga y le proporcione la clave que ansía. Todo esto lo hace con paciencia, pues el tiempo que tarde nunca es perdido, pues le proporciona vivencias y experiencias con los mortales, quizá aun más reveladoras que las que pudiese conseguir del Arte. Bajo el disfraz del médico Javier Soto (un reputado alquimista, entre los filósofos), se ha instalado en una casa de los arrabales, donde pide desorbitadas cantidades por sus servicios. Esto le asegura cierta tranquilidad, y que sólo los desesperados vendrán a buscar su ayuda (los desesperados quizá sean los más humanos de todos los hombres). También le llegan nobles y burgueses en busca de sus curas. Azracia acepta curarlos y cobra los dineros, cosa que no necesita pues conoce el secreto de la piedra, aunque no la suele utilizar, considerando un paso más a su ansiada humanidad el hecho de ganarse el pan con el sudor de su frente, pero ojo, si el noble es salvado, se podría encargar de curarlo ligeramente, para que luego en una o dos semanas, empeore "mas allá de las posibilidades de su arte" y muera... (eso de salvar a todo el mundo podría darle excesiva buena fama)

Azracia suele tener un talante de buena persona, aunque su naturaleza exdemoniaca, le hace desconfiar y dudar. Ayuda si se le pide ayuda y el necesitado realmente necesita su ayuda. Pero cuidado, no es un alma de dios ni mucho menos. Si ve a alguien que no le agrade, o que le ofenda o ataque, su oscuro y reprimido lado demoníaco sale a la luz, lo que suele resultar en el ofensor muerto de una muerte horrible o algo mucho mucho peor ...

FUE	18	Tamaño	1'72 m
AGI	18	Peso	85 kg
HAB	20	Apariencia	-
RES	20	Armadura Nat.	Carece
PER	23		
COM	23	RR 0 %	
CUL	25	IRR 200 %	

Armadura: 1 puntos por Ropa gruesa.
Armas: Durante su existencia, ha aprendido a usar cualquier arma al 99%, pero por lo general usara Palo o Cuchillo..
Competencias: Alquimia 175%, Astrología 175%, Enseñar 100%, Conocimiento Mineral, Animal y Vegetal 100%, Conocimiento mágico 150%, Elocuencia 150%, Psicología 125%, Discreción 99%, Etiqueta 99%, Varios Idiomas al 99%, Leer/Escribir 200%, Criptografía110%, Otras competencias (a elección del DJ) entre el 60% y el 99%.
Hechizos: Azracia ha tenido tiempo de aprender todos los hechizos y uno prohibido: El abrazo de las tinieblas.
Formulas alquímicas: Todas.
Grandes Secretos: Ha tenido tiempo de desentrañarlos todos, menos dos: el Secreto de la Alquimia Espiritual, el cual estudia desde una peculiar perspectiva y se le resiste, y los Pilares de la Creación.
Poderes especiales: Azracia es un desterrado, así que tiene todas las ventajas e inconvenientes referidos a estos (Inmortal, al morir se convierte en ánima, posibilidad de realizar hechizos con o sin ingredientes).

Baldú, espíritu condenado

Poco se sabe del ente conocido como el Baldú. En antiguos textos, se hace referencias a él como un alquimista obsesionado por descubrir los secretos del Arte, que teniendo poco éxito usando los medio ordinarios, decidió intentar encontrarlos usando la magia. Lamentablemente, algo horrible le paso y desapareció sin dejar rastro. Más aun, los que le conocieron le fueron olvidando: primero donde vivía, después como era su cara... y poco a poco se extinguió todo el recuerdo de su existencia, sólo quedando meras referencias en polvorientos tratados a su infortunada vida, como advertencia a otros filósofos. Pero no desapareció del todo, pues se convirtió en un ánima errante, sufriendo las consecuencias de sus ambiciones hasta el fin de los tiempos. Pero aun en su enloquecido estado se ha propuesto dos metas: por un lado ayudar a todos aquellos iniciados en la Obra a encontrar los Secretos y por otro castigar a todos aquellos que se aparten de ella, en pos de los beneficios de la magia, todo esto en afán de evitar que otros sufran su malhadado destino.

A discreción del DJ, el Baldú puede aparecer cuando se dé una pifia en la realización de un hechizo de nivel 5,6,7, o por una pifia de una tirada de Alquimia o Espagiria, poseyendo en el acto al pifioso. En ambos casos el blanco manifestara unos síntomas comunes: no será dueño de sus actos, no reconocerá a sus conocidos, y no habrá nada en el mundo que le aparte de su cometido, ya sea "ayudar" o escarmentar. Además, el poseído no parará de repetir una palabra, una y otra vez: "Baldú".

Si la pifia fue por Alquimia o Espagiria, el blanco enloquecerá y se irá derechito a su laboratorio (si no estaba ya en él) y empezará a trabajar de forma desenfrenada en la búsqueda de los Secretos, negándose a comer, beber o dormir. Si se le aparta por la fuerza de su trabajo, lo tratará de impedir, pero aun si se le ata o encierra para que no siga con su trabajo, se seguirá negando a comer, beber o dormir, buscando en todo momento la manera de escapar para volver a su trabajo.

Si la pifia se debió a causas mágicas, el resultado será peor: empezará a lanzar un hechizo por asalto de los conocidos por el poseído (escogido de al azar), sobre blancos aleatorios. Si se le acaba los P.C., seguirá lanzando hechizos, aunque en lugar de gastar P.C., perderá puntos de las características más alta del poseso. Así continuara, hasta que muera el poseso o se logre

expulsar de alguna forma al Baldú. El poseído por el Baldú no necesitará componentes para los hechizos que lance, aunque seguirá teniendo los malus habituales por lanzar hechizos sin pases o en voz baja.

La forma más segura de liberar a la víctima del Baldú es mediante un exorcismo o hechizo de **expulsión**. Algunas leyendas dicen que otra forma de liberar a la víctima, es susurrándole al oído, el verdadero nombre del Baldú, aunque eso es difícil de averiguar o cantando de manera impecable una bella melodía (un crítico en cantar). De todas formas, se puede esperar a que el Baldú, se vaya por propia voluntad. Esto sucederá cuando pifie una tirada de Alquimia o de magia.

IRR 150%	RR 0%

Competencias: Alquimia 90%, Astrología 99%, Conocimiento mágico, mineral, vegetal y animal 101%.
Hechizos: Todos, aunque sólo usará los que conozca el blanco de la posesión.
Formulas alquímicas: Todas.
Poderes especiales: posesión.

Dédalo, androide alquímico

Dédalo es un androide alquímico, con un origen desconocido, aunque se sospecha que fuera creación del genial automatista griego del mismo nombre, aunque otros susurran que quizá sea creación de Zefón . Su apariencia es la de una estatua griega, hecha de bronce de cerca de dos metros. Su voz es cavernosa y profunda. Se tiene constancia de su existencia desde tiempos antiguos y hay muchos alquimistas que juran y perjuran haberlo visto y hablado con él. Según esas fuentes, Dédalo esta interesado en alquimia y en particular con el aspecto espiritual de la misma y se muestra amigable y respetuoso con los alquimistas. Dédalo también demuestra un comportamiento amigable con cualquier niño, incluso hablando con él, aunque ello pueda desvelar su verdadera naturaleza. Si conoce caso de abusos o maltratos a niños, Dédalo intervendrá para resolver la situación. Dado su "peculiar" aspecto, Dédalo suele ir disfrazado de leproso, envuelto en vendas y oculto en una gruesa capa.

FUE	19	Tamaño	2 m
AGI	16	Peso	250 kg
HAB	14	Apariencia	-
RES	18	Armadura Nat.	Carece
PER	18		
COM	20	RR 50 %	
CUL	22	IRR 50 %	

Armadura: 4 puntos por carcasa de bronce.
Armas: Pelea 80% 1D6+1D4. Lanza 80% 1D6+1D4+1.
Competencias: Alquimia 101%, Griego 100%, Latín 100%, Castellano 75%, Discreción 80%, Esconderse 80%, Resto de las competencias de COM y CUL a 75%.
Hechizos: ninguno.
Poderes especiales:
▶*Autómata*: Dédalo no está vivo de la forma ordinaria, aunque si vivo "intelectualmente". Dada su naturaleza, su RR/IRR tiene un valor de 50 de forma permanente. La condición de autómata de Dédalo le hace inmune a gran cantidad de hechizos: atracción sexual, deseo, hambre, metamorfosis, etc; aunque los que afecten a la mente funcionarán normalmente. Evidentemente ni enferma, ni envejece, ni se desmaya por llegar a puntos negativos de RES.
▶*Reparación*: Si Dédalo es dañado, puede "auto repararse", si tiene acceso a un laboratorio alquímico, debidamente equipado, pudiendo sustituir él mismo, piezas defectuosas (sin por ello "desconectarse").
Puntos débiles: Ddalo comparte la debilidad del resto de androides: su cuerpo es un sistema muy complejo y sensible, si recibe un ataque que produzca secuela, automáticamente inutiliza la parte del cuerpo alcanzada (si es el pecho lo desactiva, si es la cabeza, anula su capacidad de ver, oír, hablar...)

El Griego

El hombre conocido como el Griego, es un alquimista nacido en Grecia, hace mucho tiempo. Educado en la práctica del Arte Regio, lo practico durante toda la vida, buscando otras personas con las que compartir tan maravilloso conocimiento. De esa forma, él mismo educó a otros que se convertirían en refutados alquimistas, pero tuvo un alumno al que no sucedió lo mismo. Este alumno, movido sólo por su ambición tras un periodo en que practicó el Arte con esmero, se desilusionó, buscando respuestas en la magia. El Griego no dándose por vencido, le intentó ver su error al alumno, sin éxito. Este alumno, tras una

oscura "carrera", se convirtió en el demonio Sintanal. El Griego, desconociendo esto, siguió sus investigaciones y su afán por compartir el Arte con cualquiera que quisiera escucharle, logrando descubrir algunos de los Secretos de la Obra, uno de los más importantes el Gran Secreto de la Alquimia Espiritual, ganando con él, la iluminación espiritual.
Pero quiso el destino, reunir un día al maestro y al alumno. Se produjo una pelea, en la que el Griego salvó la vida, gracias a los polvos de proyección. Fue entonces cuando el Griego se dio cuenta del error que cometió al iniciar a Sintanal en los misterios de la Obra. Decidido a enmendar el mal que había hecho y teniendo todo el tiempo del mundo (pues había descubierto también el elixir) se ha dedicado desde entonces a trastocar todos los planes de Sintanal, valiéndose de su estado espiritual que le protege de ser encontrado por este y le proporciona sueños y visiones de los planes del demonio. El Griego, es un individuo de unos setenta años, que aun conserva las fuerzas. Tiene una personalidad muy carismática y ayudará a cualquier alquimista que necesite de su ayuda, aunque tendrá mucho cuidado de no repetir el error que cometió con Sintanal. El Griego es conocido también por su oposición al uso o enseñanza de la magia, sea blanca o negra, pues considera que la magia blanca es solo un pretexto del Diablo, para tentarte al uso de la magia negra, siendo esta la antesala de algo mucho, mucho peor...

FUE	11	Tamaño	1'75 m
AGI	14	Peso	80 kg
HAB	16	Apariencia	14 (Normal)
RES	18	Armadura Nat.	Carece
PER	40		
COM	40	RR 0 %	
CUL	40	IRR 100 %	

Armadura: Ropa gruesa (1 punto).
Armas: Palo 70% 1D4+1.
Competencias: Alquimia 139%, Astrología 120%, Enseñar 99%, Conocimiento Mineral, Vegetal y Animal 101%, Conocimiento mágico 115%, Leyendas 80%, Elocuencia 99%, Griego 100%, Latín 100%, Italiano 100%, Castellano 100%, Francés 100%, Catalán 100%, Árabe 100%, Hebreo 100%, Ladino 100%, Otros idiomas (a discreción del DJ) al 100%.
Hechizos: ninguno.
Formulas alquímicas: Todas.
Grandes Secretos: El Secreto de la Piedra de los Sabios, el Secreto del Elixir de la larga vida, el Secreto del Oricalco, el Secreto de la Alquimia Espiritual.

El Guardián de los Antiguos

Muy pocos conocen la existencia de este ser. El guardián es una reliquia de una antigua y avanzada civilización, ya perdida. Fue creado durante el declive de la civilización atlante, con lo mejor de su ciencia y su magia, en un intento de preservar los secretos de su imperio para evitar que aquellos que heredasen sus conocimientos, siguieran el malhadado destino de la Atlántida. El guardián, en sí tiene la forma de una corona salomónica (ver hechizo), pero en realidad es algún tipo de máquina. Si a alguien se le ocurre ponérsela en la cabeza, el guardián intentará poseer al infeliz. Esta posesión no es ningún modo ordinaria, no es por acción mágica o sobrenatural: de la corona saldrán una minúsculos y finos filamentos que se insertaran en la cabeza del portador, llegando a zonas particulares de su cerebro, conectándose a ellas, logrando con ello obtener el control del huésped. Por esta razón, el huésped no puede hacer tirada de RR alguno (ni con **amuleto**, ni similar), pero si puede intentar una tirada de RESx1, en un intento de soportar el dolor y conseguir arrancarse la corona de la cabeza. Si la "posesión" se completa, el guardián tendrá acceso a todas las competencias y conocimientos del huésped, incluidos hechizos (que no usará bajo ningún concepto, ya que no cree en ellos). La personalidad del huésped no quedará "dormida", si no que estará consciente, y se dará cuenta de todas las acciones del guardián, pudiendo hablar con él guardián, el cual puede incluso conversar con él, en busca de alguna información que le facilite su misión. Esto es algo en teoría totalmente innecesario ya que sabe todo lo que sabía la víctima, pero ya en el pasado ha sido derrotado varias veces por la "imaginación humana" (cosa de la que carece). Aquellos que conozcan a la víctima notarán que su forma de actuar ha cambiado, volviéndose más mecánica, lógica y racional. Si la víctima es sometida al ritual de Exorcismo o al hechizo de **Expulsión**, no obtendrá resultado alguna, ya que la posesión no es de origen sobrenatural.

El principal objetivo del guardián es proteger los escasos vestigios de la civilización atlante de ser descubierta, el uso de tecnología atlante (suponiendo que alguien que la aprendiese de alguna forma) y eliminar cualquier rastro del metal de oricalco. Este metal no puede ser encontrado de forma ordinaria en la naturaleza, así que el guardián ha asociado su presencia a vestigios de la civilización atlante, ya que era ampliamente usado en ella. El guardián no distingue entre oricalco atlante y oricalco alquímico, así que un alquimista puede encontrar problemas por poseerlo o fabricarlo... El guardián posee unos sensores de limitado alcance para buscar el metal de oricalco.

El guardián usará su aguja de oricalco para destruir el metal de oricalco que encuentre. Esta aguja es un cilindro de unos 20 x 5 cm, que mediante una vibración especial de la corona del guardián, hace crecer (o decrecer) de su centro un aguja de oricalco (en forma cristalina), de entre 10 y 50 cm. Si consigue pinchar el metal, la aguja inoculará unos cuantos átomos, de oricalco inestable, que provocarán la desintegración del metal pinchado, el cual se desvanecerá consumido en fuego filosófico (no produce calor, sólo luz). Caso de perder su aguja, el guardián tratará de recuperarla (esta hecha de oricalco ...), pero si no lo consigue, fabricará otra (si consigue los materiales y el tiempo necesario para ello). Caso de ser atacado, el guardián puede usar esta aguja como arma, el cual cuenta como un florete, pero habrá de tener cuidado el pinchado, pues le inoculará los átomos inestables y provocará la implosión nuclear controlada

El huésped del guardián será inoculado con unas minúsculas máquinas que lo regeneran (mientras siga poseído). Desde ese momento (que suele ser un día después del comienzo de la posesión), el huésped no enfermará (curándose sus enfermedades si las tuviese) ni envejecerá, recuperara 1 punto de RES por cada 10 minutos de forma automática y no se desmayará por llegar a puntos negativos de RES (si gasta un asalto concentrado "coordinando" la curación a través de las máquinas, puede aplicarse a sí mismo primeros auxilios). Si el huésped resultase muerto, la corona retirará los filamentos y esperara pacientemente que a otro incauto se ponga la corona.

Actualmente el guardián se encuentra abandonado junto al cadáver de su huésped en un paraje de Galicia, tras haber tenido un encuentro poco productivo (al menos para él), con miembros de la Fraternitas Vera Lucis.

FUE	*	Tamaño	* m
AGI	*	Peso	* kg
HAB	*	Apariencia	*
RES	*	Armadura Nat.	Carece
PER	*/20		
COM	*/20	RR	0 %
CUL	*/35	IRR	100 % (Permanente, no variará bajo ningún concepto)

(*) Depende del huésped, en el caso de la COM, PER y CUL usara el mejor resultado.

Armadura: La que porte el huésped.

Armas: Las que use el huésped. Aguja de oricalco 75% 1D6+1+bd+desintegración

Competencias: Las que poseyera el blanco mas: Idioma Atlante 99%, Tecnología Atlante 99%, Alquimia 150%, Astrología 150%.

Formulas alquímicas: El guardián entiende la alquimia de otra forma más "evolucionada" y racional (menos mística). Conoce todas las formulas (ya alguna mas), las cuales puede hacer mediante medios más sencillos y en menos tiempo.

Secretos: El Secreto de los Autómatas, El Secreto del Oricalco.

Poderes especiales:

▶ *Posesión*: El guardián puede poseer al que se ponga su corona. Como se ha dicho no es una posesión normal.

▶ *Mejoras al huésped*: ver más arriba.

▶ *Aguja de Oricalco*: Puede usarla para atacar, haciéndola crecer hasta el tamaño de un florete. La aguja es muy afilada e ignorará las armaduras normales. Aquellos pinchados por la aguja, son inoculados con los reactivos de oricalco, produciendo reacciones desintegradoras internas (los que vean sus efectos, verán como la parte del cuerpo pinchada brilla por dentro), haciendo 2D6 puntos de daño y obligando a tirar por secuelas 1D3 veces. Este daño es permanente y no puede ser curado (ya puede ir rezando la víctima para al menos poder contarlo). La aguja inocula los reactivos, mediante unas vibraciones que le comunica la corona, de tal forma que en caso de caer en manos de otra persona, sólo pinchará.

▶ *Corona Salomónica*: El guardián (y su huésped) manifiesta de forma permanente los efectos de este hechizo.

▶ *Conocimiento de Encrucijadas*: El guardián conoce los emplazamientos de todas las Encrucijadas de la tierra y puede usarlas sin tirada alguna *(para detalles sobre las encrucijadas, ver El Grimorio).*

Bajo y tras del universo de tiempo, espacio y cambio, ha de encontrarse siempre la realidad sustancial, la verdad fundamental

Lucianel, ángel caído

Érase que se era, en los tiempos anteriores a la revuelta de Luzbel, un ángel de nombre Lucianel. Teóricamente del orden de las Virtudes, pronto descubrió su verdadera vocación y talento: el humor, las bromas y los chistes. Abandonando sus deberes como virtud, pronto se convirtió en autentica pesadilla para unos, que no entendían su humor o padecían sus pesadas bromas y una bendición para los pocos que entendían sus chistes. La situación llegó a tales extremos que una comitiva de la jerarquía angelical se dirigió a Luzbel para que impusiese orden en el caos que organizaba a su paso Lucianel. Pero el ángel resplandeciente, sonrió a los congregados, diciendo que era voluntad de Dios que Lucianel siguiera con su peculiar cometido, convirtiéndose en el primer bufón de la historia. Y es que entre esos pocos que "entendían" el humor estaban Luzbel y Dios (no es ninguna sorpresa, pues Dios lo sabe y lo entiende todo...).

Y así continuó la existencia de Lucianel, hasta que un día descubrió un gran revuelo en el cielo. Curiosa, intentó por todos lo medios enterarse, logrando saber al final que se había producido una rebelión con el fin de derrocar a Dios. Esto sorprendió muchísimo a Lucianel, que no lograba comprender como broma tan genial no se le hubiese ocurrido antes a ella, uniéndose al bando de los insurrectos, que eran los que más gracia le hacían. Ni decir como acabó la cosa, con todos los insurrectos (incluida Lucianel), enviados al infierno. La "pérdida" de Lucianel, apenó a algunos e hizo respirar aliviados a muchos otros... caso contrario de los recién constituidos demonios, que vieron esto como una maldición más de Dios. Cabe decir que Lucianel no se enteró muy bien de lo que pasó, simplemente pensó que se había constituido un nuevo reino celestial en el infierno y que este, estaba lleno de la gente más "animada" del cielo. Y con una pícara sonrisa en los labios, se internó en el nuevo reino, dispuesta a hacer lo que mejor sabía hacer. Ni decir tiene, que los demonios tienen menos paciencia que los ángeles y mucho menos sentido del humor, y ante el continuo "incordio" de Lucianel, tomaron medidas: los menos pacientes y comprensivos, la persiguieron con ganas de retorcerle el pescuezo (para comenzar...), lo cual sólo consiguió que Lucianel aprendiese mejor los escondrijos y sendas del infierno. Otros se quejaron a sus superiores en busca de una solución, aunque tampoco sirvió de mucho, pues Lucianel se anticipaba, tomando la forma de los susodichos y "escuchaba" pacientemente (y mordiéndose la lengua para no reírse...) las continuas quejas. Algunos llegaron al extremo de pedirle a Banastos que forjase un arma para matar a Lucianel o unas cadenas o un jaula para poder apresarla, pero el herrero se negaba a ello argumentando que "no podía perder el tiempo en tonterías...", aunque a más de uno le pareció ver una ligera sonrisa en el rostro del artesano... (quizá al viejo Banastos si entienda el humor de Lucianel...) La cosa siguió así hasta casi llegar a organizar un linchamiento general contra Lucianel. En ese momento hizo acto de aparición Lucifer, que como ya hizo tiempo atrás, ratifico a Lucianel como uno de los seres más graciosos de la Creación, ofreciéndole el puesto de bufón infernal. Para intentar apaciguar los ánimos generales, le enseñó a Lucianel unos seres muy graciosos, con los que podría entretenerse: la humanidad. Ilusionada con el hallazgo partió del infierno al encuentro de esos seres tan graciosos... Y desde entonces la puedes ver por aquí y por allí, simulando los ronquidos del cura en el confesionario, el hipo del clérigo por haber bebido demasiado vino, cuando inexplicablemente te resbalas y te caes... A Lucianel le gusta especialmente los niños, con los que planca mil travesuras y la festividad del Carnaval. Lucianel vuelve de vez en cuando al infierno (y algunas malas lenguas dicen que incluso se cuela en el cielo). Si no va al infierno para cumplir con sus tareas de bufón ante el rey de los infiernos, Nergal se suele encargar de "sugerirle" a Lucianel que en la tierra hay cierta persona que le puede resultar interesante, para quitársela de encima lo antes posible.

En una de esas sugerencias, Nergal informó a Lucianel de la naturaleza paciente de los alquimistas. Desde entonces, este colectivo se ha convertido en uno de sus objetivos favoritos, poniendo su cacareada paciencia a prueba, mediante mil y una bromas pesadas, que suelen hacer que el alquimista de turno corra en busca de un exorcista o hecho un paño de lágrimas implorando que se marche. No obstante, si el alquimista afectado demuestra tener una GRAN paciencia y soportar todas sus bromas, o incluso realmente encontrarlas graciosas y participar de ellas, habrá ganado la simpatía de Lucianel y no debería extra-

ñarle encontrar una mañana a los pies de su cama un magnífico, raro y revelador manuscrito del Arte.

Lucianel tiene la forma de una mujer de extraordinaria belleza, vestida a la manera mora, con sedas y gasas de distintos y llamativos colores. De sus vestiduras cuelgan pequeñas campanillas, que se mueven alegremente al moverse ella. Sus vestiduras tienen un poder peculiar, pues cambian ligeramente con cada parpadeo de los que la observen. De su espalda salen un par de alas llenas de plumas de distintos colores. En su mano derecha suele portar una vara de cristal de varios colores, que al moverse proyecta un arco iris. Lucianel es un ser díscolo, inconsciente y totalmente amoral, que vive por y para sus bromas y chistes, lo cual hace de Lucianel un ser capaz de cometer las más grandes maldades o las más increíbles buenas acciones. La más pura encarnación del caos. Quizá por ello, Lucianel consigue automáticamente la estima y simpatía de iditxas, duendes traviesos y seres IRR similares.

Lucianel puede ser invocada de igual forma que los demonios menores (si hay alguien que se atreve), pero no se podrá obtener su colaboración por medio de la Elocuencia. Lucianel pedirá a cambio que le cuente un buen chiste, que le relate una buena broma o que participe el demandante en alguna. Lucianel también puede hacer acto de presencia a causa de una pifia en una invocación de un demonio elemental, menor, mayor o superior (se sugiere hacer la tirada oculta). En esa invocación, suplantará al realmente invocado y pondrá en práctica alguna de sus pesadas bromas.
Lucianel conoce multitud de chistes y bromas y puede instruir en este "arte" a quien le invoque. Puede conceder a quien le invoque el don de hacerse invisible, aunque sólo funciona si el beneficiario sonríe. Conoce entradas y salidas secretas del infierno (fruto de las huidas de las furias de sus víctimas infernales) y algunos demonólogos sugieren que quizá también las conozca del cielo. Usando esas entradas y salidas, es capaz de robar cosas para alguien que se lo pida ("verás que broma más divertida...") conseguir libros de la biblioteca infernal, objetos mágicos de demonios menores o mayores, e incluso almas recluidas en el infierno. Estas últimas, una vez traídas a la tierra, las hace que posean a en una persona sin el menor sentido del humor (ella argumenta que algo se ganará con el cambio). Decir que todos estos "robos", en particular el de almas, es una cosa que pone de los nervios a Nergal, el cual una vez enterado removerá infierno y tierra para recuperar lo robado, lo más discretamente posible que no es plan que se enteren de su incompetencia en la guarda de tales tesoros... Una alma encarnada de este tipo puede disfrutar de este breve descanso en su condena, o intentar realizar una buena acción (y bien gorda) para intentar ganarse el derecho a entrar en el purgatorio.
También se puede invocar a Lucianel para que participe en una buena broma, pero da por seguro dos cosas: que no saldrá como la planeada y que será memorable.
Existe un pequeño grupo de demonólogos, que ven en Lucianel alguien distinta de quien intenta dar a entender. Estos demonólogos dicen que Lucianel, no es tan tonta o inconsciente como parece. Encuentran en su conocimiento de caminos secretos del infierno y posiblemente celestiales, como algo muy intrigante. Según estos demonólogos, Lucianel no es el bufón que simula ser, siendo en realidad un espía, aunque lo que este pequeño grupo no se pone de acuerdo es a que bando sirve...

FUE	20	Tamaño	1'90 m
AGI	28	Peso	100 kg
HAB	25	Apariencia	25 (belleza casi inhumana)
RES	20	Armadura Nat.	Aura (Prot. 5)
PER	30		
COM	30	RR	0 %
CUL	25	IRR	275 %

Armadura: Aura de protección caótica 1D20 puntos (se tira cada asalto). Mirada Inocente Especial.
Armas: Vara Arco Iris 99% 1D6+2D6+Especial.
Competencias: Elocuencia 200%, Psicología 99%, Etiqueta 99%, Escuchar 150%, Otear 150%, Correr 100%, Volar 100%, Discreción 150%, Esconderse 200%, Todos los Idiomas de la tierra 99%, Leer/Escribir 99%, Conocimiento mágico 99%, Esconder objetos 150%, Contar chistes 300%, Preparar e idear bromazos 300%.
Hechizos: Todos, los cuales usa con admirable maestría, para conseguir sus fines. Suele tener predilección por el hechizo de Travesura.
Poderes especiales:
▶ *Vara Arco Iris*: la vara arco iris de Lucianel está hecha de varios cristales de colores. Aquellos golpeados con ella y que no pasen una tirada de RR, encontrarán el golpe recibido de lo más gracioso, y no pararán de reír durante los 2D6 asaltos siguientes, sufriendo un malus de –50 a todo. Si pifia la tirada, la duración será de 4D6 y el afectado no será capaz de hacer otra acción que la de desternillarse de risa, tirado en el suelo.
▶ *Polimorfo*: Puede adoptar cualquier forma que desee.
▶ *Invisibilidad*: Lucianel se puede hacer invisible a voluntad, pero debido al delator sonido de las campanillas de su ropa, sólo se asignan la mitad de los bonus/malus. En ese estado de invisibilidad es visible por personas con un gran sentido del humor o por almas inocentes (como pueden ser los niños).
▶ *Mirada Inocente*: Si se le intenta atacar (y esta visible), Lucianel puede poner una cara de no haber roto nunca un plato. Si el atacante no pasa una tirada de RR, por muy sanguinario que sea, no será capaz de atacarla.
▶ *Posesión*: Lucianel, si lo desea, puede poseer (o hacer que un anima o espíritu posea) en un momento dado a cualquiera si este no pasa una tirada de RR.
▶ *Llanto*: Este poder sólo lo ha manifestado una vez en toda la historia (gracias a Dios). Si se consigue de alguna forma hacer llorar a Lucianel, todo ser viviente encontrado en el radio del horizonte desde su posición, deberá tirar RR será poseído instantáneamente por un Mashkîth (Ver Sefarad, Bestiario Hebreo), el cual se dedicará a atacar a todo bicho viviente (excepto a Lucianel y a los que hayan sido poseído). La posesión durará hasta que Lucianel deje de llorar, lo cual puede conseguirse haciéndola reír, o simplemente esperar a que se canse...
▶ *Inconfinable*: Lucianel no puede ser confinada, atrapada o retenida de ninguna forma.

Nuevo Hechizo

Travesura
Nivel: 1.
Tipo: Maleficio.
Componentes: un insecto volador vivo.
Caducidad: N/A.
Duración: 24 horas máximo o hasta cometer la broma.
Descripción: El mago coge un insecto volador con la mano derecha, y sin matarlo, se lleva el puño a la boca y le susurra el hechizo (este hechizo se hace en voz baja y sin pases de manos, sin malus alguno por ello). Después se deja libre al insecto que irá volando en busca de su blanco (conocerá en todo momento su posición). La duración máxima del hechizo es de 24, en las que el insecto deberá ser capaz de llegar a su víctima. Una vez encontrada la víctima deberá hacer una tirada de RR. Caso de fallarla, el insecto encontrará una situación durante la duración del hechizo, en la que actuar: introduciéndose en la oreja, boca u ojos de la víctima, picándole o similar, entorpeciéndole en algún momento, de forma que por su culpa la víctima cometa algún desliz gracioso: se le derrame un cántaro de leche, se caiga por unas escaleras, se atragante con el bicho, lance una sonora blasfemia delante de testigos, etc. Este hechizo es el favorito de Lucianel.

La Reunión de los Filósofos

El niño seguía leyendo el libro en voz alta. Iván seguía la lectura corrigiendo de vez en cuando al muchacho. Mientras la noche se extendía en el exterior de la posada, pues ya hacía un buen rato que habían tocado a completas. Iván se acomodó en su silla, y mirando el libro, sonrió para sus adentros; encontrar a alguien que tradujese el Cantar de los Cantares al castellano había sido extraordinariamente difícil, pero como suele pasar, había disfrutado mucho más con la búsqueda que con el libro. Un par de golpes en la puerta detuvieron la lectura del niño.

-Pasa Juan – dijo Iván sin siquiera incorporarse.

El soldado entró en la habitación y cerró la puerta. El niño no lo perdió de vista. Aun le seguía sorprendiendo la forma de moverse que tenía Juan, que aun enfundado en su pesada armadura, con las armas en su cinto, era capaz de moverse sin producir el menor ruido. Esa cualidad le fascinaba, incluso una vez le preguntó al soldado si podría enseñarle a moverse así. El soldado se estremeció por la pregunta y aunque intentó argumentar una respuesta, finalmente simplemente negó con la cabeza, dejando al niño aun más intrigado.

-Señor, creo que deberíais retiraros, si aun albergáis la esperanza de continuar la instrucción del muchacho mañana temprano. - dijo Juan.

-Cierto, mejor será retirarnos. Pablo, cierra el libro y acuéstate.- respondió Iván, levantándose de la silla.

-Pero Don Iván, vos me prometisteis contadme una de vuestras historias si era aplicado en las tareas de mi aprendizaje, cosa que creo que he sido.- exclamo Pablo.

Iván sonrió y volvió a sentarse, al tiempo que hizo una seña a su servidor para que hiciese lo mismo

-Ciertas son tus palabras, así que cumpliré mi promesa. Humm veamos, que historia podría contarte...¡ ah sí! Te voy a contar una historia que sucedió hace algunos años en Toledo a unos conocidos míos...

Toda causa tiene su efecto; todo efecto tiene su causa; todo sucede de acuerdo con la ley-. casualidad no es sino un nombre para la ley no reconocida; hab muchos planos de causación, pero nada se escapa a la ley

Introducción

Aventura para un grupo de PJS con al menos un alquimista entre sus filas. Si el alquimista en cuestión es poderoso, puede haber recibido una de las invitaciones. Es recomendable que el grupo se conozca, lo cual ayudaría en el tema de usar los fondos del grupo durante la subasta. El sistema monetario usado en la aventura corresponde al del manual básico.

La celada del Ratón

Esta historia comienza en 1.369, cuando al fin parece que las penurias de la guerra han terminado con el asesinato de Pedro el Cruel. La fraternidad de la Vera Lucis ha visto como la guerra ha reunido a muchos y valerosos frateres junto al Creador. Esto ha dejado en cierta manera tocada a la fraternidad, la cual se ha visto obligada a reclutar y a buscar nuevos apoyos. Entre estos nuevos reclutas, se ha hecho notar uno: Francisco de Quijada, hermano del veterano Alfonso,

Barón de Quijada. Francisco es un muchacho de unos dieciséis años, con una inteligencia privilegiada (un superdotado), que se desenvuelve como pez en el agua en cualquier biblioteca. Por ese motivo ha sido asignado a la biblioteca de la sede central de los caballeros de Calatrava. Allí está al servicio de José de Canales, un experto frater doctus, encargado de la biblioteca. José con toda su buena intención ha intentado educar al muchacho, pero cual ha sido su sorpresa al comprobar que Francisco le supera. Así que el paternalismo inicial de José hacia su ayudante, pronto se ha convertido en una amarga envidia. Por ello y para que Francisco no tenga la oportunidad de destacar, José asigna a Francisco tareas poco importantes para la orden: clasificar viejos legajos romanos o árabes. Este destino pronto le ganará a Francisco el mote de "el ratón de biblioteca" o simplemente "el ratón".

Francisco durante una de sus rutinarias clasificaciones ha descubierto una joya alquímica: El diario secreto de Avicena. Según la leyenda, Avicena llevaba un diario donde apuntaba sus mayores descubrimientos en medicina y alquimia, aquellos que eran tan importantes, que no debían dejarse en manos inexpertas o inadecuadas. Francisco, en un principio pensó en entregar el libro a José y a los alquimistas de la fraternidad, pero después de pensarlo un poco se le ha ocurrido un plan. Francisco se ha enterado a través de su hermano Alfonso, de la existencia de un mercader llamado Andréu, especializado en drogas y sustancias raras, las cuales distribuye entre los alquimistas (y brujos) más importantes de la Península, usando una red de medieros judíos. Este mercader, tiene los días contados, pues la fraternidad ya tiene pensado asesinarlo y dejar a los brujos sin suministro. Con este conocimiento, Francisco ha propuesto un plan alternativo a Alfonso que dará a la fraternidad los reclutas y dineros que tanto necesita. Usando las influencias de su hermano, ha puesto en marcha el plan:
Un anónimo alquimista al servicio de la fraternidad, se ha puesto en contacto con Andréu y le ha propuesto un negocio, subastar el diario secreto de Avicena y después repartirse los beneficios. Andréu, no ha dudado en aceptar y usando su red de contactos ha mandado una serie de invitaciones a los más insignes de sus clientes, informándoles de la subasta, indicándoles también que lleven el dinero que crean conveniente a la subasta, para así que todos tengan iguales oportunidades y no se dé una puja sin fondos.

Lo que Francisco espera es reunir a todos los clientes importantes de Andréu en un solo lugar y acabar con todos aquellos que sean magos o brujos, recuperando de camino el libro que podría servir para repetir la jugada. Además es consciente, que también irán alquimistas, con inclinaciones no mágicas, los cuales se les intentará convencer para que se unan a la fraternidad. Además como bonus la fraternidad obtendrá los dineros de los brujos muertos, que con el cebo del libro no se espera que sea poco.

El diario secreto de Avicena
Confeccionado en pergamino, y escrito en Árabe antiguo (necesaria una o varias tirada de árabe/2 para leerlo), contiene los pensamientos privados del genial médico y alquimista. El que lo estudie, obtendrá 100 puntos de Apr. en Alquimia y Medicina, con un límite de 118%. El libro también recoge el diálogo que Avicena tuvo con un misterioso peregrino que se dirigía a la Meca, en el que hablaron de plantas y medicinas. Este diálogo, a primera vista anecdótico, cobrará total sentido si el lector conoce las dos primeras Claves de la Panacea Universal, pues si pasa una tirada de alquimia-50 (y otra de memoria-25 si hace tiempo que leyó el diario), encontrará en el diálogo la última Clave de la Panacea Universal.

Viviendo en días prestados

En el sur de Castilla, habitaba un hidalgo alquimista. Este alquimista tenía una viuda llamada Isabel como ama de llaves, la cual vivía junto a su hijo, Raimundo en la casa de su patrón. El alquimista estaba obsesionado con el elixir de la larga vida y la vida eterna y se pasaba el día experimentando. Un día el joven Raimundo, movido por la curiosidad que siempre le había suscitado su patrón y aprovechando que él había salido, entro en su laboratorio y empezó a jugar con los compuestos que allí había. Pero sucedió que el alquimista volvió pronto y encontró a Raimundo, jugando con sus compuestos. Enojado, reprendió al muchacho, hasta que se dio cuenta que en sus juegos, ya sea por suerte o pericia, el muchacho había realizado una complicada operación alquímica. Viendo a alguien que podría ayudarle en sus experimentos, empezó a instruir a Raimundo en el Arte, y tal como había supuesto, resulto que el muchacho tenía una aptitud casi innata para la alquimia. El tiempo paso, Raimundo creció y el alquimista envejeció, sin que ninguno de los dos diese con la clave del elixir. El alquimista desesperado, buscó en la magia negra una solución a sus ansias de vida eterna, encontrando en el hechizo de convertirse en úpiro la solución. Así en una oscura noche y sin decir nada a nadie, el alquimista realizó el hechizo con éxito. Borracho de poder por su nuevo estado, decidió convertir también a su aprendiz y a su ama de llaves, para que les sirviesen para siempre. El alquimista fue al laboratorio, donde bebió la sangre de Raimundo hasta la muerte, pero quiso el destino que Isabel entrase cuando el alquimista acababa su obra. La madre, viendo a su hijo en peligro y sacando fuerzas de flaqueza, empujó por sorpresa al úpiro dentro del atanor encendido, cerrándolo a continuación. El alquimista ya sólo pudo morir abrasado. Isabel, se quedó al lado de su hijo, rota por el sufrimiento, durante días, hasta que una noche, Raimundo despertó.

Cuando Raimundo despertó se dio cuenta de su nuevo estado, pero preso de una sed inhumana bebió la sangre de su madre, la cual se dejo hacer dócilmente. Tras unos momentos bebiendo se detuvo, horrorizado de sus actos. Comprendió en que se había convertido, pero no entendia el hecho que aun conservase el control de sus actos. Buscando en los libros

de su maestro encontró la respuesta: "... la conversión en úpiro saca los peores rasgos del afectado, los cuales se van acentuando e incrementando con el tiempo a medida que se alimenta, absorbiendo además de parte de las memorias de sus víctimas sus pecados o maldades, volviendo al upiro más animal y demoníaco con el tiempo. Sin embargo en extrañas ocasiones, en la que el afectado tiene una gran fuerza de voluntad, sus defectos, pecados o maldades son mínimos o simplemente por designio del destino (pifia en la tirada de RR), el sujeto puede de alguna forma retener su alma y cordura, siendo dueño de sus actos. Esta vana esperanza, pronto se desvanecerá, pues sigue siendo un úpiro y a medida que se vaya alimentando su carácter se volverá más y más demoníaco...". Raimundo descubrió también, que si se alimentaba de la sangre de su madre, no sentía crecer sus instintos animales, pero también sabría que antes o después la mataría, así que tenía que encontrar una solución y pronto. Pensó en la alquimia, si lograba encontrar el elixir, sus propiedades como panacea universal, seguro que podría remediar su estado, pero el hallarlo de forma normal sería una tarea larga y laboriosa y en su estado el tiempo le faltaba. Así que tomando el dinero de su maestro, quemó su casa para encubrir los sucesos y en compañía de su madre, empezó un particular viaje para encontrar la panacea universal. Durante ese viaje, descubrió algo que podría darle más tiempo: si sólo bebía sangre de gente "buena", sus instintos demoníacos no aumentaban. Así que durante sus viajes, buscaba gente de esas características (se dio cuenta que había desarrollado de forma instintiva la capacidad de distinguir a los puros de los indignos) bebiendo de ellos, los suficiente para no matarlos y usando el hechizo de bálsamo de curación y hacer olvidar cubría las huellas del suceso. Sin embargo, durante su viaje, a veces la sed era tan grande que mataba a sus víctimas. Horrorizado por sus actos, Raimundo decapitaba los cadáveres en un intento de evitar que pasaran por lo que el estaba pasando.
Lo que Raimundo no sabe es que Frimost está encantado de sus actos (de hecho, es él el responsable de la capacidad sobrenatural que tiene Raimundo para detectar a las buenas personas). En su afán de conservar su alma humana, está eliminando (sin querer) a la gente buena. Esto hace que la causa de Frimost aumente, ya que sin el impedimento de esa gente, ya no hay nadie que impida o termine peleas o guerras. Y para colmo, el artífice de esto no es un ser maligno, si no un alma buena, que a su vez sufre con cada muerte que comete. Para Frimost, esta situación es pura poesía.

La banda del Camuñas

Lope Cabrero, alias "el Camuñas", es un malandrín de Toledo. No es especialmente listo, pero su juventud como goliardo, lo hace un poco más despierto que el típico cortagargantas. El y su banda merodean los arrabales de la ciudad en busca de víctimas. Una noche la suerte les sonrió, cuando cogieron a un alquimista que quería entrar en la ciudad, al que pidieron el peaje. El alquimista nervioso, intentó usar algún extraño potingue con ellos, con tan mala fortuna que se le derramó en la cara, abrasándosela y matándolo. La banda registró el cuerpo descubriendo que llevaba casi 150 doblas de oro y una nota. Aprovechando lo poco que aprendió en su juventud, el Camuñas leyó la nota, enterándose de la subasta. Dando gracias a Dios (o al Diablo) por el hallazgo trazó un plan, para conseguir más botín. Partió su banda en tres grupos: un grupo rondaría las puertas de la ciudad en busca de más físicos incautos, otro vigilaría a los que tengan fama de alquimistas de Toledo, con la intención de asaltarlos si abandonasen la ciudad y el tercero, con él a la cabeza, se dirigiría al punto de la reunión.

Si naces martillo del cielo te caen los clavos

Onofre Salcillo es un hidalgo gallego y es una persona atípica. Es un buen noble, si eso existe. Ayuda a los campesinos, comparte su comida con los peregrinos, intercede ante su señor barón por desagravios ante los siervos o impuestos injustos y por todo ello es querido y respetado en su pueblo. Además es un alquimista, aunque sus hallazgos son más bien pocos, por el poco dinero que dispone para sus experimentos, que ha recibido la invitación de Andréu. Pensando en todo el bien que podría hacer, ha cogido el poco dinero que tenía, ha vendido parte de sus pocas tierras y se echado a los caminos.

Mientras tanto, Raimundo había llegado a Toledo con la esperanza de descubrir los secretos de las familias Martínez y Barreguete, aunque el hecho que ambas estén enfrentadas, las hacen actuar con mucha cautelas y le está resultando muy difícil aproximarse a sus laboratorios. Durante su estancia en Toledo, Raimundo se ha visto obligado a matar a varias de sus víctimas, lo cual sólo ha conseguido poner a la ciudad muy nerviosa, ante esta ola de decapitaciones que ha provocado.
El viaje de Onofre iba bien hasta que llego cerca de los arrabales de Toledo. Allí se encontró a Raimundo, y este, hambriento, inmovilizó a Onofre y bebió de él. Atacado por sorpresa, Onofre hecho mano instintivamente a sus pertenencias más valiosas: los dineros y el pergamino, para evitar lo que él pensaba un robo. Raimundo tras curar la mordedura y aprovechando el aturdimiento de Onofre, echa un vistazo a eso que con tanta ansia su víctima quiere proteger, descubriendo el pergamino. Esperanzado descubre lo que quizás es la solución de sus problemas. Onofre se recupera y al ver al extraño con su nota, se la arranca de las manos y echa a correr, gritando y pidiendo ayuda. Raimundo sorprendido, actúa instintivamente para proteger su secreto, lanzándole el hechizo de hacer olvidar a Onofre, aunque luego cae en la cuenta que necesitará el pergamino si quiere ser admitido en la subasta, así que lo persigue ayudado, lanzándose el hechizo de invisibilidad antes. El pobre Onofre confundido, se encuentra gritando en los arrabales, aunque nadie le ayuda, por temor al decapitador... ¡nadie? Bueno alguien sí: el grupo de los del Camuñas, se da cuenta de que parece otro de esos sabios cargado de oro y

decide ir a "ayudarle". Onofre viéndose perseguido por un grupo de desconocidos armados, en una ciudad que desconoce echa a correr en dirección a donde cree se encuentran las afueras, con la esperanza de despistar a sus perseguidores entre los matorrales del camino.

A las puertas de Toledo
Toledo, 11 de febrero de 1.370

La aventura comienza, con los PJS, se conozcan o no entre sí, en un camino, ya cerca de la ciudad de Toledo, dirigiéndose hacia una de las puertas de acceso a la ciudad. Hace un buen rato que ha anochecido y hace un frío del carajo, con lo que estarán deseando encontrar cobijo para poder calentarse y beber algo.

El que saque un escuchar –25 podrá escuchar un tintineo en unos arbustos cercanos del camino. Si nadie pasa la tirada, una figura saldrá de los matorrales y chocará con alguno de los PJS. La figura en cuestión es un hombre de unos cuarenta años que carga lo que parece una pesada bolsa, vestido con ropajes de calidad, con una mirada confusa en sus ojos y un pergamino enrollado que aferra fuertemente con su mano derecha. Tras el choque el hombre se desmayará. Si alguien pasa una tirada de Medicina, podrá ver que el hombre está muy pálido y el desmayo parece deberse a un gran esfuerzo físico. Antes que los PJS puedan hacer algo más aparecerá un grupo de hombres (mismo número que PJS), armados con cuchillos y garrotes. Estos hombres son miembros de la banda del Camuñas, que al ver a su blanco rodeado de extraños gritarán: "¡Eh! ¡Soltadlo ahora mismo!¡Es nuestro!¡Nosotros lo vimos primero!". Si hay algún ladrón o bandido entre los PJS o algún PJ saca una tirada de Psicología, reconocerán a los recién llegados como ladrones. La pelea estará servida, aunque los ladrones huirán cuando pierdan al 50% de sus miembros.

Tras la pelea los PJS pueden interesarse por el hombre del pergamino, que no es más que el pobre Onofre, al que al fin parece que le ha cambiado la suerte (¿o quizás no!). Si intentan reanimarlo, les será imposible. Si sacan una tirada de Medicina, se darán cuenta que al hombre sufre algo más que cansancio (falta de sangre aunque esto sólo lo sabrán con un crítico). Sería buena idea llevarlo a un médico o curandero y a un sitio caliente. Si deciden registrarlo encontrarán, provisiones de viaje, un odre con agua, productos alquímicos, 50 doblas de oro y el pergamino, que no es más que la invitación de Andréu, especificando el motivo de la subasta, así como el lugar y la fecha.

Si deciden no llevarse a Onofre, lo más seguro es que muera (por el frío o por Raimundo). Si deciden llevarlo, al llegar a Toledo se darán cuenta que no pueden entrar a la ciudad, ya que es tarde y las puertas se han cerrado. Normalmente, una tirada especialmente exitosa de Soborno o Elocuencia podrían conseguir abrir las puertas, pero con el tema de los asesinatos, los guardias están con la mosca detrás de la oreja y no dejarán entrar a nadie, por mucho que se ofrezca o muy noble sea el viajero. Si preguntan por un médico o curandero a los guardias o alguno de los vecinos de los arrabales (que no abrirán la puerta bajo ningún motivo), les informará que hace poco un médico se ha instalado en una de las casas de los arrabales, pero les advertirá que sus servicios son muy caros. Si pasan una tirada de Elocuencia también les informarán, que algunos lo tienen por brujo y que de su casa suelen salir olores raros y que extraño médico debe ser para cobrar tanto y vivir en los arrabales. Los PJS no tendrán más opción que buscarlo o buscar alojamiento en una de las posadas de los arrabales (donde el DJ podría "colocar", tomando un vinillo, al citado médico, el cual se interesará por el estado de salud de Onofre, nada más verlo)

El extraño médico

Las indicaciones de la dirección del médico serán vagas, pero cuando se estén acercando un misterioso olor les guiará hasta la puerta del médico (el que saque una tirada de Alquimia o Espagiria, reconocerá varios olores procedentes de operaciones alquímicas).

Al llamar no tendrán una respuesta inmediata, pero tras unos minutos, una voz tras la puerta les preguntará a los PJS el porqué de tanto revuelo tan tarde. Si los PJS le informan de la necesidad de ayuda médica la puerta se abrirá y aparecerá un hombre de unos treinta y tantos años, vestido (lo cual puede extrañar a los PJS que podrían pensar encontrarlo en camisón) el cual mirará uno a uno a los PJS y luego al enfermo. Hará ademán de abrir el portón del todo, pero antes se quedará mirando a los PJS que vayan armados (cualquier arma por pequeña que sea) y les pedirá que le entreguen sus armas, las cuales irá colocando detrás del portón. Si alguien se niega le dirá "que si yo me tengo que fiar de extraños a estas horas de la noche, vuestras mercedes deberán hacer lo mismo" y no dejará que entre en su casa. Una vez, cumplimentado el trámite dejará pasar al grupo, colocará a Onofre encima de una cama y pedirá al grupo que salga. Si alguien insiste en quedarse y es médico o curandero, o pasa una tirada de Elocuencia, no tendrá inconveniente en que se quede (si no es médico, le dirá que se quede quieto y no moleste).

Tras examinar el paciente, fruncirá el ceño y desnudará al paciente, buscando algo. Si hay alguien presente y le pregunta que busca dirá que el paciente presenta síntomas que ya había visto antes en aquellos que han sufrido las sangrías de los "matarifes" de los seguidores de la medicina clásica. Tras un buen rato de búsqueda, se quedará perplejo, pues no tiene la menor marca de dicha sangría. Se retirará un rato para preparar un brebaje, el cual hará que beba Onofre (el que pase una tirada de medicina podrá deducir que es algún tipo de reconstituyente). A continuación dejará pasar al grupo y le preguntará sobre el paciente, sobre posibles sangrías que halla sufrido, alimentación, etc. También dejará caer que su minuta no es barata, esperando que puedan pagarla. Si los PJS, dicen que el paciente es un

desconocido, el rostro del médico se iluminará (encontrar buenos samaritanos es plena noche no es algo común) y se sentirá de mejor humor. Antes o después, registrará las pertenencias del paciente y es posible que encuentre los dineros, los productos alquímicos o la nota. Si encontrase dos de esas tres cosas, el médico deducirá que es un alquimista y se dirige a la subasta, ya que el mismo ha recibido la nota y está enterado del tema (de hecho esperaba partir mañana). Tras esto, se llevará a los PJS al salón y hablará con ellos de sus dudas. No ocultará que es alquimista además de médico, alegrándose si hubiese un colega en el grupo (no tanto si hubiera un espagirista), y no tendrá inconveniente en explicar el tema de la nota y la subasta e informarles que el mismo tenía la intención de partir mañana a la subasta. Si hay hombres de armas en el grupo, les intentará contratar como escolta, pues está viendo que puede que el viaje entrañe peligro. Tras la charla, apañará unos dormitorios temporales e invitará al grupo a pasar la noche allí.

La verdad sobre el misterioso médico

Como ya te estarás fijando en esta aventura, casi nada es lo que parece. El médico se hace llamar Javier de Soto, aunque su verdadero nombre es Azracia y no es sólo un reputado médico alquimista. Más aun, ni siquiera es humano. Para más detalles, consultar el Bestiario Alquímico.

Tras los acontecimientos de la subasta y la llegada de los PJS, Azracia ha decido acudir a la subasta, con la esperanza que quizás el libro sea revelador o al menos las experiencias del viaje lo sean.

A la mañana siguiente...

Amanece un nuevo día. Onofre despertará de su sueño. Javier (a partir de ahora me dirigiré a Azracia por su nombre humano), que se ha quedado velándolo toda la noche, le dará los buenos días, le preguntará su estado, le contará donde se encuentra y como llegó allí, así de quien es él, otro hermano filosofó alquimista. Onofre al oír esto se tranquilizará y buscara entre sus pertenencias la nota y el dinero. Si le falta alguno de ellos (malpienso de los PJS...), pedirá explicaciones. Ya sea por este motivo o por otro, Javier llevará a Onofre a ver a sus improvisados salvadores. Los PJS, que se acabarán de levantar, recibirán la visita. En ella, además de presentarse, Onofre les agradecerá el que lo hallan salvado, maravillándose que aun exista gente buena en el mundo. Como recompensa (si aun tiene el dinero) ofrecerá entre una y dos doblas de oro a cada pj, excusándose de no poder ofrecerle más porque necesita el dinero para una importante obra. Si se le pregunta sobre su atacante o sobre posible sangría, negará conocimiento de ello. Onofre intentará pagar a Javier por sus servicios, aunque este se negará, diciendo que es lo menos que puede hacer por un compañero alquimista. Una vez terminada la conversación, Onofre expresará su intención de continuar su viaje. Será entonces cuando Javier le comente que él también va en esa dirección y se ofrecerá a acompañarle. Renovará su oferta de alquilar los servicios de los PJS como protección y si hubiese alguno de ellos interesados en alquimia, les comentaría que en el lugar donde se dirigen espera poder encontrar algunos de los más insignes alquimistas de toda la península.

Es de suponer que los PJS acepten la oferta, si no trabajo del DJ será improvisar una aventurilla por la ciudad de Toledo. Si aceptan, Javier empezará a hacer los preparativos del viaje y dirá a los PJS que saldrán mañana por la mañana, así que pueden aprovechar este día para visitar la ciudad y aprovisionarse. Onofre, por su parte, se quedará recuperándose en la casa de Javier, acumulando fuerzas para el viaje.

Un día en la ciudad

¿Y qué pueden hacer los PJS en Toledo? Pues por un lado pueden aprovisionarse para el viaje, como ha recomendado Javier... o también pueden investigar un poco. Preguntando por las tabernas de los arrabales o de la propia ciudad pueden escuchar o averiguar los siguientes rumores (previa tirada de Elocuencia o invitando a alguna copa a los parroquianos):

▶ *Sobre Javier Soto*: un médico que se ha instalado en los arrabales apenas un mes. No parece mala persona y más de una vez ha invitado a una ronda a alguno que le halla contado una buena historia. Se dice que su tarifa es muy elevada, con lo que sólo los nobles y burgueses se la pueden permitir, aunque pocos son los que se aventuran por los arrabales para buscarlo. También se dice que es brujo, pues por la noche de su casa salen olores extraños y nauseabundos.

▶ *Decapitaciones (la involuntaria obra de Raimundo)*: es el tema del que más se habla. Desde algún tiempo, están se están produciendo una serie de asesinatos, que tienen consternada a la población. Todos ellos tienen en común, que han muerto decapitados y sus cabezas han desaparecido, reconociendo a las víctimas por no volver a sus casas o por sus ropajes, joyas, cicatrices o similares (no les habían robado). Nadie se ha dado cuenta que para haber muerto decapitados, no había demasiada sangre, ni el móvil de ser todos buenas personas:

▶ La primera de las víctimas se encontró hace tres semanas fue campesino de los arrabales, de nombre Eusebio. Su cuerpo se encontró en su huerto. Se pensaba que lo había matado algún cortagargantas especialmente sádico, pues era muy buena persona y no se le conocían enemigos.

▶ La segunda se dio hace dos semanas. Fue un guardia de la ciudad, de nombre Marcial. Su cuerpo fue encontrado por la mañana, en su puesto de vigilancia. Se pensaba que lo habían matado por algún tipo de venganza, pues solía tomarse muy en serio su trabajo.

▶ La tercera fue un médico judío de nombre Esaú. Su cuerpo fue encontrado al amanecer en medio de la calle hace diez días. Si se pregunta por la judería y se pasa una tirada de elocuencia a algún conocido del muerto, se descubrirá que no solía salir de noche, que la noche antes estaba dentro de la judería y que esa noche las puertas de la misma no se abrieron. Este

asesinato ha sido un duro golpe para la comunidad judía, pues el médico era una persona muy querida y su caridad era conocida por judíos y gentiles. No se le conocían enemigos.

▶ La cuarta se ha dado esta semana. Ha sido una de las hijas pequeñas del merino de la ciudad, de apenas quince años. Ha sido la gota que ha colmado el vaso. El merino ha reforzado la guardia de la ciudad y doblado las patrullas. La herida está reciente y el merino no tendrá ningunas ganas de hablar del tema de la muerte de su hija.

Si alguien pasase una tirada muy difícil de Suerte y otra de Elocuencia, podría encontrar un curioso personaje llamado Pere Casteller, un comerciante de telas aragonés particularmente nervioso, que informará a los PJS que durante sus viajes ha visto en otras ciudades asesinatos similares, como si el asesino se moviese de ciudad en ciudad asesinando. Si la tirada de Elocuencia es crítica dirá que sospecha que sea quien sea viene a por él (esto es falso, simplemente se dio la casualidad de la presencia de Pere y Raimundo en la misma ciudad en algunas ocasiones, sin que ni siquiera se conozcan).

▶ *Sobre ladrones y maleantes*: Se ha notado un descenso de la criminalidad por la zona de los arrabales. Unos dicen que los propios ladrones están asustados de los asesinatos y otros que seguro que están preparando una fechoría mayor (El plan del Camuñas).

▶ *El ladrón fantasma, una leyenda urbana*: Este rumor o historia la contaran los comerciantes itinerantes en las tabernas y al contarla más de uno dirá que le ha sucedido. La historia consiste en que a veces cuando se han visto obligados a acampar en el camino, al despertar han descubierto que les faltaba algo de dinero, a veces una 1/5 parte, otras veces más y otras veces menos, sin que pudiesen encontrar las causas de la desaparición. Todo esto es obra de Raimundo, que a veces necesitado de dineros, usaba este peculiar método de ganar dinero, robando sin robar del todo. Para limpiar un poco de conciencia, solía donar parte de lo robado a la iglesia, a través de su madre.

Con todos estos rumores, a los PJS se le puede ir el día tranquilamente investigando el caso de las decapitaciones, aunque no sacarán nada en claro, Raimundo se cuida muy muchos de cubrir sus pistas. Si por el contrario investigan quienes eran los atacantes de Onofre, nadie sabe nada ni ha visto nada (una tirada de psicología revelará lo contrario), y será necesaria una tirada de Elocuencia o Soborno, para que suelten prenda. Si se consigue, se averiguará que no todos los ladrones de la ciudad están asustados por los asesinatos, que algunos se han organizado en bandas para poder protegerse del misterioso asesino (supondrá el interlocutor) y que se dedican a acechar en las calles a los incautos. Si empiezan a moverse por los arrabales y consiguen pasar un Otear difícil, conseguirán ver entre la multitud a uno de los atacantes que huyeron la noche pasada. Si este pasase una tirada de Suerte, vería a los PJS aproximarse, perdiéndose entre la multitud y huyendo por las callejuelas, que conoce muy bien, despistando a los PJS sin problemas. Si no la pasase, si los PJS se acercasen con sigilo podrían atraparlo y llevárselo a un apartado donde interrogarlo. Decir que si se da el caso, los PJS tendrán que estar vigilando al ladrón, ya que en el menor descuido intentará perderse por las callejuelas que conoce también. El ladrón no soltará prenda, pero con la debida motivación (una tirada exitosa de Soborno o Tortura), dirá que él y su grupo se han enterado de la subasta y están intentando interceptar a los alquimistas para robarles. Evitará sin embargo decir que su jefe se dirige a la citada subasta, ya que teme las represalias de este (una tirada crítica podrá inducirle a contarlo). También podrá decir donde se encuentra el escondite de la banda, aunque no será de mucha ayuda. Si los PJS van allí, su inexperiencia en la ciudad, unida a la pequeña red de cómplices y soplones de la banda, harán que al llegar al sitio se lo encuentren vacío (o con una emboscada, a discreción del DJ). Sea como fuese, la banda verá a los PJS como una amenaza... pero también pensarán que Onofre debía llevar una fuerte suma de dinero para tener una escolta de tanta calidad, con lo cual pondrán una sutil vigilancia al grupo (sólo detectable con un crítico de Otear, al menos mientras permanezcan en la ciudad, perdiéndose por las callejuelas el vigilante si se le persigue).

Una ciudad, dos familias enfrentadas

Toledo alberga dos importantes familias de alquimistas, por un lado los Martínez reputados artesanos con excelentes relaciones tanto con cristianos como judíos y por otro los Barreguete, con miembros entre los cargos públicos de la ciudad y con oscuros secretos. Estas dos familias han recibido la invitación de Andréu y en ambas familias se ha discutido y mucho sobre quien debe ser el representante en la subasta.

Por parte de los Martínez ha salido elegido Sebastián, el hijo menor de 19 años de José. Sebastián ha sido educado en la fe católica, influido por su difunta madre, y es un alma cándida y buena (sí, de esas que le gustan tanto a Raimundo). Actualmente se encuentra estudiando en la universidad. Su padre pensó en él por temor a bandidos y ladrones, porque nadie sospecharía de un goliardo (no llevará dinero en metálico, sino cartas de crédito de los prestamistas judíos).

Con los Barreguete, la decisión fue más discutida, pero fue Agostino, el que finalmente dijo la última palabra, siendo Beatriz, hija bastarda, fruto de las típicas orgías de los aquelarres, la elegida. Ella no sabe que Agostino es su padre (nunca le ha demostrado afecto o favor en especial). Beatriz, es una belleza pelirroja de dieciocho años de una belleza que quita el hipo. Para colmo es una consumada seductora y bruja (aunque no sirve ni tiene pactos con ningún demonio... aun), pero de alguna forma vive acomplejada porque no ha conseguido que nadie la quiera de verdad (en su círculo de amistades esa emoción es muy rara y sus conquistas no buscan precisamente amor espiritual...). Esto ha degenerado en que desarrolle una pequeña afición:

dominar (mediante el hechizo) a todas sus conquistas, a las cuales somete a todos sus caprichos, sin importar si rompe familias o posibles casamientos. Beatriz es el prototipo de la bruja joven, guapa y maligna (aunque no es realmente mala del todo, todo es fruto del ambiente en que se ha criado...) y ha sido elegida por su escaso interés por la alquimia. Como dineros para la puja, Agostino ha decido dar a Beatriz una valiosísima joya. Esta joya tiene su historia: se dice que uno de los Barreguete, ayudó al actual rey a matar a Pedro el Cruel, con la condición que se lo entregase cuando al menos le quedase un hilo de vida, que él se encargaría la peor de las muertes. El de Trastamara así parece que lo hizo, y el de Barreguete lanzó el hechizo de alimento de Guland sobre el moribundo rey, dando como resultado la valiosísima gema: vale unos 7500 maravedíes, da un bonus de +50% a invocaciones de Guland y silfos, y su poseedor reduce su suerte a 0, mientras la lleve encima.

La historia de Sebastián y Beatriz no termina aquí, pues ambos comparten algunos momentos de su pasado. Cuando eran apenas unos críos, el hermano mayor de Beatriz, pensó en hacerles una trastada a los Martínez, usando un compuesto alquímico particularmente apestoso. Beatriz convenció a su hermano para que la llevase y se encaminaron a la casa de los Martínez, colándose por una de las ventanas. Ya habían lanzado las improvisadas bombas fétidas, cuando fueron sorprendidos, lo cual obligó a la chiquillería a salir corriendo, perdiéndose Beatriz por los recovecos de la casa y llegando a los aposentos de Sebastián. Allí, ella agudizando su ingenio (y mala idea) le dijo al cándido Sebastián, que era una hada que había venido a darle un mechón de su rojo pelo, el cual le otorgaría grandes poderes, si además cumplía dos condiciones: le sacaba de la casa, sin que le viese nadie más y le daba algo de gran valor para él, lo cual encantaría y devolvería en el plazo de tres días (Ya de niña demostraba mala idea la bruja...). Sebastián se tragó el cuento y sacó a la niña de la casa, dándole además el objeto que más apreciaba, una medalla de la virgen que había pertenecido a su madre, recibiendo como premio un mechón de rojo pelo y la promesa de unos poderes que nunca conseguiría...

Y así estuvo el cándido Sebastián esperando dos semanas el regreso del hada, hasta que descubrió, por uno de sus hermanos, que el "hada" no era más que una de los de Barreguete. Esto selló para siempre un profundo odio por esa familia y por Beatriz en particular. Muchas veces se encontraron por las calles de la ciudad. Al principio Sebastián reclamaba la medalla a Beatriz, pero pasado el tiempo ante las constantes risas de la muchacha, los encuentros entre ambos siempre degeneraban en una buena pelea verbal (y es que no hay nada como una mujer para hacer perder los estribos a un santo...)

Pero las cosas no son tan simples como parecen (o como parecen que parecen...), pues Beatriz, aunque quizás no lo sepa, se enamoró de Sebastián, de sus modales cuando la ayudó en su casa. La prueba de ello es que, no siendo cristiana, lleva la medalla al cuello (Ojo, si muriese lo más seguro es que se convirtiera en un ánima), según ella como trofeo. Es ese amor frustrado el responsable de su forma de tratar a los hombres. Igual le debe pasar a Sebastián pues desde niño, lleva siempre consigo el mechón de pelo, y si se le preguntase diría que lo lleva con la esperanza de cambiarlo, algún día, por la medalla.

Saliendo de Toledo

Los PJS volverán a la casa de Javier al anochecer y se supone que le informarán de sus descubrimientos. Si es así, éste y Onofre se mostrarán preocupados, y se felicitarán de haber contratados los servicios de los PJS. Tras la cena, Javier dirá a todos que se acuesten, pues mañana al amanecer saldrán. Los PJS, si se han dado cuenta de la vigilancia o por pura y sana paranoia, pueden decidir hacer guardias, por si las moscas. Esa noche será tranquila, la banda que no se fía mucho de los PJS, dejará que se confíen para atacar más adelante (a no ser que el DJ cambie de parecer y decida que esta sea otra noche de "fiesta"...)

Antes que amanezca, Javier despertará a todo el mundo. Para el viaje ha conseguido una mula para cada uno, y una más para labores de carga. También ha preparado comida y agua (para una semana por cabeza, aunque el viaje dure unos dos días más o menos). Tras recoger los pertrechos, el grupo se encaminará hacia las afueras de la ciudad. Por las calles hay muy poca gente: los labriegos que se dirigen a sus campos, alguna ramera callejera que ha terminado tarde, algún goliardo borracho... y (con una tirada exitosa de Otear) algunos siniestros personajes que ocultándose discretamente entre las sombras, vigilan a un pequeño grupo de viajeros un poco más avanzados que los PJS.

El grupo en cuestión no es más que Sebastián y Beatriz, que han elegido este día y esta hora para ponerse en marcha, rumbo a la subasta. Sebastián, con su hábito de monje, viaja sólo, armado únicamente con su palo de viajero y un cuchillo oculto. Beatriz por su parte, vestida con un elegante y escotado vestido, viaje acompañada de dos soldados a los que tiene dominados por la magia. Ambos han salido temprano de sus casas, sin advertir que están siendo seguidos por la banda del Camuñas. El encuentro entre Sebastián y Beatriz se dará justamente cuando lo vean los PJS. Ambos parecerán sorprendidos del ver al otro aquí y tras unos instantes de miradas de odio, será Beatriz la que diga (tirada de Escuchar para oírlo): "Vaya, vaya. Un poco temprano para que los judíos salgan de sus casas, ¿no? Sebastián", tras lo cual, Sebastián rojo de furia empezará a insultar a Beatriz (olvidando que es una "dama"), la cual le responderá con más insultos, empezando una buena pelea verbal a grito pelado. Los guardias de ella no intervendrán, ni Beatriz ni Sebastián intentarán pasar a las manos. Los ladrones que siguen a los alquimistas toledanos se darán cuenta

de la presencia de los PJS y se perderán entre las callejuelas. Los PJS pueden ir tras ello sin éxito. Cuando vuelvan a retomar su camino, se encontrarán a la pareja aun discutiendo, rodeado de algún curioso.

Si quieren continuar su camino, tendrán que pasar cerca de la pareja. Algún PJ caballeroso puede defender el honor de la dama (Sebastián negara entonces ser judío y dirá que "la dama" es una loca que la tiene tomada con él) o simplemente poner un poco de paz. Javier por su parte, se interesará mucho por la conversación y empezaáa a andar en círculos en torno a la pareja, mirándolos sin disimulos. Si los PJS no han puesto paz, será este extraño comportamiento, el que pare la disputa, quedándose la pareja mirando a Javier con cara de sorpresa y duda. Javier entonces se parará y mirando fijamente a ambos soltará una carcajada al tiempo que dice: "¿es que no lo veis? Está claro lo que pasa...", y es que se ha dado cuenta que del odio al amor hay un paso y la pareja en el fondo se aman. Interesado por ello, retrasará la marcha, para que ambos grupos viajen más o menos juntos, pues intuye que algo de valor podrá aprender de toda esta situación. Los PJS pueden aprovechar para entablar conversación con la pareja. Sebastián no se mostrará muy hablador ni con muchas ganas de hablar con desconocidos (una tirada de Psicología dirá que recela de los PJS) y sólo dirá ser un goliardo que va de viaje a visitar a unos parientes (Beatriz soltará una risita sarcástica, a la que el goliardo responderá con una mirada asesina). Beatriz, se mostrará más abierta, llegando a coquetear con el PJ más cachas, o el más guapo (o ambos) y dirá que viaja por una promesa que le hizo a la virgen, acompañada por dos de sus primos (Sebastián carraspeará ligeramente, a lo que Beatriz se girará con una mirada de odio, que sólo encontrará la espalda del goliardo). Los acompañantes de Beatriz, no serán muy habladores y si se le pregunta corroborarán la historia de Beatriz (Sebastián, sólo podrá dirigir una mirada de lástima a ambos soldados, pues sabe en que estado se encuentran). Los PJS pueden hacer una tirada de PERx3 para darse cuenta de un detalle, ambos soldados contestan lo mismo, con idénticas palabras y sin la menor emoción en sus voces, como si se lo hubiesen aprendido de memoria (realmente Beatriz "le leyó la cartilla" a ambos antes de salir)

Ambos grupos proseguirán su viaje, cercana la hora del almuerzo, Javier y Onofre indicarán un claro cerca del camino para tomar un frugal almuerzo, deteniendo la marcha. Beatriz, viendo que si continúa el camino puede perderse una buena dosis de diversión, parará también. Sebastián por su parte, recelando que la presencia de Beatriz y el grupo de PJS, sea alguna encerrona de la de Barreguete, decidirá también parar (ten cerca de tus amigos y aun más a tus enemigos...). Durante el almuerzo los PJS pueden charlar con la pareja con más tranquilidad. Beatriz seguirá con sus coqueteos y Sebastián seguirá tan hosco como antes, sin perder la vista de encima de Beatriz. En algún momento de la comida, Javier hablará y dirá a la pareja: "queda claro, que si bien puede que nos dirijamos al mismo sitio, parte del trayecto parece ser idéntico para todos. ¡No sería buena idea viajar juntos, por protección o simple compañía?". Beatriz, no lo dudará un instante y aceptará encantada, mientras mira a aquellos PJS que este intentando seducir... (estará encantada de tener protección extra y espera poder dominar mediante magia a algún incauto PJ). Sebastián, que no sabe que pensar de toda esta situación, accederá finalmente (lo que no hará muy feliz a Beatriz, aunque esta no tome ninguna medida por alejarlo). Decir también que durante la conversación, ni Javier ni Onofre sacarán el tema de los ladrones (quizás no han atado todos los cabos). Si los PJS sacase el tema de los ladrones, la pareja no le daría mucha importancia (aunque secretamente empezaría a pensar uno que el otro es el responsable). Además, Los PJS por su parte, podrían sospechar que la pareja son alquimistas (porque los ladrones los acechaban o por pura intuición), aunque por su edad ciertamente no lo parezcan. Si los PJS se lo preguntan simple y llanamente, ambos se sorprenderán bastante (si están comiendo o bebiendo, pueden llegar a atragantarse ligeramente).

Cuando falte poco para el anochecer, el grupo avistará una posada con un enorme cartel, en el que se ve un sonriente y gordo personaje con una jarra de vino en una mano y un trozo de queso en la otra, (él que pase un leer/escribir leerá "Posada de Mateo, donde todos están invitados a entrar"), donde podrá pasar la noche. Tras pedir unas habitaciones (Beatriz hará que sus dos guardias duerman en los establos, guardando las mulas de los PJS...), el grupo se dispondrá a cenar. Allí mientras cenan, Beatriz seguirá intentando seducir a uno o varios PJS. Una vez que los tenga a "huevo" (es de suponer que alguno habrá lo suficiente tonto o caliente, para no negarse), se excusará un momento y subirá a su habitación, donde activará una (o varias) de las pociones de Dominación que lleva consigo, mezclándola con vino. Bajara con las copas, y se las ofrecerá a sus "víctimas" con una sonrisa, diciéndoles que es un magnífico vino que reserva para las ocasiones especiales (también les dirá en voz baja, con una picara sonrisa, que es afrodisíaco). Si el PJ (o PJS) intenta beberlo, será Sebastián el que reaccione. Sebastián, que estará charlando con Onofre de trivialidades, se dará cuenta en el último segundo de la jugada de Beatriz (él sabe que no es la primera ni la última vez que usa ese ardid, aunque no esperaba que lo intentase tan pronto o tan a la vista), gritara un "¡No!", le apartará la copa de un manotazo al PJ más cercano (si hubiese más de uno) y dirigiéndose a Beatriz le dirá: "¡qué es lo que estas tratando de hacer!". Beatriz, sorprendida y descubierta, pensará rápido y le soltará un "¡lo que te pasa es que estás celoso!" (lo primero que se le ha ocurrido). Esta respuesta pillará desprevenido a Sebastián que lejos de explicar el porque del manotazo, se enzarzará en una pelea verbal con Beatriz, ante la sorpresa general (si es que los que se pelean se desean...). Javier soltará una carcajada, disfrutando del espectáculo, mientras Onofre intentará poner un poco

de paz. La actitud de los PJS puede cambiar, según vean a Sebastián como un amigo o como un celoso ...

Sea como fuere, tras un rato de discusión, se calmarán un poco los ánimos. Onofre sugerirá que todo el mundo se vaya a dormir, y si no hay más inconveniente es lo que se hará.

Mientras tanto...

Mientras todo esto les sucede al grupo, el resto de personajes no se quedarán con los brazos cruzados. El grupo de la banda del Camuñas que vigilaba a los Martínez y Barreguete y el grupo que acechaba por los arrabales se han unido en uno solo. Visto que sus mejores víctimas ya han salido hacia la reunión, han decidido unirse y seguirlos, esperando la ocasión propicia para saquearlos. En este grupo destacan dos individuos: Paco el Flaco, el segundo al mando de la banda y Lope el Rata, un ladrón del que se sospecha que más de una vez ha traicionado a los suyos en su beneficio propio, aunque no se tenga pruebas. Ambos grupos han decidido seguir a sus víctimas para intentar emboscarlos más adelante, en alguna parte del camino. Lope, por su parte, ha pensado en otro plan: esta intentando convencer a algunos de la banda para adelantar el ataque, quedándose el botín para ellos y dejando al resto en la estacada. Paco sospecha de el Rata, aunque no espera una jugada tan ambiciosa por su parte.

La banda seguirá a los PJS de lejos (estos podrán detectarlos con un otear –30), aunque si intentan acercarse, se escabullirán entre los arbustos del camino. Cuando finalmente lleguen a la posada, buscarán algún lugar resguardado donde pasar la fría noche. El Rata y los suyos, en sus turnos de guardia, se escabullirán e irán a hacer una visita a la posada. Encontrándosela cerrada, intentarán forzar la entrada (difícil no tiene cerraduras y esta bloqueada por dentro). Este ruido alertará a los guardias de Beatriz, que saldrán del establo a investigar. El Rata con su fino oído, escuchará a los guardias venir, preparándoles una emboscada al salir, donde los matará sin muchos problemas. Mientras sus compinches se desembarazan de los cuerpos y limpian un poco el lugar para ocultar el crimen, el Rata irá al establo a registrar las mulas. De allí se llevará todo lo que se hubiera dejado (¡algún PJ dejó algo?): provisiones, las sillas de montar,... y las pociones de Beatriz (la joya la lleva ella consigo). No se llevará las mulas, porque los animales cansados del viaje, dormían, no tenían ganas de ir a ningún lado y empezarían a rebuznar con gran estruendo, algo que no necesitaba para nada el Rata. Tras esto, el Rata y los suyos volverán con la banda, diciendo que lo robado es producto de un incauto mercader que viajaba tarde de noche (esto no se lo tragara el Flaco, el cual empezara a vigilar más estrechamente al Rata...) Todos estos acontecimientos pueden variar si algún PJ con sueño ligero despierta...

¿Y qué pasó con Raimundo? Tras el ataque a Onofre, lo siguió y vino a su encuentro con los PJS. Los siguió a la casa de Javier, donde los vigiló hasta el amanecer. Tras esto, fue su madre Isabel, la que se encargo de vigilar la casa, hasta el siguiente anochecer, que es cuando le revelo su hijo. Durante ese día, Isabel se enteró de la intención de Javier y compañía de salir al día siguiente. Cuando su hijo apareció se lo contó. Este tras pensarlo, decidió seguir a Onofre a la subasta, en una de las noches del viaje, ya le quitaría la invitación (además de un poquito de sangre...). Cuando los PJS partieron, Isabel salió de la ciudad también, persiguiendo al grupo muy discretamente (su hijo usa el hechizo de varita de búsqueda con la invitación de Onofre), conduciendo un enorme carro de paja, donde en su fondo rodeado de mantas, esta Raimundo.

La noche en la que el grupo duerma en la posada, Raimundo dejará a su madre durmiendo placidamente en el carromato (con un hechizo de resistencia al frío, que la noche está muy fría) y se dirigirá a hacer una visita a Onofre. Sonriendo, ante el enorme cartel que cuelga en la posada, usando su instinto, intentará localizar a las buenas personas del lugar, quedándose perplejo, pues detectará dos (Onofre y Sebastián). Dirigiéndose a la habitación de Sebastián, al cual le lanzará un hechizo de Dormir para que no moleste, le registrará en busca de dineros (piensa que lo necesitará para la subasta), donde además encontrará otra invitación a la subasta. Raimundo, maravillado por su suerte, ya que tiene dos buenas personas que van a la subasta, lo que ya le garantiza que no matará más a nadie al alimentarse, tomará la invitación y parte del dinero (poco encontrará, no se ha percatado de la presencia de los pagarés), morderá a Sebastián y beberá de él (perdiendo 2D4 puntos de RES), le sanará la mordedura y se irá.

Mañana de descubrimientos

El grupo se levantará, tras una noche de merecido descanso (suponiendo que nadie detectara la pelea o la presencia de Raimundo). Cuando se dirijan a desayunar, descubrirán la puerta de la habitación de Sebastián media abierta. Si no le pica a alguno la curiosidad, será Beatriz con un total desparpajo quien entre en la habitación, pegando voces, intentando despertar al dormido Sebastián de la forma menos dulce posible. Allí se quedará parada y si los PJS no están por los alrededores los llamará. Al entrar se encontrarán a Sebastián dormido, muy pálido, pero sin ningún tipo de herida, al menos aparente. Cualquier intento por despertarlo será inútil (esta bajo los efectos del hechizo de Dormir). Si alguien lo examinase y sacase una tirada de Medicina, averiguaría que sea cual sea su afección, es la misma que presentaba Onofre, una anemia (o falta de sangre) y que el hecho que no despierte, quizás se deba a que ha sido drogado. Si además se sacase una tirada de Conocimiento Mágico con un –25 se recordaría la existencia de un hechizo que tiene las propiedades de dormir a sus víctimas, sin que no se pueda despertar de ninguna forma, excepto con los hechizos de ignorar el dolor o revitalización. Si se avisa a Javier, podrá proporcionar todos estos datos. Más aun, él sabrá que ha sido hechizado (aunque no lo dirá con certeza, lo dejará caer como un sospecha).

aunque no por quien, y aunque podría despertar a Sebastián a través del hechizo de revitalización (sin ingredientes, claro), no se la jugará descubriendo quien es realmente. Si algún PJ tiene una poción de esos hechizos preparados podrá usarla, si no es así, Javier propondrá esperar una hora, a ver si se le pasa los efectos, pues deben ponerse en marcha lo antes posible si quieren llegar a la subasta a tiempo. Javier declarará que se quedará junto a Sebastián hasta que despierte, pidiendo al resto del grupo que desayune y se prepare para salir lo antes posible. Beatriz insistirá en quedarse junto a Sebastián y por más que insista Javier en que se vaya a desayunar (Javier quiere despertar a Sebastián usando el hechizo, sin que lo vean claro), no le hará caso, quedándose en la habitación con una cara de franca preocupación. Este cambio de humor puede sorprender a los PJS, pero una tirada de Psicología les dirá que su preocupación es verdadera (el velo empieza a caerse y Beatriz se está dando cuenta de sus verdaderos sentimientos por Sebastián). Onofre y el resto de PJS que lo deseen irán abajo a desayunar. Allí tras un rato de charla sobre estos extraños sucesos, Onofre se preguntará en voz alta si su enfermedad es contagiosa. Si alguno pasa una tirada de Medicina, sabrá que la anemia, que es la enfermedad que más se asemeja, no es ni mucho menos contagiosa. Tras desayunar, Onofre propondrá a los PJS prepararse para el viaje, para tener todo a punto para partir en cuanto despierte Sebastián. Si alguno acompaña a Onofre al establo, ya por el camino si saca un Otear, verá algunas partes de la tierra manchadas de rojo. Si se examina y saca una medicina +30 deducirá que es sangre seca (de los guardias de Beatriz ...). Cuando se llegue al establo, la sorpresa será mayúscula: los guardias de Beatriz no están, así como las pertenencias que se hubiesen dejado en el establo (pero sí las mulas). Preguntar a los lugareños o al posadero no arrojara luz sobre el asunto: nadie ha visto nada ni ha escuchado nada. Los PJS pueden (o no) conectar estos hechos con la banda del Camuñas.

Es de suponer que los PJS vayan a avisar a Javier y Beatriz del suceso. Cuando suban se encontrarán que Javier ha extendido varias recipientes en la mesa de la habitación y está preparando algún tipo de medicina (el mismo reconstituyente que fabricase para Onofre). Beatriz al escuchar la noticia se sentirá francamente sorprendida y bajará de inmediato a comprobarlo, seguido por Onofre (y lo PJS quizás). Allí buscará sus posesiones (las pociones de dominación en particular) y a sus guardias, y se quedará un buen rato callada pensando. Onofre romperá el silencio, preguntando a Beatriz sobre los guardias, si eran de confianza, pues parece como si fueran ellos quienes se fueron con las pertenencias. Ella lo negará y dirá que era imposible que sus guardias hubiesen abandonado la tarea que les encomendó (están dominados...). Beatriz verá que este viaje no es tan pacífico como esperaba y por primera vez en mucho tiempo sentirá miedo: sin pociones, sin guardias esclavizados... Durante lo que queda de viaje la actitud de Beatriz cambiará de pícara, abierta y habladora a cerrada y reservada.

Mientras tanto, si han dejado sólo a Javier, este despertará a Sebastián, el cual se encontrará débil y sorprendido (si no está solo, el DJ puede decidir que el hechizo termina ahora...). Preguntará sobre lo que ha pasado, explicando que no sabe que pasó la noche anterior. Tras esto intentará levantarse, dándose cuenta del estado en que se encuentra (y automáticamente pensará que es obra de alguna brujería de Beatriz). Javier le dará la medicina y le dirá que si no está muy mal que se prepare para el viaje, pues él tiene algo de prisa. Sebastián no se negará (él también la tiene) y cuando Javier salga, empezará a vestirse, dándose cuenta de la desaparición de la invitación y de algo de dinero en metálico, lo cual sólo hará confirmar a sus ojos la implicación de Beatriz..., se vestirá rápidamente y hecho una furia bajará en busca de la condenada bruja.

Javier arreglará como pueda el contratiempo: un par de mantas como improvisadas sillas de montar para el que la necesite, comprará provisiones al posadero, recomendará al grupo ir con ojo y se dispondrá a esperar a Sebastián para seguir viaje. Este llegará hecho una furia acusando a Beatriz de todas sus penurias y reclamándole que le devuelva la invitación de la subasta (esto lo hará sin disimulos, debido a la furia). Esta negará que ella el único pergamino que tiene es el suyo y a su vez acusará a Sebastián de la desaparición de sus guardias... formándose otra vez la consabida pelea verbal. Los PJS (o Javier u Onofre) pueden entonces intervenir, pues es de suponer que se han dado cuenta, que la pareja son alquimistas (o enviados de estos) y se dirigen a la subasta. Esto hará callar a la pareja, que sin darse cuenta se ha descubierto, y lo único que podrán hacer es admitir que es cierto. Javier entonces intentará poner un poco de paz y con la excusa de la urgencia del viaje, instara a todos a partir. La pareja accederá y estará muy callada durante todo el viaje: Beatriz se dará cuenta que Sebastián no tiene nada que ver en la desaparición de sus guardias y Sebastián no terminará de ver clara la participación de Beatriz en el robo y en su estado de salud (habría tenido antes muchas ocasiones para hacerlo).

Tras todo esto, el grupo seguirá la marcha, sin ningún incidente de interés hasta que anochezca, donde al no haber encontrado posada, será Javier el que indique al grupo la existencia de una pequeña gruta donde pasar la noche resguardados del frío, donde finalmente se acampará. La banda del Camuñas, seguirá su seguimiento al grupo y buscará refugio en otra gruta más alejada. Esa noche se producirá una discusión sobre si atacar ya al grupo o esperar. Finalmente el Flaco decidirá esperar... aunque el Rata y su gente ya estará cansada de eso y tendrá otros planes...

Una noche movidita

Cuando se acampe, Javier prepara otra dosis de medicina para Sebastián, el cual ha mejorado un poco su

estado. Tras una frugal cena, grupo se debería ir pronto a dormir, ya que el viaje de mañana será largo.

Mientras tanto, el Flaco que no se fía del Rata, cuando le toque guardia a este último, ordenará a un par de sus hombres más leales que le vigilen... pero es sabido que no hay honor entre ladrones y a cambio de una buena parte en el botín, se unirán a la causa del Rata. Así, cuando todos duerman, el Rata y sus compinches, se dirigirán al lugar donde se encuentran los PJS.

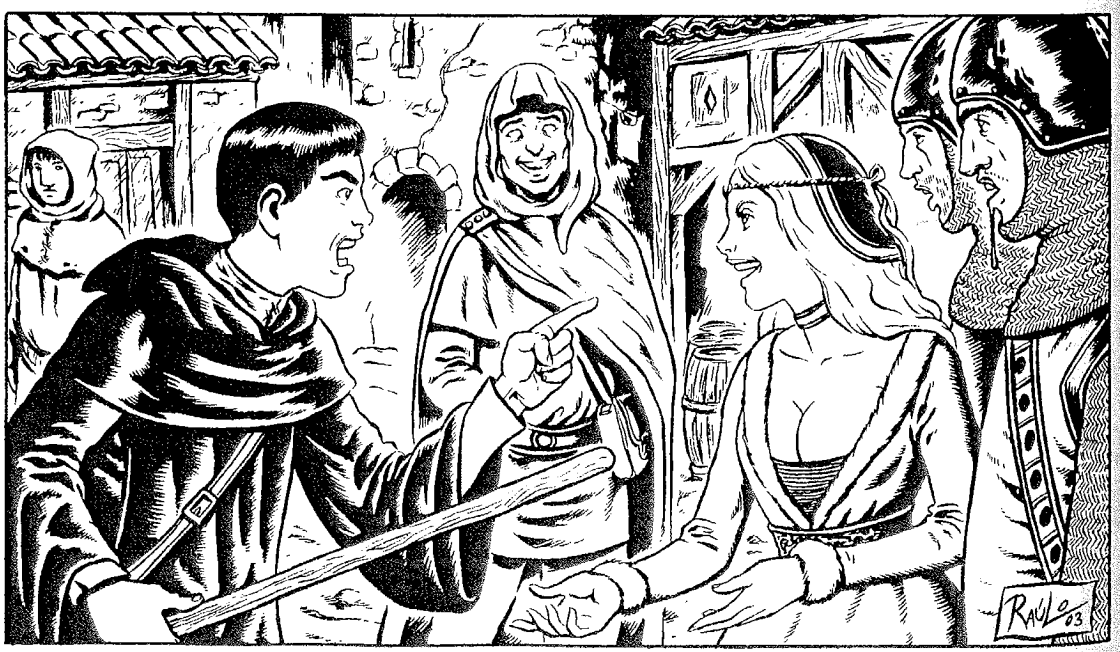
El número de ladrones debería rondar el número total del grupo de los PJS, aunque el DJ puede incrementar o disminuir el número, según la calidad del grupo. El Rata no se la quiere jugar, así que ha ideado un plan. Primero quitarse del medio a los que estén de guardia. Uno de los ladrones se acercará sigilosamente y luego entrara en la gruta corriendo, cogerá uno de los sacos o zurrones y saldrá corriendo de nuevo. Si algún PJ o PNJ de guardia saliese a perseguirlo, los compinches del Rata le atacarían fuera. Si no es así, tres de los ladrones empezarán a lanzar flechas dentro de la cueva, mientras otros prenderán fuego a la hojarasca cercana para desorientar y ahogar a los de dentro. Los PJS tendrán que organizar una buena defensa y rápido, si no quieren acabar mal. Si la cosa se ve mal, Javier usará un talismán de vientos y lanzará una potente ráfaga hacia fuera, lanzando la hojarasca ardiendo e imposibilitando el lanzamiento de flechas. En ese momento, los PJS pueden aprovechar y salir a atacar a los ladrones. Si no lo hacen en el siguiente turno serán ellos los que entren. La pelea se irá desarrollando. Llegará un momento en el que uno de los ladrones, enfrentado a Beatriz hiera a esta última (no conviene matarla, más que nada por el hilo de la historia...). Esta lanzará un desgarrador grito que llamará la atención de todos. Será Sebastián (o algunos de los PJS) quien después de derribar a su atacante corra a ayudarla. Cuando terminen las tortas, Javier atenderá a los heridos (tiene seis bálsamos de curación disponibles, amen de sus habilidades como médico). Beatriz dará las gracias a aquellos que le salvaron la vida. Si fue Sebastián, se quedará muy cortado por la situación (al fin de al cabo la odia... ¡no!). Si hay algún ladrón vivo y se le interroga, contará lo mismo que contaban los ladrones de Toledo (ver más arriba), callándose lo del segundo grupo de ladrones que le persiguen (pura venganza, aunque un crítico hará que también "cante" esto). La excepción será el Rata, que si se le interroga no durará en contarlo todo, incluido lo de que su jefe ha ido también a la subasta y el otro grupo de ladrones que los persigue. El grupo podrá descansar ya lo que queda de noche sin que aparezcan nuevas sorpresas.

Por su parte el Flaco se dará cuenta de la deserción y a la mañana siguiente, cuando continué la persecución, viendo que el Rata y su gente no tuvo éxito y ahora tiene menos hombres, se lo pensará antes de atacar al grupo, y esperará a poder reunirse con el Camuñas para actuar.

Nuevo día, nuevas gentes

El grupo se levantará temprano y continuará el viaje. Beatriz y Sebastián irán más juntos de lo que iban al principio (no irán uno al lado del otro, pero ya no guardarán esa distancia que llevaban al principio) y dejarán de insultarse, incluso se tratarán con respeto.

El viaje seguirá sin incidentes hasta el mediodía, cuando en los caminos, el grupo se topará con un ejército que marcha en formación. Es posible que los PJS se interesen sobre que hace aquí ese ejército (si no es así algún PNJ lo hará) y pregunte a los soldados, pero no obtendrán respuesta alguna, no dignándose ninguno a responder. Si algún PJ es noble o saca una tirada de Elocuencia, lo más que sacara del soldado es que no puede pararse a charlar y si quiere respuestas le pregunte al capitán. Si se pregunta dónde encontrarlo, el soldado de turno indicará a la retaguardia del ejército. Si se espera a que pase el ejército, se podrá ver a dos jinetes (uno más joven y otro más maduro) a caba-



llo, llevando cota de mallas con refuerzo y mostrando los emblemas de la orden de Calatrava. Si se pregunta al mayor de ellos, se parará y con gusto charlará con los PJS (mientras el joven pone cara de fastidio). Si se pregunta al joven, a no ser que el PJ sea noble lo ignorará con el mayor de los desdenes, siendo a continuación amonestado por el caballero de mayor edad. Este caballero dirá: "Disculpad a Don Francisco López, demasiado tiempo rodeado de nobles y cortesanos le está haciendo perder los modales con el pueblo. Permitidme presentarme, soy Julio de Torres, caballero de la augusta orden de Calatrava. Decidme, ¡en qué puedo ayudaros!". Si se le pregunta sobre el ejército y su propósito, Don Julio dirá que ha sido enviado en busca de unos rebeldes que aun sirven a la causa de Pedro el Cruel, que lo único que hacen es crear discordias y problemas, cosas que están de más en un país que se esta recuperando de una guerra. Si se le pregunta quienes son estos proscritos y donde se esconden, don Julio les dará unos nombres de antiguos seguidores de Pedro el Cruel (que poco le han de sonar a los PJS), dirá que su escondite lo desconoce. Si los PJS le hablan del tema de los ladrones que los persiguen, fruncirá el ceño y ordenará a Francisco que se encargue del tema, el cual espoleará su caballo y mandará un grupo de sus hombres a acabar con el problema ... lo cual harán literalmente, pues Francisco ha sumado dos más dos y lo menos que necesita ahora es un grupo de bandidos que espante a los incautos alquimistas que vayan a la reunión. Cuando acabe la conversación, se despedirá y espoleará su caballo, para incorporarse a su ejército (el cual no lo habrá esperado).

Los PJS ya podrán seguir camino, sin más interferencias, hasta la posada donde la invitación decía que se celebraría la reunión.

Don Julio y Don Francisco

Don Julio es un hombre amable y buena persona, cualidades extrañas en un hombre de su recio abolengo y profesión, alto cargo en la orden de Calatrava, al que se le ha encargado encontrar a los rebeldes. Don Julio no está muy convencido de la misión, ya ha sufrido bastante el pueblo castellano con la guerra para organizar una batida con un ejército por cuatro desarrapados, pero por respeto a su voto de obediencia y en compañía de su segundo de a bordo, Francisco, se ha lanzado a ella. Le gusta hablar con la gente, y no tendrá reparos con hablar con cualquiera, ni esconderá el propósito de su misión, ya que no se le dijo que fuese secreta y con el conocimiento de causa, quizás los lugareños se tomen mejor la presencia del ejército en sus tierras (recordemos que los ejércitos medievales se aprovisionaban sobre la marcha...)

Lo que no sabe don Julio es que todo es una patraña de la Vera Lucis para poder disponer de efectivos militares en la zona. Dentro del ejército hay un buen número de frateres, esperando la oportunidad. Esta se dará esta tarde cuando don Francisco (que es otro frater) convenza a su señor de dividir el ejército en pequeños grupos para peinar la zona. El propósito es desviar a los frateres del ejército hacia la posada y poder ejecutar el plan del Ratón. Don Francisco se quedara con su señor, para impedir que estropee el plan. Secretamente también se quedará con su señor para protegerlo, pues no quiere que la Vera Lucis lo mate por meter las narices donde no le llaman, ya que considera a Don Julio un hombre recto y virtuoso de los que ya quedan pocos (realmente lo es), e incluso en un futuro podría proponerlo para ingresar en la fraternidad.

La reunión

Finalmente llegará el grupo al lugar de la reunión: Una posada en medio del camino, a varias leguas del poblado más cercano. Cuando se acerquen podrán ver que hay varios carruajes y caballos fuera de la posada y como comprobarán más tarde el establo esta ya hasta los topes de monturas. Cuando entren se encontrarán que la posada esta a rebosar de gente en su mayoría de aspecto sabio. El pobre posadero se desvive por servir a sus clientes y no para de servir bebidas y vino (esta encantado de tener tantos clientes, aunque sean tipos tan raros). Los PJS podrán relacionarse y hablar con quien deseen, hasta la llegada de Rómulo y Remo (ver más abajo). Javier no perderá el tiempo y será el primero en hacerlo. Onofre le seguirá, aunque un poco desmoralizado por encontrar tanta gente y de tanto abolengo (pocas perspectivas de éxito en la subasta...). Beatriz se pegará a Sebastián, intimidada por tanto desconocido y por no tener disponible magia ni protección alguna (más vale mal conocido...) y el pobre Sebastián, aunque un poco incómodo, le dejará.

Una nota especial: si algún PJ usará el hechizo de detección de hechizos, se desmayará por el mismo. En la posada hay gran cantidad de alquimistas que usan la magia y la gran mayoría usan el hechizo de protección mágica (como mínimo)...

Extrañas gentes de distantes lugares

A la reunión habrá venido la flor y nata de los clientes de Andréu. Vamos a nombrar a los más importantes. Si tienes algún PNJ alquimista o brujo y te interesa introducirlo en la reunión (para bien o para mal), siéntete libre de hacerlo, ya sea amigo o enemigo (no podrá atacar a los PJS durante la aventura so pena de ser expulsado de la subasta):

▶ **Absalon ben Eleazar:** Poderoso mago judío con residencia en León. Aunque se prometió a sí mismo no volver a participar en ningún tipo de subastas, la ambición le ha podido y se ha presentado a la subasta. Charlará con cualquiera sobre alquimia, aunque nunca se mostrará muy abierto del todo y mirará a todos lados de vez en cuando (sus experiencias de la posada de Alvar el Honesto le han vuelto un poco paranoico). *(Para más detalles sobre Absalon, ver la aventura de la posada de Alvar el Honesto o el Grimorio).*

▶ **Yaviz:** El discípulo predilecto del misterioso mago musulmán conocido como "El Amo". Este último se ha enterado del descubrimiento del diario de Avicena y ha mandado a Yaviz a la subasta. Yaviz va sin invi-

tación, pero en cuanto informe de en nombre de quien viene no tendrá inconveniente ninguno en entrar. Decir tiene que el Amo, tiene total confianza en que Yaviz consiga el diario. Durante la espera Yaviz sólo se dignara a hablar con aquellos alquimistas de origen musulmán, ignorando despectivamente al resto. No lleva dinero alguno para la subasta (aunque si tiene un tope pensado para las pujas), poniendo el nombre del Amo como aval suficiente. *(Para más información sobre Yaviz, ver la aventura A bordo de la mar brava o el Grimorio).*

▶ **Tobías ben Aarón:** Sobrino del alquimista judío Yonah ben Abraham *(para detalles sobre este ver la aventura El diablo busca tu alma o el Grimorio)*. Vive en el call de Gerona junto al resto de su familia. Uno de los hermanos de Yonah, un cabalista, pidió a Yonah que enseñase a su hijo en la alquimia, con la intención de probar la paciencia y el temple de Tobías, con la secreta intención de comprobar si su hijo era digno del ser iniciado en los caminos de la Cábala. Yonah así lo hizo, y pronto comprobó que aunque el joven Tobías no era especialmente brillante, si que era paciente. Tobías se fue a vivir a casa de su tío, donde prosiguió con su aprendizaje. Allí fue donde Yonah recibió la invitación a la subasta, y aunque le encantaría conseguir el diario, no tiene ninguna gana de viajes. Fue entonces cuando Tobías se ofreció voluntario para ir en su nombre. Yonah se lo pensó un poco pero al final accedió, dándole a Tobías algunos pagares de prestamistas judíos como avales (que como particularidad sólo pueden ser cobrados por Tobías, una precaución que ha tomado su tío...) En la reunión, se acercara a cualquier corrillo que charle sobre alquimia, escuchando sin decir nada. Si alguien se dirige a él hablará con precaución, a no ser que hable con otros judíos, con lo cual hablara con más naturalidad. Si toma confianza con algún alquimista, empezará a agobiarlo con preguntas sobre el arte (lo cual hará que se quede solo...)

▶ **Francesc Manet:** Anónimo alquimista catalán, que de vez en cuando hace pedidos importantes a Andréu a la vez que le invita a magníficos caldos, que más de una vez lo han terminado emborrachando (cosa que a Andréu no le ha importado mucho). En realidad, Francesc es el contacto de la Cofradía Anatema con Andréu. No termina mucho de fiarse de él, pero su mercancía es necesaria. Durante las borracheras, Andréu suele ser interrogado en busca de brujos importantes y sus paraderos, para que la cofradía se encargue de ellos. Francesc ha llegado a la subasta para investigarla, así como ver quienes han venido a ella, para después informar a la cofradía. Aunque ha traído una cantidad moderadamente importante de dinero no espera ganar la subasta. Francesc se mostrará muy abierto con todos y charlará con cualquiera (alquimista o no), empezando hablando de alquimia y luego con mucha discreción y sutileza dirigiéndose hacia la vida y milagros de los demás. Francesc activará su talismán de Carisma, antes de entrar en la posada.

▶ **Gonzalo de Torreras:** Alquimista burgués, de apenas treinta años, afincado en Burgos. De familia acomodada, nunca ha tenido necesidad de trabajar. Empezó en la alquimia por probar algo nuevo, y lo que comenzó como una afición, se ha convertido en una autentica obsesión. Desea encontrar el secreto del Homúnculo a toda costa y ha puesto sus esperanzas en el diario. En la reunión, mostrará a su cuervo, Nictus, un homúnculo creado por magia, a partir de partes de otros cuervos, que no parece ni mucho menos ser un homúnculo. El único detalle que lo delata es su extraño pico (el pico perteneció a un basilisco y aun conserva sus propiedades venenosas...). Se sentirá contento de estar rodeado de tantos sabios y estará encantado de hablar con cualquiera de los homúnculos y su fabricación (alquímica o mágica). Gonzalo guarda un as en su manga, que mostrará cuando las cosas se pongan feas *(ver más adelante)*.

▶ **Marquesa de Salcedo:** Emilia para los amigos, es la viuda del Marqués de Salcedo, un noble castellano. Mujer joven e inteligente, se casó con el marqués en un matrimonio de compromiso. Lo que parecía una condena, por puro capricho del destino, pronto demostró ser lo contrario, pues el Marqués y ella se enamoraron profundamente. Tanto la amaba el marqués que en su afán por compartir experiencias con su mujer, le enseñó a Emilia, el arte de la alquimia, el cual practicaba secretamente. El matrimonio fue muy feliz durante muchos años, hasta que estalló la guerra y el marqués se vio obligado a ir a la batalla, donde murió. Emilia casi muere de pena y se volcó en la alquimia en un intento de olvidar los malos tragos. Pero la muerte de su esposo la había hecho mucho más dura y ya poco quedaba de la gentil mujer de antaño. Durante una cacería, un leproso asustó su caballo y casi la tira de él. Emilia, furiosa, ordenó a sus hombres que matarán a flechazos al leproso. Este, ante la situación, maldijo sonoramente a la marquesa y le escupió en la mano (izquierda), siendo ensartado a flechazos a continuación. La marquesa, asqueada suspendió la cacería y se lavó el escupitajo, pero pronto descubrió que el lugar donde le había alcanzado, su piel estaba enfermando. Horrorizada por haberse contagiado, llamó a los más insignes médicos y alquimistas, aunque ninguno pudo hacer nada. Un anciano alquimista le dijo que la única cura que podría ayudarle sería la panacea universal, aunque él no la poseía. La marquesa centró entonces todos sus esfuerzos por encontrarla, mientras la podredumbre se le va extendiendo por el brazo. Lo que ella no sabe es que el leproso al que mató, no era más que un agote, que antes de morir uso con ella el hechizo de la Muerte Verde. Sin embargo las esperanzas de la marquesa renacieron cuando le llegó la invitación y echando mano al dinero de su tesorería ha venido a la subasta. La marquesa habáara con gentes de alta alcurnia o burgueses, evitando al resto, a no ser que salga el tema de la panacea universal. La marquesa irá ricamente vestida, y llevará una llamativa pero algo extravagante manga de malla de oro en su brazo izquierdo (para ocultar la podredumbre). Esta manga de oro constelado es lo máximo que ha conseguido la marquesa para frenar su enfermedad (y con éxito, ya que desde que la lleva, el hongo avanza a menor ritmo).

▶ **Armando "el tuerto":** Guardia personal de la marquesa. Luchó con el marquésen la guerra, perdiendo

el ojo izquierdo en un batalla (en su cara aun se ve la cicatriz del tajo). El marquésen su lecho de muerte pidió que protegiera a la marquesa, cosa que ha hecho desde entonces. A Armando la alquimia le trae al pairo, y puestos a charlar preferirá hablar con soldados y guardias de sequitos de otros alquimistas.

▶ **Raimundo:** Raimundo llegará a la posada después de los PJS, cuando empiece a oscurecer. Entrará a la posada, apoyándose en su madre y haciendo los movimientos justos y necesarios (ha aprendido que cuanto menos se mueva, más tarda en sentir sed) y buscará la silla o banco más cercano. Es un "hombre" que aparenta la veintena, con ropajes que rozan (sólo un poco) la elegancia, extremadamente pálido y delgado (por no alimentarse todo lo que debiera). Si se le preguntara dirá llamarse Raimundo y ser un alquimista (lo cual es cierto) que ha recibido la invitación (esto es falso, la robo) y, que aquejado de una amarga enfermedad, busca una cura que quizás encuentre en los diarios de Avicena. propondrá a cualquiera que se interese, el hacer un fondo común en la subasta, alegando que a el sólo le interesa la cura (o el secreto de la panacea universal), que se pueden quedar con el resto del diario (o esperar a aprenderla y quedárselo después). Será particularmente simpático con Onofre y Sebastián, preocupándose por su estado de salud (se siente culpable).

▶ **Isabel:** La madre de Raimundo pasa la cincuentena, pero aun se conserva fuerte. Lleva ropas humildes y presenta la palidez de la enfermedad que padecieron Onofre y Sebastián. Si los PJS se fijan y pasan una tirada de Psicología, se darán cuenta de la preocupación que tiene por Raimundo es sincera y si es crítica descubrirán el amor filial en sus ojos. Isabel daría su vida por su hijo y quizás esta noche tenga oportunidad.

▶ **Manuel lobero:** Amigo personal de Yonah ben Abraham, desde que este último le salvara la vida hace diez años en una desafortunada pelea de taberna. Ha venido acompañando a Tobías, a petición del tío de este. Es miembro de la compañía mercenaria de los Lobos Negros. Durante la reunión en la posada, se sorprenderá de ver a su hermano Paco allí, y ambos se pondrán enseguida a charlar animadamente de batallitas y guerras (sin perder de vista a sus respectivos protegidos).

▶ **Jacinto Lobero:** Miembro de la compañía mercenaria de los Lobos Negros. Esta compañía fue fundada por el padre de Jacinto, Sebastián Lobero, un soldado profesional con tres aficiones: la guerra, cazar lobos y hacerle barrigas a su mujer. Con el tiempo, tuvo un buen número de bocas que alimentar, así que siguiendo la tradición de la época de poner a los hijos a trabajar, empezó a entrenar a sus hijos para convertirlos en soldados. Su duro entrenamiento pronto dio sus frutos y sus hijos se convirtieron en excelentes soldados, que al igual que su padre, tenía un concepto muy elevado del honor y la dedicación. Pronto fueron los hijos junto con su padre a guerras y escaramuzas. Fue en la guerra de Pedro y Enrique, cuando por primera vez se autoproclamaron la compañía de los Lobos Negros. De esa guerra obtuvieron dos cosas: un magnífico entrenamiento y la pérdida del cabeza de familia. En su lecho de muerte, Sebastián pidió a sus hijos que siempre se esforzarán y entrenasen y que nunca traicionasen su palabra. Los hijos así lo han hecho desde entonces. La compañía ronda en la actualidad la cuarentena de miembros, siendo sólo veinte hijos de Sebastián. El resto son hombres que se han encontrado durante las guerras, que teniendo un pensamiento y actitud similar que los Lobero, se han unido a la compañía. La compañía se tomo un tiempo de descanso desde que termino la guerra, dejando a sus miembros buscar sus propios trabajos, en espera que la compañía entera sea requerida para algún asunto importante. Jacinto ha venido a la reunión escoltando al hijo del Duque de Fuentes. Los lobos negros tienen una serie de particularidades: todos visten cotas de mallas de color negro, sus servicios son muy caros, son miembros están muy bien preparados para el combate y una vez contratados su honor les impide traicionar a su patrón.

La Cortesana

A Jacinto su padre le regaló una cortesana, el día antes de entrar en combate por primera vez, "por si se torcían las cosas". Ya han pasado algunos años y no la necesita, pero la sigue llevando "cargada" (Veneno RESx2: si se falla en 1D3+1 asalto, el miembro alcanzado se entumece y queda inútil durante 1D6 horas. Si es tronco o cabeza, entumece la parte afectada con resultados variables) en recuerdo a su padre.

La cortesana es un arma para el envenenamiento y el asesinato. Es una arma un poco más grande que un estilete, formada por dos cuchillas de forma triangular muy afiladas, unidas una sobre la otra, dejando un pequeño espacio de separación. En este espacio se aplica un veneno en forma de pasta, de tal forma que al pinchar con la cortesana, la pasta se inserta en la herida, mezclándose con la sangre, envenenando a la víctima. El veneno actúa en tres pinchazos antes que la dosis de pasta deje se ser efectiva para envenenar (en el mismo combate, ya que si se seca la sangre en los recovecos para el veneno, hay que limpiarla y aplicarle una nueva dosis): el primero a tirada RESxX normal, la segunda RESx(X+1) y la tercera RESx(X+2). Si se pincha a una victima que ha sido envenenada (con éxito o no) por la cortesana y queda pasta para envenenarla de nuevo (segundo o tercer ataque), se ignoraría el incremento de en la tirada de RES para resistir el veneno (sólo en esa ocasión), por estar parcialmente envenenado con anterioridad.

Cortesana, arma de tipo 1, Fue mínima 5, Daño 1D4+1+Veneno

▶ **Jorge Fuentes:** Primogénito del Duque de Fuentes, que desde que (en mala hora) un tutor le enseñara alquimia, sólo vive para ella, intentando convencer a todos para que la aprendan y usen. El joven de apenas veinte años es una auténtico plomo, que no para de hablar ni debajo de agua y que estará encantado de haber llegado a un sitio donde pueda desahogarse a gusto (en su casa ya es que no le soportan ...) El Duque ha dejado ir a Jorge (a parte de para conseguir un poco

de tranquilidad) a la reunión, esperando que el viaje le enseñe algo y vuelva mejor (que los más reputados alquimistas le manden al carajo, a ver si así se le pasa esa manía de alquimia y vuelve a los asuntos serios...) Para ello ha mandado con él a Jacinto Lobero, un antiguo amigo de la guerra.

▶ **Xenxo Barroso:** hidalgo gallego aficionado a la alquimia. Al menos eso es lo que aparenta públicamente. Realmente es un alquimista, pero ya no practica ni experimenta, pues ha encontrado una afición mejor: la nigromancia. Desde que animase por primera vez un cadáver ha desarrollado una enfermiza afición por la muerte, que le ha llevado a matar por el mero placer de practicar sus artes nigromanticas en los cadáveres de sus víctimas. En una de sus sesiones de búsqueda de especímenes, encontró enterrado a un morto vivo (ver Fogar de Breogan). Xenxo le interrogó sobre cuestiones de nigromancia, pero este, aunque sabía mucho del tema sólo se interesaba por la alquimia y le dijo que sólo contestaría a sus preguntas si Xenxo lo hacía a las suyas. Por ello ha acudido a la subasta, para hacerse con el libro, esperando que en él aparezcan las respuestas que el morto quiere. Xenxo no ha venido solo, se ha traído su mejor creación, un doble de sí mismo creado a partir de un cadáver, el cual hace pasar como su hermano gemelo. En la subasta se interesará por cualquier corrillo que hable de magia (o mejor de nigromancia o goecias)

▶ **Pablo Escobedo:** un próspero comerciante (y alquimista) de Zamora. Su buena racha empezó hace un año, cuando cansado de no encontrar la piedra filosofal, invocó a Beherito y tras una complicada negociación, este último le enseñó el secreto de la piedra, a cambio que Pablo le invocara cada noche de luna llena y le ofreciese 10 monedas de oro (si no lo cumple, perderá su alma). Cuando finalmente logró descifrar las enseñanzas del demonio, logró hacer la piedra y su suerte mejoró ... pero con ella aumentó su ambición y ahora busca el secreto del elixir de la larga vida, ya que con el secreto de la piedra, el del elixir no debería resistírsele mucho... si hubiese encontrado la piedra por el camino correcto, pero el atajo demoníaco ha dejado cojos algunos conceptos importantes de alquimia y no tiene manera de hallar el secreto del elixir. Viene a la subasta esperanzado y se unirá a cualquier corrillo que hable del elixir.

▶ **Jean Claude Dubai:** Alquimista francés. Durante la peste de su pueblo, prometió a la virgen que haría el camino de Santiago si salvaba a su mujer enferma, cosa que sucedió. Lo que empezó siendo una promesa, pronto se convirtió en un viaje de descubrimiento, pues fue hallando porciones de saber alquímico disimulado en frisos, pinturas y grabados, diseminados por todo el Camino. Una vez terminado el camino y en su viaje de vuelta, descubrió a otro alquimista admirando uno de los grabados de saber oculto cerca de una ermita. Jean Claude se le presentó y pronto estuvieron charlando. Durante la charla el alquimista le comentó lo de la subasta e incluso le dio su invitación, pues vio que Jean Claude aprovecharía mejor la experiencia que él. Aunque en un principio Jean Claude rehusó, finalmente acepto y aquí se encuentra. Jean Claude se unirá a cualquier corrillo que hable de alquimia.

▶ **Fernando de Montes:** noble cortesano (y alquimista) de la corte de Enrique II. Amigo del rey, ha pasado el último año intentando convencer al rey para que le financie sus investigaciones alquímicas, aunque este último siempre se ha negado. Enrique ve la alquimia como cosa de judíos (a los que odia a muerte, por su apoyo a Pedro), se ha estado negando. En las últimaúltimas semanas, le ha hablado de la subasta y de la posibilidad que en el diario se encuentre la clave de la piedra. Ha sido entonces cuando Enrique ha cedido un poco, pues el reino no esta en su mejor momento y una buena fuente de oro no vendría mal (aunque sigue siendo muy escéptico...). Ha dado a Enrique crédito para que Fernando vaya a la subasta, cosa que ha hecho de inmediato. Fernando se unirá a cualquier corrillo de nobles o donde se hable de alquimia.
No tiene el menor interés en la magia.

▶ **Martín Perchero:** Martín es un esparagista, miembro de la Vera Lucis. Hijo de Eduardo Perchero, un desdichado alquimista que cansado de fracasos, invocó un demonio en busca de respuestas. Pero la poca experiencia con las artes mágicas trastocó la invocación y cuando el demonio acudió asesinó lenta y cruelmente a Eduardo. El joven Martín alarmado por los gritos fue a ver lo que sucedía, y se encontró el macabro espectáculo del demonio acabando su faena. Este último, antes de irse, miró al muchacho y con una maligna sonrisa desapareció profiriendo una macabra carcajada. Esto marcó la vida de Martín, el cual desde entonces desdeña la alquimia y la magia, odiando ambas con todas sus fuerzas. Fue cuestión de tiempo que la Vera Lucis lo reclutara. En ella aprendió las bases de la espagiria y con el tiempo fue interesándose más y más en esta ciencia, incluso disminuyendo (un poco) su recelo por la alquimia. La Vera Lucis ha mandado a Martín a la subasta con la intención de seleccionar posibles nuevos reclutas entre los espagiristas y alquimistas llamémosles "racionales". Martín es un hombre de unos treinta y tantos, bajo, calvo y con una ganchuda nariz (el que lo vea pensará inconscientemente en un búho) que irá vestido con ropas elegantes. Entrará en todas las conversaciones, pero si se nombra algo de magia se irá. Si se habla de alquimia se quedará, aunque no intervendrá. Sólo si se habla de espagiria dirá algo al respecto.

▶ **Manuel Treviño:** Profesor de la universidad de Santiago de Compostela, conocido por su gran (y aburrida) oratoria y por su defensa a ultranza de la espagiria, frente a esa superchería que algunos llaman alquimia (y no digamos más de la magia...). Frente a Manuel nadie se puede quedar indiferente o lo adoras o lo odias. La Vera Lucis lo ha intentado reclutar, pero el escepticismo del Gallego sobre la existencia de la magia o seres IRR, le llevó a declinar su ingreso y casi convence de lo mismo a su reclutador (sin duda esta noche su punto de vista cambiará ...) Ha venido a la subasta con la esperanza de encontrar algo útil entre los papeles del moro. Es un hombre altanero que derrocha oratoria, que habla con el resto de personas como

si hablará con crios, lo cual no le va a crear muchos amigos en la subasta...

▶ **Luis Carretero:** Luis Carretero no es más que el alias del Camuñas. Se estáhaciendo pasar por el sirviente de uno de los alquimistas a los que asesinó. Su excusa es que su señor está muy enfermo y le ha mandado a él en su lugar. El Camuñas intentará hacerse el simpático y se acercará a todos los corrillos que se formen, pero no dirá nada. Cualquiera que saque un Otear –50 vera como el Camuñas mira de reojo la bolsa de más de uno de los participantes (intenta disimular, pero...) De vez en cuando saldrá fuera (o mandará a Miguel), con la excusa de estar un poco mareado y andará unos metros, acercándose al camino. Allí está uno de sus compinches, oculto e impaciente, esperando instrucciones que comunicará al resto de la banda que se encuentra oculta por los alrededores. El Camuñas tiene intención de asaltar a todos aquellos alquimistas que no hallan conseguido la puja (y por ello aun conserven sus dineros), por ello, durante la subasta, se interesará por los nombres y lugares de residencia de sus futuras víctimas. Si se ha conseguido la descripción del Camuñas, los PJS podrán hacer una tirada de Otear y/o Memoria para reconocerlo. Además si hablan con el podrán hacer una tirada de Suerte –25 (o si se consigue un crítico de alquimia) y recordarán haber conocido (o sabido) al alquimista en que supuestamente viene enviado el cual era un avaro especialmente paranoico...

▶ **Miguel de Mañara "el Cojitranco":** Miguel nació en Toledo y desde pequeño ha vivió entre rufianes y gente de la peor calaña: nunca conoció a su padre, su madre era una ramera, que murió en el parto, y fue criado por un "amigo" de su madre, el Cometortas, un tipo ruin que, a lo "Oliver Twist", le enseñó a base de palizas a robar y mendigar por las calles de la ciudad... Al menos hasta que cumplió los 15, cuando un buen día, debido a una de las palizas, Miguel quedó afectado de la pierna derecha (de ahí su mote). Al día siguiente abandonó a su "tutor" y se dedicó a "trabajar" sólo para su propio beneficio, compensando con su charla y sus dedos ágiles los problemas de su cojera. No tardó mucho en conocer al Camuñas y aunque al principio recelaba de él, no tardó mucho en unirse a su banda. La razón fue que el Camuñas se intereso por la vida y milagros de Miguel, él cual no teniendo nada que perder se la contó. Miguel esperaba una franca indiferencia del ladrón, pero cual fue su sorpresa al darse cuenta que al final de su relato, el Camuñas, enfurecido llamo a su banda y le pidió que le llevase con su antiguo tutor. Miguel, sorprendido así lo hizo, y fue testigo como el Cometortas, al abrir la puerta de la casa, fue empujado y cosido a puñaladas por el Camuñas y su banda, sin mediar palabra alguna. Esto sólo ha conseguido que Miguel tenga una adoración casi religiosa por el Camuñas al que considera la mejor persona del mundo... lo que aun no se ha enterado, y como van las cosas quizás nunca se entere, es que el Camuñas y el Cometortas eran viejos conocidos y que el segundo le debía una gran cantidad de dinero al primero, fruto de deudas de juego, y claro, el Camuñas le tenía sus ganas... Miguel no se separará del Camuñas y compartirá la afición de su mentor por mirar las bolsas ajenas.

▶ **Harum Al-Garur:** Harum era un próspero comerciante de telas de la ciudad de Granada. Ala parecía haberle sonreído, tenía fortuna, un hijo inteligente y aunque ya era mayor su salud aun no le había abandonado. Una noche, un sobresalto le despertó. Su hijo, un alquimista que estaba ya muy cerca de alcanzar la piedra, cometió un error y provocó una pequeña explosión en la que pereció. Harum llegó a tiempo para ver morir a su hijo, el cual sólo le dijo "la piedra ... tan cerca". Esto fue un duro golpe para Harum, el cual estuvo en cama durante cerca de dos meses, perdiendo las ganas de vivir. Sin embargo, cuando más débil ya ese encontraba, su hijo se le apareció en un sueño. En este, le decía que no podía descansar en paz, pues su obsesión por encontrar la piedra no se lo permitía. Le dijo que Harum debería continuar lo que el no terminó, pues si su padre conseguía dar con la piedra, él podría descansar en paz. A la mañana siguiente su padre manos a la obra (nunca mejor dicho). Consultó todos los libros de su hijo y empezó a aprender alquimia. Por otro lado, la revelación del sueño la consideró una señal de la misericordia de Ala, que permitía a su hijo comunicarse con él y darle la oportunidad de dar descanso a su alma, ello le ha hecho ser una persona más religiosa y compagina su negocio y estudios de alquimia con las visitas regulares a la madraza en busca de orientación y enseñanza religiosa. Con el tiempo, Harum ha aumentado en sabiduría religiosa, alquímica y mágica (encontró hechizos y conocimientos mágicos en los libros y como no sabia muy bien si los necesitaría para la obra, los aprendió). Esto ha hecho que desarrolle un genio protector, que inconscientemente ha tomado la apariencia de su hijo a los doce años. Este genio le ayuda en las investigaciones siendo los ojos del musulmán, ya que por su edad, Harum ha acabado por quedarse ciego. Harum llegará a las subasta muy cansado, después de un largo viaje desde Granada, apoyándose en su "hijo", el genio (a simple vista no hay nada que denote su origen sobrenatural). Harum es un hombre de setenta y tantos años, un tanto desmejorado por sus largas noches de estudios, ciego y vestido con ropas musulmanas elegantes (aunque llevara una gruesa capa con capucha para ocultarlas). Se unirá a cualquier corrillo que hable de piedra filosofal, o este formado por musulmanes, aunque tampoco hará ascos a hablar con personas de otras religiones (siempre que denoten respeto por Ala, el Profeta y sus enseñanzas).

▶ **Alaric Ballester:** Es un alto cargo del gremio de herreros y espaderos de Barcelona, que no duda en usar prácticas arquimistas para mejorar sus forjas. Ha venido a la reunión por encontrar a otros artesanos metalúrgicos, e intercambiar conocimientos. En particular viene en busca de algún secreto que le permita crear un acero más fuerte y resistente (está dispuesto a pagar por él). No cree en absoluto en la brujería y es una persona que sólo cree en lo que puede ver.

▶ **Abad Alfonso de Isillas:** Alfonso es un hijo segundón de un noble, que por suerte (o por desgracia) recibió la llamada de Dios, siendo joven, ingresando

en un monasterio, cerca de Salamanca. Allí descubrió a un alma afín en el abad, una persona piadosa de carácter místico, con la cual Alfonso debatiría en los años siguientes muchas veces, sobre la voluntad de Dios, la naturaleza del espíritu y otros temas de intrincada importancia religiosa. El abad pronto vio en Alfonso a alguien con la mentalidad de un prometedor alquimista. Así que un día, revelo a Alfonso la existencia y conocimientos del Arte Sagrado y su relación con Él. Alfonso quedo fascinado y empezó a practicar la alquimia bajo la tutela de su amigo el abad. Pronto, Alfonso encontró el tema de la alquimia espiritual fascinante, quizás un camino para resolver las verdades que no comprendía. El abad le dijo que no tuviese prisa, que algún día hallaría las respuestas. Alfonso meditó las palabras de su amigo y siguió estudiando alquimia en pos de un mayor conocimiento. Con el tiempo, quiso Dios reunir al abad en su gloria y fue Alfonso elegido abad (deseo del difunto, más ciertas influencias del padre de Alfonso...) Esto, más que felicidad, le produjo tristeza por la perdida de su amigo, ya que en el monasterio nadie más practicaba la alquimia. Pero esto no lo desanimo y siguió practicando la alquimia, a la vez que intentaba convencer a alguno de los monjes de seguir su camino (con poco éxito...) Todo cambio con la llegada de la invitación a la subasta. Alfonso cree que quizás en los diarios del sabio musulmán, encuentre alguna respuesta a las preguntas que la alquimia espiritual propone y tras pedir un "préstamo" a sus familiares, ha partido a la subasta. En la subasta, se unirá a los corrillos que hablen de alquimia, aunque intentara desviar el tema hacia la alquimia espiritual, con la intención de buscar algún erudito del tema... el cual encontrara en Javier, pues una vez se encuentren, se pondrán a charlar sobre el tema, casi ignorando lo que pase a su alrededor. Alfonso es un hombre de casi la cuarentena, de negro pelo y barba que irá vestido con sus hábitos de monje.

▶ **Antonio Pedrales:** Antonio es un médico de Burgos. Siendo joven se vio atraído por la medicina, y su padre, un rico comerciante le permitió el capricho, llevándolo con un reputado médico para que aprendiese el oficio. así lo hico Antonio, aunque con el tiempo y dada su natural curiosidad, se intereso por otras medicinas alternativas, como las practicadas por moros y judíos. Busco, a escondidas, libros de esas medicinas, que estudió. Pero la tragedia le tocó, cuando su hermano menor enfermo. Llevado a la presencia de su mentor, este decreto que tenía un exceso de sangre y habría que sacarla. Antonio estaba en desacuerdo y propuso una solución alternativa que había leído en un libro árabe. Su maestro se rió de él, por haber perdido el tiempo en esa falsa e inútil medicina y le aplicó la sangría al hermano... con tal mala suerte que murió. Antonio, sorprendido e iracundo, mató a su maestro y huyó. En sus viajes, esta intentando descubrir la verdadera medicina que se encuentra disfrazada entre la clásica, popular judía o árabe, viajando como practico giróvago (un médico errante). Se ha enterado de la subasta (viene sin invitación), pero intentara entrar en ella. No desea los diarios por su saber alquímico, sino sobre los saberes de medicina que contenga.

▶ **Goio el Tiznado:** Goio era la mano derecha de Koldo "el rojo". Tras su trágico final (ver la aventura la posada de Alvar el honesto), ha intentado reunificar el culto a Frimost bajo su mando. Para ello planeó un aquelarre a Frimost, donde además se ratificaría su nuevo mando. así se hizo, pero algo extraño ocurrió: Frimost no acudió a la llamada. La incredulidad general sobre este suceso pronto fue disipada por la intervención de Luken. Este dijo que Frimost sólo volvería a aparecerse a sus fieles, cuando se hubiese establecido un nuevo líder, que no sería más que el más fuerte de la congregación. A raíz de esto, el culto se ha dividido en varios bandos y facciones que guerrean entre ellas. Esto ha disgustado a Goio, que ya se veía como nuevo líder, que contempla como el culto se está autodestruyendo a sí mismo. Y es que aparte de ser adoradores de Frimost (y por lo tanto gente belicosa), el culto esta formado por banderizos (gentes que hacen la guerra los unos contra los otros, agrupados en bandos, al mando de señores feudales tribales, de origen vizcaíno o navarro, para más detalles consultar Jentilen Lurra), lo cual sólo consigue agravar más la situación. Para colmo, un monasterio local, que esta estratégicamente colocado, dificulta sus ofensivas a los otros grupos (sin este monasterio, Goio podría derrotar a las otras facciones...), incitando a nobles y campesinos contra el culto. Por ello y tras un largo tiempo de disputas, y ya que no puede contar con la ayuda de su señor demoníaco (inconvenientes de servir al demonio de la destrucción ...), ha decidido ir a pedir consejo a la Mari, la Dama de Amboto. Ese día en que emprendía el camino a la cueva de la Mari, le llego un mensajero con la invitación a la subasta, a la que Goio le hizo muy poco caso (sólo usa de la alquimia para la magia). Finalmente llego a la cueva y tras hacer la consulta a la Mari, esta la miro y le dijo: "¡Por qué vienes a mi, si la respuesta a tus problemas se encuentra en tu zurrón!". Sorprendido, Goio abrió el zurrón y tras rebuscar, encontró la invitación que distraídamente había puesto allí. Fue entonces cuando ato cabos y recordó haber oído una vez que el abad del monasterio tenía gran afición a la alquimia. Goio dio las gracias y salió de la cueva con el plan de hacerse con el diario del moro y con el sobornar al abad, para que hiciese la vista gorda sobre sus actividades. así volviendo a su pueblo hizo los preparativos para el viaje, el cual pensaba hacer solo para no desproteger a su bando. Pero a la mañana siguiente, cuando se disponía a salir, se encontró al viejo Luken, pertrechado para el viaje. Lo miró y el viejo sólo le dijo "que era voluntad de Uko que fuese con el...". Esto dio que hablar entre los fieles, pero le dio mayores esperanzas a Goio, que ya se veía como nuevo jefe. En la reunión evitara la mayoría de los corrillos que se formen, a excepción de los de magia (si es negra mejor). Se relacionara encantado con cualquier adorador de demonios.

▶ **Luken el viejo:** Luken nació en una familia de bandidos. Su infancia y adolescencia se caracterizó por las sangrientas actuaciones de su familia, pero una vez creció, se dio cuenta que no le bastaban, que deseaba

más. Se metió a soldado yendo de guerra en guerra, pero sentía que algo le faltaba... entonces descubrió a Frimost. En unos saqueos, ataco a un adorador de Frimost. Este último, al verse al borde de la muerte, invoco a su Señor, el cual acudió. Luken, impresionado al principio, no cejó en su empeño y se dispuso a luchar con el demonio en pos de acabar con el cultista. Frimost se sintió complacido con su valor y le dejó hacer. A continuación le ofreció a Luken que se uniese a él y juntos sembrarían el mundo de caos y guerras... algo que Luken enseguida acepto. Así fue como Luken encontró su sitio. Frimost se sintió complacido y en varias ocasiones se ofreció a recompensar a Luken: poder, ígneos... pero Luken sólo deseaba seguir complaciendo a su amo, no le interesaba para nada las recompensas. Por ello, siempre se mantuvo al margen del liderato del culto al que pertenecía, sólo interesado en matar y extender los ideales de Frimost. Esto le hizo ganarse una fama de santo (demoníaco) entre los suyos. El tiempo fue pasando y Frimost seguía intentando recompensar los buenos trabajos de Luken. Este finalmente cedió y le pidió únicamente que le enseñase su verdadero rostro. Frimost sonrió complacido y así lo hizo. A raíz de ello, Luken recibió varias quemaduras rituales por todo su cuerpo y alcanzo un estado de éxtasis, similar a los de cualquier santo cristiano. Esto cambio a Luken. Ya no mataba con tanta frecuencia como antes (casi escogía sus actuaciones), apenas hablaba (piensa en él como en Bob el silencioso...;) y estaba mucho tiempo meditando en la naturaleza de su señor. Además, tenía sueños y leía las señales que Frimost le mandaba. Esto sin duda disipo las dudas del resto del culto y se le considero un auténtico santo de la causa de Frimost. Sin embargo todo lo bueno acaba y Luken ha recibido un último sueño de su señor. En este se ve a sí mismo en la más grande de las batallas en las que haya intervenido, junto a Goio. Por ello se ha unido a la expedición de este a la subasta, aunque sabe que es posible que vaya a su última batalla, no tiene miedo, es la voluntad de Frimost ... (por cierto, de todo esto no le ha dicho, ni le dirá palabra a Goio...). En la reunión no hablara con nadie que no sea adorador de Frimost ni se unirá a cualquier corrillo, se hable de lo que se hable. Luken es un hombre de unos ochenta años, que aun se conserva fuerte, vestido con pieles. Presenta una serie de horribles quemaduras (una tirada exitosa de Conocimiento mágico –30 las reconocerá como rituales y con una de demonología además se sabrá que es un símbolo de honor de los servidores de Frimost) Siempre estará mirando como si estuviese observando algo en la lejanía.

▶ **Ferran el largo:** Ferran es un al almogávar al servicio de Frimost. actúa como enviado suyo para misiones especiales. La última de estas misiones es asegurarse que Raimundo sigue ejecutando la particular "tarea" que Frimost ha dispuesto para él. Para ello intentará conseguir el libro, o en caso de no conseguirlo destruirlo o evitar de alguna forma que Raimundo lo consiga. Ferran es un hombre de casi dos metros, fuerte, de anchas espaldas y mirada de mala leche. En la subasta sólo se relacionará con adoradores de Frimost, evitando al resto. Por cierto, no lleva invitación, pero si oró (fruto de saqueos) para sobornar a quien se tercie.

Charlando en la reunión...

Los PJS tendrán carta blanca para relacionarse con todos los invitados, con los que podrán charlar (en la medida en que se dejen). No obstante, podrán ser testigos de una serie de detalles, si están cerca los protagonistas de los mismos (o se pasa un Otear o Escuchar, a discreción del DJ):

▶ El encuentro entre Jacinto y Manuel, los cuales se darán un abrazo y se reirán alegremente. Sus protegidos, Tobías y Jorge se acercarán curiosos.

▶ Varios de los presentes intentarán coquetear con Beatriz, aunque esta no se sentirá inclinada a ello. Alguno incluso se podría poner algo violento. Si eso pasara, Beatriz se pondría detrás de Sebastián (para "suerte" del goliardo...). Xenxo (y su gemelo) se sentirán atraídos por ella, aunque no por lujuria, sino por la secreta intención de camelarse a la joven con la intención de hacer con ella algún oscuro experimento nigromantico (jo, que malos son los malos...).

▶ Cuando Ferran llegue pasara cerca de Raimundo y tras unos segundos mirándolo, le saludará sonriente, inclinando la cabeza, lo cual dejara a Raimundo e Isabel perplejos.

▶ Cuando Ferran vea a Luken, reconocerá sus quemaduras y se dirigirá a él y le saludará en voz baja (y en lengua demoníaca). Luken reconocerá las palabras y le dará la respuesta a su saludo en euskera (si algún PJ está cerca y pasa una tirada de escuchar, idioma euskera y demonología (o conocimiento mágico –50) se enterará). Goio se acercarÁ curioso a ver con quien se ha dignado hablar Luken. Tras una breve charla en euskera (si hay algún PJ o PNJ curioso al tanto de su charla, el trío se irá a un sitio más discreto), se reconocerán entre ellos. Ferran no pedirá ayuda a la pareja ni viceversa.

▶ En algunos momentos, la marquesa de Salcedo, sacará un pañuelo y se secará un líquido verdoso que se derrama por su brazo, guardando el pañuelo después. Esto lo hará lo más discretamente posible.

Rómulo y Remo

Esta pareja era un par de hermanos esclavos negros que pasaban sus días, al servicio de un cruel amo, en la zona musulmana, cerca de la frontera cristiana. Un día llegaron los cristianos en una cabalgada (versión cristiana de las razzia árabes, hostigamiento y saqueo rápido), llevándose a la pareja prisionera y vendiéndola como esclavos. Esto no molestó mucho a ambos, ya que incluso podría tocarles un mejor amo, como fue el caso, pues fue Andréu el que los compró. Andréu, al que no le gustaba sus anteriores nombres los bautizó (metafóricamente) como Rómulo y Remo. Vio en ello un par de hombres despiertos y les propuso el siguiente trato, si lo servían fielmente y sin medias tintas durante un año, los liberaría. La pareja, que aunque no tenía muchas esperanzas que eso pasase, así lo hizo y pasado el año, Andréu los liberó. Rómulo y Remo, que no tenían mejor sitio a donde ir, pidieron a Andréu trabajo, el cual se lo dio encantado, convirtiendo a la pareja en su mano derecha (e izquierda). Rómulo y

Remo se sienten muy agradecidos con su antiguo amo y no dudarán en ayudarle en todo lo posible.

Volviendo a la posada... tras un rato de charlas, una pareja llegará a la posada. Se trata de dos fornidos hombres negros, vestidos a la usanza de los villanos castellanos. Llamarán la atención de los presentes y se presentarán (en un castellano con un fuerte acento árabe) como los enviados de Andréu. Informarán a todos que por motivos de seguridad, deberán llevar a todos a un nuevo emplazamiento. Si se le pregunta el motivo, dirá que unos bandidos pueden estar enterados de la reunión y pueden asaltarlos (si alguien está cerca del Camuñas y pasa una tirada de Psicología, lo notará incómodo...) Afuera esperan un grupo de hombres armados de Andréu que irán llevando en pequeños grupos a los invitados al sitio de la subasta. Antes de ello, Rómulo y Remo comprobarán que todos los que van a la subasta están invitados o son escolta de los mismos (la escolta no tiene derecho a pujar...). Los PJS podrán ver como algunos de los invitados que no disponen de dineros, dicen algo en voz baja a Rómulo o Remo a la vez que le entregan una pequeña bolsa. Estos a cambio les dejaran ir a la subasta (Andréu de hecho le ha dicho a sus ayudantes que si alguien los intenta sobornar con una buena cantidad, que los dejen ir, que ricos clientes son los que le interesan...). Los PJS no necesitarán sobornos, pues van con Onofre y Javier, pero no podrán pujar (si quieren, que se rasquen el bolsillo). El problema lo tendrá Sebastián, que ha perdido su invitación y no tiene dinero líquido para pagar el soborno. insistirá ante Rómulo y Remo, que es el enviado de los Martínez de Toledo, pero la pareja se negará a dejarle ir a no ser que "pague" o alguien corrobore eso... difícil será, pues durante el viaje no ha citado ese detalle (una tirada de Elocuencia por parte de los PJS, podría ayudar). Si Sebastián o los PJS no consigue convencer a los hermanos, será Beatriz (para sorpresa del goliardo) la que intercederá por él, diciendo conocerle y corroborando su versión.

Tras esto y escoltado por unos guardias de Andréu, serán llevados al lugar de la subasta.

En las profundidades de la tierra

El grupo será llevado hasta la falda de una montaña cercana. Durante el trayecto, aquel que pase un Otear/2 podrá distinguir la silueta de alguien oculto entre los matorrales. Si se investiga, sea quien fuese huirá, perdiéndose en la espesura. La banda del Camuñas está siguiendo a su líder. Pero lo que no saben es que la Vera Lucis, que tenía a otro grupo vigilando la posada, los ha descubierto y está esperando la oportunidad de poder eliminar a los bandidos discretamente, para poder seguir con el plan del Ratón. Por cierto, que este cambio de ubicación también ha trastocado los planes de los frateres, que tardarán un poco en reaccionar.

En la montaña, el grupo será llevado a través de unas estrechas cavernas (tendrán que ir en fila), que poco a poco se irán ensanchando y tras un cuarto de hora de marcha, llegarán a una amplia caverna (tan grande como un estadio de fútbol aproximadamente), iluminada con lámparas de aceite y con algunos túneles en el extremo opuesto por el que han entrado los PJS. El aire estará ligeramente enrarecido. Allí estarán los alquimistas que hubiesen partido antes que los PJS y Andréu, que se presentará a cualquiera que no conozca (piensa en él como en un vendedor de coches en busca de clientes...) Tras un rato de esperar al resto de los presentes, Andréu ordenara a Rómulo y Remo que enseñen el diario de Avicena a aquel que lo solicite (no lo soltarán, mostrando sólo algunas paginas, verlo, pero no tocarlo). Los PJS, con una tirada exitosa de alquimia, comprobarán su autenticidad. Martín, por su parte, aprovechará estos instantes para agrupar lo más disimuladamente en torno suya a los que considere posibles nuevos "reclutas". Tras esto, se empezará con la subasta propiamente: Andréu, Rómulo y Remo en la parte más elevada de la caverna (en el centro de la misma), con el libro, los alquimistas a su alrededor y los guardias de Andréu y los que trajesen los alquimistas (los PJS quizás también) formando un círculo en torno a todos. Se supone que habrá un centenar o más de personas en la caverna.

Empieza la subasta

El DJ tendrá que planificar esta parte por su cuenta, decidiendo donde se coloca cada PNJ. También deberá preguntar a cada PJ por donde se encuentra. Tras esto podrá empezar la subasta, la cual será encarnizada. Puede dividirla en asaltos, produciéndose una puja en cada uno de ellos. El ganador de la subasta también será decisión del DJ, que tendrá que decidir el dinero que lleva cada PNJ y su tope máximo.
Mientras se produce la subasta, si alguien está cerca de el Camuñas y saca una tirada de Otear, lo verán cada vez más alegre, a la vez que se ofrece más dinero. Si alguien estaácerca de Martín, y saca un Otear, lo verá nervioso, aun más cuando la subasta se acerque a su fin (la Vera Lucis ya debería haber atacado). Si alguien está cerca de Ferran y saca un Otear, vera que poco a poco y con disimulo se va acercando a donde se encuentra Andréu y el libro.
¡Y dónde está la Vera Lucis! Pues encargándose de los imprevistos. Por un lado, matarán a flechazos a los guardias que se han quedado a la entrada de la cueva y por otro atacarán a la banda del Camuñas que está esperando oculta (pero no lo suficiente) la salida de su jefe. Tras unos minutos habrán acabado con ellos. Mientras tanto la subasta continuará y cuando finalmente unos de los pujantes la gane y vaya a por su premio, la Vera Lucis entrará en escena.

Mientras que todo está en EL TODO, es igualmente cierto que EL TODO está en todo. Aquel que verdaderamente entiende esta verdad ha obtenido un gran conocimiento

Cronología de la batalla

▶ *X:* En algún lugar tocan Maitines la hora de comienzo inicial de la subasta. Martín mirará hacia la entrada de la caverna

▶ *–30 minutos:* Los Frateres empiezan su ataque fuera.

▶ *–28 a –20 minutos:* Los Frateres acaban con sus enemigos. El DJ puede permitir hasta tres tiradas de Escuchar (que deberá ser crítica) para detectar un ruido de golpear de metales lejanos que se repite cada cierto tiempo (no siempre el mismo intervalo). El eco de los gritos de los pujantes dificultara el Escuchar.

▶ *-20 a –10 minutos:* Los Frateres entran a saco en la cueva, pero al no conocer el camino exacto se despistan. Tres tiradas de Escuchar (-75,-75, -50) para escuchar el ruido de hombres armados acercándose y alejándose (ruido de cota de mallas al moverse, espadas al golpear las paredes, pasos, etc.). Martín se pone nervioso.

▶ *-10 minutos a –5 asaltos:* Los Frateres dan con el camino correcto. Dos tiradas de Escuchar –50 para oírlos venir. Si alguien está cerca de los hermanos Lobero (o con una tirada de Otear), verán como ambos se miran y miran hacia la entrada a la caverna, con cara de duda. Martín se pone aun más nervioso. Ferran se empieza a acercar hacia Andréu con mucho disimulo (tirada de Otear –40 para fijarse)

▶ *Asalto –4:* Tirada de Escuchar –50. Los hermanos Lobero se dan cuenta que algo pasa y buscan a sus protegidos, metiéndose entre los otros alquimistas (tirada de Otear para fijarse, a discreción del DJ).

▶ *Asalto –3:* Tirada de Escuchar –50. Los Lobero siguen acercándose a sus protegidos, que se dan cuenta, extrañados de su presencia (tirada de Otear para fijarse, si no se estaba mirando ya)

▶ *Asalto –2:* Tirada de Escuchar –25. Los Lobero llegan junto a sus protegidos y tras decirles algo al oído, todos juntos intentan salir del tumulto de gente (tirada de Otear para fijarse, si no se estaba mirando ya). Martín se da cuenta que la FVL ya está cerca y se acerca aun más a su "grupo" (tirada de Otear para fijarse).

▶ *Asalto –1:* Tirada de Escuchar para oírlos venir. Los Lobero siguen dirigiéndose hacia un extremo de la caverna (tirada de Otear para fijarse, si no se estaba mirando ya). Martín es un puro manojo de nervios (tirada de Otear para fijarse, si no se estaba mirando ya). Ferran llega al lado de Andréu (tirada de Otear para fijarse, si no se estaba mirando ya)

▶ *Asalto 0:* Idéntico al anterior. La subasta termina. El afortunado pujante se dirige al círculo central a por su premio (seguido por las miradas envidiosas de más de uno...) Si alguien está mirando hacia la entrada de la caverna, y pasa un Otear –50, vera una luz de antorcha que se aproxima.

▶ *Asalto 1:* La Vera Lucis entra a saco, desenvainando sus armas, empezaran a atacar a todo el mundo. Los más veteranos irán por aquellos brujos o alquimistas de los que tengan conocimiento . Cuidado de la zona en que se encuentre cada uno de los PNJ y PJS. Ferran, aprovecha la confusión para lanzar un hechizo de explosión al diario de Avicena, que si nadie lo impide, será pasto de las llamas.

▶ *Asalto 2 a 10:* La FVL sigue entrando, una marea de gente armada por la entrada de la caverna (recordemos que tienen casi la mitad de un ejército). Peleas generalizadas. Los alquimistas más débiles morirán. Aquellos con hechizos o fórmulas alquímica resistirán, al menos un poco. Los PJS, según su zona pueden enzarzarse la pelea. Los Lobero luchan y protegen a sus protegidos. Los guardias de Andréu, intentan parar a los frateres, pero el mejor entrenamiento y organización de estos los desbordan.

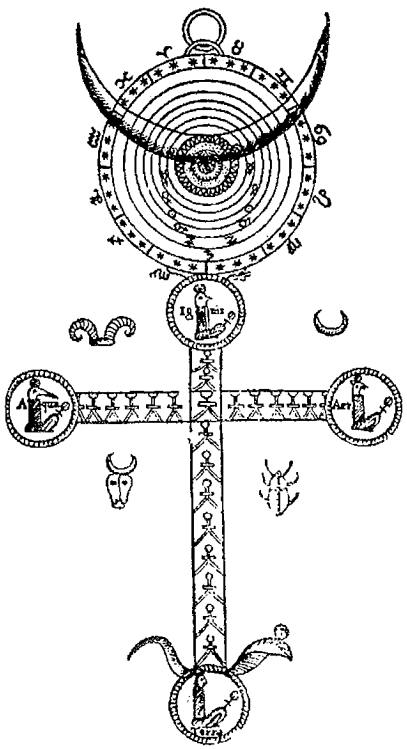
▶ *Asalto 11:* La cosa, para el que no se halla fijado pinta fea. Los Lobero intentan huir con sus protegidos a los túneles en la zona opuesta de la caverna, prefiriendo ir a un desconocido destino que morir allí. Sus protegidos se harán con unas antorchas, mientras los Lobero "abren camino". Onofre, Sebastián y Beatriz (suponiendo que aun estén vivos) tendrán la misma idea y se lo dirán a los PJS (si aun no se han dado cuenta). Si los PJS no siguen este camino, el trío se irá (como pueda) solo.

▶ *Asalto 13:* Los Lobero (y sus protegidos) llegan a los túneles, descubriendo que dan a una muy conveniente red de túneles secundarios, por donde se meterán con la intención de despistar a los frateres. Beatriz recuerda el polvo de oro que lleva encima y se le ocurre una idea.

▶ *Asalto 14:* Beatriz invoca al gnomo. Un grupo cercano de frateres se percata y lo intentará impedir.

▶ *Asalto 15:* El Gnomo aparece. Beatriz pide al gnomo que salve al grupo a cambio de la gema. Este accede, tapona la entrada con una pared de roca y empieza a fabricar un túnel hacia la superficie,

▶ *Asalto 16:* Si los desdichados PJS se han quedado en la pelea, poco podrán hacer y a no ser que venzan al resto del ejército de la FVL, morirán...



RAUL 03

Modus Operandi

Los PJS pueden hacer una tirada de memoria/2. Si la consiguen reconocerán a alguno de los miembros del ejército de Don Julio. Cada PNJ, ante la pelea, actuará de un modo distinto. Además cuidado, los adoradores de Frimost pueden invocar a su señor, que dada la situación, se le podría dar el doble de porcentaje que aparezca (Luken no lo hará, Ferran es posible y Goio lo intentará si las cosas se ponen feas...):

▶ **Absalon ben Eleazar:** Nada más ver lo que se avecina, maldecirá su suerte y se irá vía hechizo de teletransporte. Nada sorprendente, pues ya usó este medio para evitar un destino similar en la aventura de La Posada de Alvar el Honesto (de hecho a raíz e ella, nunca sale de casa sin un ungüento de teletransporte...).

▶ **Yaviz:** Luchará, pero cuando las cosas se pongan feas, sufrirá una grata sorpresa. El Amo le regaló antes de partir un anillo. En él hay un DJin, que se liberará en el momento justo en que vayan a matar a Yaviz y lo teletransportará a casa, quedándose él a seguir repartiendo tortas.

▶ **Rómulo, Remo y Andréu:** Rómulo y Remo intentarán proteger a su señor, aunque sus esfuerzos serán en vano, ya que todos morirán en la trifulca y es que, aunque Andréu traficaba con extrañas drogas y componentes mágicos, no conocía ni practicaba magia alguna.

▶ **Los Lobos negros y sus compañas:** Los Lobero protegerán a sus protegidos. Incluso se darán cuenta de lo que se avecina. Cuando las cosas se vean negras no se quedarán a morir y buscarán huir por los túneles opuestos a la entrada. Juan y Tobías harán caso a sus guardias.

▶ **Francesc Manet:** nada más entrar reconocerá a los frateres y sabrá que no intentarían este ataque si no tuvieran mucha gente respaldándolos... así que usará su hechizo de inmovilización e invisibilidad mientras busca la manera de escapar de allí (la encontrará tras unos asaltos en los túneles).

▶ **Gonzalo de Torreras:** Lejos de acobardarse lanzará a Noctis hacia los que le ataquen, los cuales descubrirán lo letal que pueden llegar a ser. Además usará su arma secreta: alrededor de su brazo izquierdo, debajo de sus ropajes, tiene un homúnculo formado por una gigantesca serpiente, con un montón de alas de murciélago, con cabeza de murciélago y siete cabezas de áspid (no todos del mismo tipo) al que llama Equidna, que lanzará contra sus enemigos. Si Gonzalo muriese, sus homúnculos perderían el control atacando a todos indiscriminadamente.

▶ **Sebastián, Beatriz y Onofre:** El trío huirá ante los problemas. No son gente de armas y tratará de evitar enfrentamientos. Beatriz buscará instintivamente la protección la Sebastián, el cual (instintivamente también) se la brindará. Llegado un momento, Beatriz recordará el polvo de oro que lleva encima y que sabe el hechizo de invocación de gnomos. Se le ocurrirá invocar a un gnomo, usando la gema que porta como pago de sus servicios. Intentará salvar al grupo que le acompañe (vaya, vaya, si al final va a resultar que Beatriz es buena y todo...)

▶ **Javier de Soto:** Se liará a mamporros, poniéndole las cosas difíciles a la FVL. Si se ve apurado usará su magia (sin ingredientes si la cosa está realmente fea). Si se ponen las cosas realmente feas se teletransportará a su casa de Toledo (tiene el ungüento para este hechizo). Si hay algún conocido suyo cerca de él (los PJS por ejemplo), se los llevará con él.

▶ **Armando y la marquesa:** Lucharán y lo más seguro es que mueran por la superioridad numérica.

▶ **Xenxo:** Empezara a reír de forma maniaca, disfrutando de tanta muerte, mientras él y su doble luchan usando sus más oscuras goecias. Si se ponen las cosas feas, usará uno de sus lutines (él y su doble llevan uno cada uno) para metamorfosearse en murciélago y se perderá en los túneles... si los frateres le dejan, claro.

▶ **Pablo Escobedo:** morirá y al haber muerto no podrá seguir invocando a Beherito para seguir con su trato, así que se irá derechito al infierno ...

▶ **Martín Perchero y el resto de espagiristas (incluido Fernando de Montes):** se apartarán, si alguno de los frateres intenta atacarlo, Martín levantará una cruz de Calatrava y dirá: "Por San Crispin y San Jenaro, no matéis a este grupo de gentes de bien". Es una contraseña para reconocerse y el frater en cuestión los dejará en paz yendo por otro blanco. Si algún PJ (previa tirada de Otear y Escuchar) se da cuenta puede repetir el truco (si tiene una cruz de calatrava, de lo contrario no será eficaz), con lo cual salvará el pellejo, al menos hasta que acabe la pelea y se descubra que no es un frater...

▶ **Harum:** Se mantendrá a salvo por el momento, gracias a su genio protector, pero intuirá que las cosas no van bien. Cuando Yaviz use su DJin, su genio protector gritará (en árabe): "¡Maestro un DJin!" (un Escuchar será necesario para que un PJ se cosque). Harum pensara rápido y empezar a pedir ayuda al tiempo que grita su la profesión de fe. El DJin al oírlo, teletransportará también a un lugar seguro a Harum (y a su genio si aun vive). Si algún PJ musulmán se da cuenta, también puede usar este truco para salvarse.

▶ **Luis (El Camuñas):** Luchará y lo más seguro es que muera. Miguel intentará por todos los medios, proteger a su mentor.

▶ **Luken:** Al entrar los frateres, echará mano a sus dos hachas de mano y se lanzará a la batalla gritando en vasco: "¡En nombre del Fuego que quema la llama!". Al usar dos armas, si usa sus dos acciones en atacar, obtendrá un ataque adicional con el arma de la mano mala (-50 de malus). Frimost además ha dado unas cuantas bendiciones mágicas a Luken (que desconoce): no pierde los bonus por características altas, no se desmaya por puntos negativos y si es abatido y muere, su cuerpo estallara (3D6 de daño a las cercanías), apareciendo un ígneo para vengarlo.

▶ **Goio:** Se lanzará a la lucha, invocando sus dos ígneos (curiosamente son los mismos que poseyera Koldo en sus tiempos ...) y descubrirá la verdad de las palabras de Luken y la Mari. El líder del culto será el más fuerte se dijo y la Mari mando a Goio a una batalla del que si salía vivo, lo demostraría sin ápice de duda...

▶ **Ferran**: nada más entrar los frateres, usará uno de sus potes de hechizo de explosión y lo lanzara contra el diario de Avicena. Tras esto, le lanzará una mirada a Raimundo y le dirá: "eres libre para continuar con tu tarea, tú, que has sido tocado por el fuego que quema a la llama". Tras esto se lanzará a la batalla (dejando a Raimundo perplejo).

▶ **Raimundo e Isabel:** Tras la jugadita de Ferran, lo primero que hará Raimundo será defender a su madre, para ello usará todos su poderes upíricos y su hechizos, pero una flecha alcanzará a su madre que quedará herida fatalmente (y que sin ayuda de los PJS morirá). Raimundo se arrodillará al lado de su madre llorando y al próximo frater que pase cerca lo matará de forma horrible. Su madre con su último aliento, lo llamará y le dirá: "hijo mío, no dejes que el odio te domine, no te condenes. Yo voy a morir, pero no permitas que me vaya al otro mundo habiéndote perdido. Conserva tu alma...". Raimundo con lágrimas en los ojos, dejará el cadáver de su madre y transformándose en bruma huirá (volverá un día después a recuperar el cuerpo de su madre, si aun está por allí, al que se encargará de dar cristiana sepultura).

▶ **Los Frateres:** Atacarán juntos y seguirán las órdenes de sus superiores (la mayoría son militares profesionales). Todos han sido equipados con un cuchillo envuelto en un paño blanco, el cual ha sido bendito (por si las moscas).

La luz al final del túnel ...

Si los PJS van con Beatriz y su grupo al cabo de una hora, el gnomo les habrá llevado a la superficie, tras lo cual desaparecerá. En medio del campo, una tirada de Escuchar les permitirá oír el trote de un caballo y con un Otear verán la figura de jinete (si es la mitad o crítico reconocerán a Don Julio). Si se esconden, pueden dejarlo pasar. También pueden atacarlo confundiéndolo con un frater.

Si lo paran, don Julio preguntará extrañado que hacen en medio del campo a estas horas. Si le cuentan lo del ataque a la subasta, se sorprenderá sinceramente (tirada de Psicología) y viendo ese ataque como obra de los rebeldes (si se le dice que parte de su ejército participó, pensará que los PJS se equivocan), escoltara a los PJS a la posada y se reunirá sus tropas y con Francisco irá a por ellos. Si esto sucede, Francisco tomará parte de sus hombres y dirá a Julio que espere, que irá como avanzadilla por si acaso. Francisco aprovechará para avisar a los frateres, para que cuando llegue su señor, no halla evidencias de la participación de sus hombres o que las bajas parezcan muertas por los rebeldes.

A la mañana siguiente, don Julio pondrá una escolta de sus hombres de confianza (no serán frateres) a los PJS y al resto del grupo que los llevará a Toledo sin más incidentes, quedándose él en la zona investigando que ha pasado.

Recompensas

Salvar el pellejo ya debería ser bastante recompensa, pero en fin:

▶ A los que sobrevivan recibirán 40 puntos de Ap.

▶ 5 más por cada PNJ del grupo que sobreviva (Beatriz, Sebastián, Onofre).

▶ 5 más si por sus acciones salvaron también a algún otro PNJ de la subasta (quedando vivo hasta el final de la aventura).

▶ 10 más si descubrieron el plan del Camuñas, más 10 si se encargaron, de forma directa o indirecta, del Flaco o el Rata y 10 más si mataron personalmente al Camuñas.

▶ 5 más si descubren, antes de la batalla, la verdadera naturaleza de Raimundo.

▶ 10 más si descubren la verdad sobre los crímenes del decapitador.

Epílogo

Espera, esto aun no ha acabado. El destino simplemente se ha tomado un momento para mojar de nuevo la pluma en tinta, antes de seguir escribiendo. Veamos que fue de algunos de los personajes de esta historia... (suponiendo que hayan sobrevivido, claro):

▶ **Francisco de Quijada "El Ratón"**: Si el plan del Ratón es exitoso, los altos cargos de la Fraternidad, se fijarán en él, aunque el mérito se lo llevará su hermano, que ha sido quien se ha jugado el tipo organizándolo todo. Si falla, aun se habrá logrado matar a muchos brujos y quizás a Andréu, con lo que el fracaso no es total, pues las bajas totales son menores que si se hubiera ido uno a uno por los brujos. Sea como fuese el Ratón habrá conseguido cierto prestigio en la fraternidad por el plan, aunque seguirá en su mismo puesto, como ayudante del bibliotecario, pero si alguna vez se le ocurre otro "plan", conseguirá apoyos sin necesidad de terceros, pero esto es otra historia que será contada en otro momento...

▶ **Los Lobos negros y sus compañas**: Tras varias horas entre túneles (decir que se les gastaron las antorchas), Tobías sintió una leve corriente de aire. Esperanzado el grupo la siguió y tras unas angustiosas horas de andar en la oscuridad, salieron a la superficie. Durante todas estas peripecias, Tobías y Jorge entablaron amistad y una vez concluida esta peculiar aventura, Jorge invitó a Tobías a su castillo (Los hermanos Loberos estuvieron encantados de hacer el viaje juntos). El duque, padre de Jorge no estuvo tan feliz, cuando vio a su hijo regresar en compañía de otro alquimista y encima judío...

▶ **Onofre**: volverá a su Galicia natal, con menos dinero, salud y suerte, pero con más sabiduría. Cuando llegue a su pueblo, será recibido con grandes muestras de cariño. En ese momento, Onofre comprenderá que no hay mejor panacea que el cariño de tus semejantes.

▶ **Xenxo**: volverá también a Galicia, aunque no podrá conseguir la información del morto vivo (de hecho al llegar descubrirá que este ha desaparecido), seguirá con sus estudios de nigromancia, los cuales

provocarán las penurias de su pueblo y de su comarca entera, quizás hasta que un grupo de aguerridos PJS se lo impida...

▶ **Javier de Soto (Azracia)**: permanecerá en Toledo, pero su tranquilidad durará poco, pues la Vera Lucis ha recuperado parte de la lista de clientes de Andréu (la otra parte se quemó durante la reyerta) y le hará una visita, pero eso es otra historia, que se contará en otro momento...

▶ **Harum**: el DJin teletransportará a Harum a la Meca, justamente al lugar donde se encuentra Ka'aba, donde los guardias que la custodian se sorprenderán, pues Harum no se ha dado cuenta del hechizo y seguirá pidiendo ayuda y haciendo su profesión de fe. Los guardias se llevaran a Harum ante un imán de una mezquita de la ciudad, el cual escuchará la historia que le contará Harum y decidirá que ha sido la voluntad de Ala que Harum haya venido a la meca. El imán le ofrecerá hospedaje a Harum, y este ya se quedará morando en la Meca hasta el final de sus días, convirtiéndose en un respetado y piadoso imán. Y el ánima de su hijo pudo finalmente descansar en paz, ya que un peregrino alquimista, le confió el secreto de la piedra a condición que no lo contase ni la fabricase nunca. Este destino puede verse torcido, si algún PJ musulmán también llego teletransportado a la Meca y habla de forma incorrecta con los guardias de la Ka'aba (lo cual es muy posible conociendo a los PJS...).

▶ **Raimundo**: Raimundo sufrirá durante varios años por la muerte de su madre, ya que lo considera culpa suya. Por respeto a su memoria, seguirá intentando buscar una solución a su problema, manteniendo su particular dieta (para alegrías de Frimost). Vivirá varias aventuras (quizás se cruce de nuevo con los PJS) y finalmente encontrará la paz, a finales del siglo XVII, en un monasterio cartujo, cerca de Sevilla, rodeado de hombres buenos y piadosos... bueno hasta hace un año, que cerraron el monasterio a causa de la escasez de vocaciones y a una extraña anemia que estaba debilitando en extremo a los monjes que quedaban...

▶ **Sebastián y Beatriz**: Si ambos se salvan, viajarán juntos de vuelta a Toledo, estando muy callados durante el viaje. Al llegar a la ciudad, se despedirán en la puerta de la misma, pero antes Beatriz se echará mano al cuello y quitándose la medalla, se la devolverá a Sebastián. Este, sorprendido por la acción de Beatriz, se meterá la mano en el bolsillo de sus ropas y le dará a la joven el mechón de pelo que conservara desde niño. Beatriz al ver el mechón que tanto tiempo ha conservado el muchacho, sentirá una fuerte emoción por él (¡quizás amor!). Sebastián, un poco azorado por la situación, se dará la vuelta y pondrá rumbo a su casa, aunque tras cuatro pasos será llamado por Beatriz, la cual con una dulce sonrisa le devolverá el mechón diciéndole que es suyo, ya que ella se lo dio de forma sincera, cuando eran niños. A Sebastián esto le provocará un nudo en la garganta, pero accederá a quedarse con el mechón. Tras esto, ambos se despedirán dedicándose una sincera sonrisa...

Bonito final, ¡no! Pues no, pues todo no es lo que parece y es que Agostino, que ha sospechado los verdaderos sentamientos de la pareja desde hace tiempo, ha estado observando todas las peripecias de la pareja (incluido el final), usando su espejo mágico, desde la seguridad de su mazmorra... y le ha gustado mucho, pues tiene el plan de engatusar a Sebastián, usando (sin que ella lo sepa) a Beatriz, para que el joven se ofrezca en sacrificio a Surgat y así Agostino pueda recuperar su alma, pero eso es otra historia, que se contará en otro momento...

Si alguno de los dos muriese, el que sobreviviese no olvidaría al otro jamás, no se casaría nunca y buscaría la forma de traer a su amante de las garras de la muerte ya sea a través de alquimia (Sebastián) o magia (Beatriz)...

-**Los PJS**: ¿los PJS? ...

Iván terminó su historia. El niño, aunque había puesta mucha atención en el relato, ya no podía evitar bostezar.

-Don Iván, ¿y qué sucedió al grupo de sus conocidos? – dijo Pablo.

-¡Al grupo? Humm... Pues a partir de entonces, aquellos elegidos por el destino, no tendrían tiempo para aburrirse. Bueno, si mañana te aplicas en tus tareas, es posible que sepas lo que les aconteció... – respondió Iván con una enigmática sonrisa.

-¡Lo prometéis?

-Las promesas atan, joven Pablo, esta vez no lo prometo, simplemente tendrás que fiarte de mi...

-Yo confío en vos, Don Iván.

Juan no pudo evitar ponerse recto al escuchar estas palabras. Confiar en su amo era una muy peligrosa elección. Aun no sabía el porqué su amo se encontraba en este pueblo y porque se había puesto a enseñar a este hijo de campesinos, ni los planes que en los que el niño encajaba. Para colmo, empieza a contar esta historia...

Iván como si adivinase sus pensamientos, le hizo una seña para que saliesen, al tiempo que indicaba a Pablo que se acostara. Ya en el pasillo ambos hombres se dirigieron a la habitación de Iván. Tras entrar y cerrar la puerta, Juan no pudo esperar más y se dirigió a su amo.

-¡Qué es lo que tratas de conseguir con esa historia?

-¡Conseguir? Nada, simplemente es una historia.

-No juegues conmigo, Iván. Te conozco lo suficiente. Lo que has contado es sólo una minucia comparado con el resto de la historia, la cual estoy seguro que terminaras contando al crio. Yo no me suelo meter en tus asuntos, pero el niño me cae bien y no se merece lo que quieras que hallas planeado hacer con él.

-A mi también me agrada. Simplemente le estoy brindando la oportunidad de una educación ¿es eso acaso un pecado?

Juan se calló durante unos momentos, sabía que no podría sacarle nada en claro a su amo, pero el hecho que Iván también estimara al niño aun lo había puesto más nervioso.

-Entonces, ¿tienes pensado contarle la historia hasta el final? ¿Incluida la parte en la que aparece tu buen amigo el caballero de Calatrava?
Iván se puso serio. Juan le conocía bien ciertamente, pero tenía razón.
-No omitiré ni un ápice de la historia. No sé cómo reaccionará a esa parte, pero es necesario que conozca la historia tal y como sucedió, para bien o para mal. Dejemos el tema, mañana será un día largo y nos conviene descansar. Retírate.
Juan asintió. Estaba claro que su amo había dado por terminada la conversación, abrió la puerta para irse cuando escuchó de nuevo la voz de Iván.

-Una última cosa, has dicho si le contaría la historia completa. No lo haré por una simple razón, pues la historia aun no ha terminado.
Juan asintió de nuevo y salió de la habitación, meditando sobre las últimas palabras de su amo. Su significado estaba claro para él: problemas.

Esa noche, Juan no durmió.

Dramatis Personae
(En orden de aparición)

Raimundo

FUE	20	Altura	1'70 m
AGI	15	Peso	65 kg
HAB	18	Apariencia	14 (Normal)
RES	24	Edad	25 años
PER	18		
COM	18	RR	0 %
CUL	20	IRR	122 %

Armas: Cuchillo 60% 1D6+1D4.
Armadura: Ropa gruesa (Prot 1)
Competencias: Alquimia 80%, Conocimiento Mágico 80%, Con vegetal, mineral y animal 75, Discreción 85%, Esconderse 90%, Leer/Escribir 80%, Latín 95%, Escuchar 75, Otear 60%, Esquivar 60%, Psicología 65%.
Formulas: 3D6.
Hechizos: Invisibilidad, protección mágica, vuelo, resistencia al frío, inmunidad al fuego, invulnerabilidad, bálsamo de curación, dormir, hacer olvidar, varita de búsqueda, abrir cerraduras, liberación, arma irrompible.

Isabel

FUE	8	Altura	1'60 m
AGI	12	Peso	55 kg
HAB	14	Apariencia	12 (normal)
RES	16	Edad	54 años
PER	16		
COM	14	RR	15 %
CUL	12	IRR	85 %

Armas: Cuchillo 40% 1D6.
Armadura: Ropa gruesa (Prot 1)
Competencias: Escuchar 60%, Otear 40%, Conducir carro 65%, Cocinar 80%.

Lope "el Camuñas" "Luis Carretero"

FUE	12	Altura	1'65 m
AGI	15	Peso	60 kg
HAB	15	Apariencia	11(mediocre)
RES	18	Edad	35 años
PER	10		
COM	14	RR	80 %
CUL	14	IRR	20 %

Armas: Espada 65%1D8+1D4+1, Cuchillo 78% 2D6, Pelea 55% 1D3.
Armadura: Ropa gruesa (Prot 1)
Competencias: Correr 60%, Esquivar 55%, Robar 55%, Trepar 40%, Leer/Escribir 55%, Latín 55%, Mando 35%, Psicología 45%, Escuchar 39%, Otear 45%, Disfrazarse 60%, Esconderse 55%, Discreción 60%, Tortura 55%, Elocuencia 45%.

Onofre Salcillo

FUE	10	Altura	1'60 m
AGI	12	Peso	70 kg
HAB	13	Apariencia	12 (normal)
RES	18		
PER	18		
COM	14	RR	50 %
CUL	20	IRR	50 %

Armas: Palo 45% 1D4+1
Armadura: Ropa Gruesa (Prot 1)
Competencias: Alquimia 60%, Conocimiento animal, vegetal y mineral 60%, Conocimiento mágico 60%, Gallego 100%, Castellano 85%, Leer/Escribir 85%, Correr 55%, Astrología 60%.
Formulas: 3D6+3.
Hechizos: ninguno.

Javier de Soto "Azracia"

(Ver Bestiario Alquímico)

Ladrones de la Banda del Camuñas

FUE	13	Altura	1'65 m
AGI	15	Peso	60 kg
HAB	15	Apariencia	6-15(Varía)
RES	15	Edad	20-35 años
PER	15		
COM	10	RR	60 %
CUL	8	IRR	40 %

Armas: Espada 40% 1D8+1D4+1, Cuchillo 60% 1D6+1D4, Garrote 52% 1D6
Armadura: Peto de cuero (Prot 2).
Competencias: Robar 60%, Discreción 70%, Esconderse 65%, Trepar 45%, Esquivar 45%, Escuchar 45%, Otear 50%, Tortura 40%, Lanzar 55%.

Beatriz Barreguete

FUE	8	Altura	1'67 m
AGI	17	Peso	60 kg
HAB	15	Apariencia	21(Hermosa)
RES	14	Edad	18 años
PER	18		
COM	18	RR	1 %
CUL	16	IRR	99 %

Armas: Daga 50% 2D3+1D4.
Armadura: Ropa gruesa (Prot 1), sólo cuando viaje.
Competencias: Conocimiento mágico 88%, Demonología 33%, Astrología 80%, Seducción 90%, Discreción 70%, Elocuencia 60%, Esquivar 65%, Escuchar 55%, Otear 35%.
Formulas: 1D6.
Hechizos: Dominación, Invocación de Gnomos, Protección mágica, Riqueza, Filtro amoroso, Dormir, Hacer Olvidar.

Sebastián Martínez

FUE	10	Altura	1'68 m
AGI	16	Peso	60 kg
HAB	15	Apariencia	17 (Normal)
RES	17	Edad	19 años
PER	17		
COM	15	RR	50 %
CUL	15	IRR	50 %

Armas: Palo 60% 2D4+1, Cuchillo 55% 2D6, Pelea 55% 1D3.
Armadura: Ropa Gruesa (Prot 1)
Competencias: Cantar 45%, Leer/Escribir 70%, Alquimia 40%, Con. mineral 55%, Con. Mágico 50%, Escuchar 60%, Otear 60%, Discreción 40%, Latín 65%, Árabe 35%, Esquivar 45%.
Formulas: 2D6+1.
Hechizos: ninguno.

Sancho y Felipe, soldados de Beatriz

FUE	18	Altura	1'70 m
AGI	14	Peso	70 kg
HAB	16	Apariencia	18 (Atractivos)
RES	20	Edad	27 años
PER	12		
COM	7	RR	30 %
CUL	5	IRR	70 %

Armas: Espada 55% 1D8+1D4+1, Maza pesada 50% 2D6+1D4, Hacha 55% 1D8+1D4+2, Espada corta 55% 1D6+1D4+1, 50% Ballesta 55% 1D10+1D4.
Armadura: Cota de malla (Prot 5), Casco, Escudo.
Competencias: Escudo 55%, Cabalgar 50%, Esquivar 45%, Tortura 60%, Primeros Auxilios 44%.

Paco "El Flaco"

FUE	10	Altura		1'67 m
AGI	15	Peso		40 kg
HAB	14	Apariencia		11 (Mediocre)
RES	16	Edad		28 años
PER	16			
COM	16	RR	65 %	
CUL	11	IRR	35 %	

Armas: Espada corta 60% 1D6+1, Pelea 44% 1D3.
Armadura: Peto de cuero (Prot 2)
Competencias: Robar 55%, Esconderse 60%, Discreción 55, Elocuencia 45%, Psicología 70%, Correr 60%, Trepar 43%, Esquivar 65%.

Lope "El Rata"

FUE	13	Altura		1'55 m
AGI	15	Peso		50 kg
HAB	15	Apariencia		9 (mediocre)
RES	19	Edad		37 años
PER	19			
COM	11	RR	70 %	
CUL	6	IRR	30 %	

Armas: Cuchillo 65% 1D6+1D4, Pelea 50% 1D3.
Armadura: Peto de cuero (Prot 2)
Competencias: Robar 75%, Elocuencia 60%, Disfrazarse 45%, Tortura 66%, Discreción 66%, Esconderse 60%, Esquivar 45%, Trepar 45%, Correr 80%, Psicología 66%.

Don Julio de Torres

FUE	18	Altura		1'67 m
AGI	17	Peso		70 kg
HAB	16	Apariencia		14 (normal)
RES	20	Edad		44 años
PER	17			
COM	15	RR	75 %	
CUL	14	IRR	25 %	

Armas: Espada 80% 1D8+1D4+1, Maza 80% 1D8+1D4+1, Lanza pesada 85% 2D6+1, Cuchillo 65% 1D6+1D4, Pelea 90% 1D3+1D4.
Armadura: Cota de malla con refuerzos (Prot 6), Casco, Escudo.
Competencias: Cabalgar 85%, Mando 87%, Esquivar 74%, Leer/Escribir 80%, Latín 80%, Gallego 75%, Euskera 45%, Catalán 55%, Francés 60%, Otear 70%, Escuchar 40%, Psicología 75%, Escudo 90%, Tortura 64%, Rastrear 70%, Teología 40%, Etiqueta 80%, Juego 60%.

Don Francisco López

FUE	19	Altura		1'70 m
AGI	16	Peso		72 kg
HAB	15	Apariencia		18 (atractivo)
RES	18	Edad		28 años
PER	16			
COM	12	RR	82 %	
CUL	17	IRR	18 %	

Armas: Espada 67% 1D8+1D4+1, Maza 70% 1D8+1D4+1, Lanza pesada 72% 2D6+1, Cuchillo 45% 1D6+1D4, Pelea 40% 1D3+1D4.
Armadura: Cota de malla con refuerzos (Prot 6), Casco, Escudo.
Competencias: Cabalgar 80%, Mando 64%, Esquivar 60%, Leer/Escribir 90%, Latín 60%, Otear 55%, Escuchar 47%, Psicología 55%, Escudo 72%, Tortura 84%, Rastrear 60%, Teología 50%, Etiqueta 65%, Juego 43%.
Fe: Absolución.

Absalon ben Eleazar

FUE	5	Altura		1'57 m
AGI	10	Peso		45 kg
HAB	15	Apariencia		14 (normal)
RES	15(10)	Edad		¡!
PER	15			
COM	10	RR	0 %	
CUL	20	IRR	175 %	

Armas Palo 40% (1D3)
Armadura Carece
Competencias Alquimia 100%, Astrología 70%, Conocimiento mágico 80%, Elocuencia 40%, Psicología 60%, Medicina 70%, Teología (hebrea) 90%
Formulas: 5D6
Hechizos: Corrosión del metal, Arma Irrompible, Aumentar el Conocimiento, Detección de Venenos, Resistencia al frío, Virilidad, Riqueza, Suerte, Curación de Enfermedades, Inmunidad al Fuego, Curación de Heridas graves, Hablar mediante sueños, Sumisión, Invulnerabilidad, Invocación de Ánimas, Protección Mágica, Conmoción, Teletransportación, Bestia alquímica, Lazos de sangre.
Nota: RES reducida por el hechizo de *Lazos de Sangre*.

Yaviz

FUE	10	Altura		1'74 m
AGI	12	Peso		60 kg
HAB	20	Apariencia		22 (hermoso)
RES	15	Edad		23 años
PER	20			
COM	10	RR	0 %	
CUL	20	IRR	115 %	

Armas Cimitarra 90% (2D6+2)
Armadura Cota de malla (Prot. 5), Casco (Prot. 2), Escudo
Competencias: Alquimia 90%, Cantar 45%, Conocimiento Mágico 95%, Astrología 95%
Formulas: 3D6
Hechizos: Arma Irrompible, Arma Invencible, Invulnerabilidad, Protección Mágica, Robar Fortaleza, Protección al frío, Protección al calor, Atracción Sexual, Lámpara de Búsqueda, Suerte, Carisma, Corrosión del Metal, Discordia, Hablar mediante sueños, Visión del Futuro.

DJin del anillo

FUE	20	Altura		3 m
AGI	25	Peso		250 kg
HAB	20	Apariencia		18 (atractivo)
RES	30	Edad		¡!
PER	15			
COM	15	RR	0 %	
CUL	12	IRR	175 %	

Armas: Cualquier arma humana al 80%, aunque usará una cimitarra 2D6+2.
Armadura: Convertidos en humo son inmunes al daño físico, excepto de tipo mágico o bendito.
Competencias: Cualquier conocimiento al 80%.
Hechizos: Protección mágica, vuelo, explosión, danza, teletransporte, sombras fantasmales, bálsamo de curación, carisma.
Poderes Especiales: Metamorfo, conversión en humo.

Tobias ben Aarón

FUE	10	Altura		1'64 m
AGI	14	Peso		55 kg
HAB	14	Apariencia		15 (normal)
RES	15	Edad		19 años
PER	18			
COM	17	RR	45 %	
CUL	20	IRR	55 %	

Armas: Palo 40% 1D4+1.
Armadura: Ropa gruesa (Prot 1)
Competencias: Alquimia 45%, Con. Mineral y vegetal 55%, Con. Mágico 40%, Ladino 100%, Hebreo 65%, Castellano 70%, Catalán 100%, Leer/Escribir 80%, Escuchar 70%, Astrología 45%.

Francesc Manet

FUE	12	Altura		1'63 m
AGI	16	Peso		52 kg
HAB	15	Apariencia		12 (normal)
RES	18	Edad		27 años
PER	20			
COM	17	RR	6 %	
CUL	20	IRR	94 %	

Formulas: 2D6.
Armas: Palo 60% 2D4+1, Daga 60% 2D3+1D4, Pelea 55% 1D3.
Armadura: Ropa Gruesa (Prot 1)
Competencias: Alquimia 70%, Con. Mágico 80%, Con vegetal, animal y mineral 84%, Leer/Escribir 80%, Catalán 100%, Castellano 100%, Criptografía 75%, Escuchar 80%, Otear 75%, Esquivar 60%, Astrología 90%.
Formulas: 3D6+3.
Hechizos: Protección mágica, Amuleto, Invisibilidad, Inmovilización, Carisma, Dormir, Arma invencible, Velo de Hada, Anular maldición, Detección de hechizos, Bálsamo de curación.

Gonzalo de Torreras

FUE	10	Altura	1'69 m
AGI	14	Peso	53 kg
HAB	14	Apariencia	11 (mediocre)
RES	18	Edad	37 años
PER	17		
COM	18	RR	50 %
CUL	21	IRR	50 %

Armas: Palo 55% 1D4+1.
Armadura: Ropa Gruesa (Prot 1)
Competencias: Alquimia 105%, Con. Mágico 99%, Con. vegetal, animal y mineral.99%, Leer/Escribir 99%, Astrología 89%.
Formulas: 4D6+3.
Hechizos: Protección mágica, creación de homúnculos, Arma invencible, Arma irrompible, Información.
Nota: Gonzalo conoce la primera del Clave del Secreto del Homúnculo

Noctis

FUE	5	Altura	30 cm
AGI	25	Peso	12 kg
HAB	1	Apariencia	-
RES	12	Edad	-
PER	16		
COM	1	RR	0 %
CUL	-	IRR	100 %

Armas: Picotazo 75% 1D4+Veneno(Sacar RR/2 o muerte instantánea).
Armadura: carece.
Competencias: Volar 90%, Otear 90%, Esquivar 75%, Escuchar 60%, Discreción 60%, Esconderse 45%.

Equidna

FUE	4	Altura	1'50 m
AGI	20	Peso	8 kg
HAB	1	Apariencia	-
RES	14	Edad	-
PER	16		
COM	1	RR	0 %
CUL	-	IRR	100 %

Armas: Mordisco 50% 1D3+veneno de áspid(Puede atacar siete veces por asalto, una vez por cabeza de áspid, a los blancos cercanos. El veneno corresponderá al tipo de cabeza).
Armadura: carece.
Competencias: Discreción 80%, Esconderse 80%, Esquivar 45%, Volar 80%.

Marquesa de Salcedo (Emilia)

FUE	6	Altura	1'58 m
AGI	14	Peso	44 kg
HAB	11	Apariencia	18 (atractiva)
RES	12	Edad	33 años
PER	15		
COM	14	RR	36 %
CUL	19	IRR	64 %

Armas: Daga 45% 2D3.
Armadura: Carece.
Competencias: Alquimia 65%, Etiqueta 80%, Con. Mineral 45%, Astrología 45%, Medicina 33%, Con. Mágico 47%.
Formulas: 3D6.

Armando "El Tuerto"

FUE	18	Altura	1'66 m
AGI	15	Peso	60 kg
HAB	17	Apariencia	10 (mediocre)
RES	20	Edad	39 años
PER	13		
COM	11	RR	50 %
CUL	9	IRR	50 %

Armas: Espada 60% 1D8+1D4+1, Escudo 67%.
Armadura: Cota de malla (Prot 5), Casco, Escudo
Competencias: Escudo 80%, Cabalgar 67%, Esquivar 50%, Tortura 70%, Etiqueta 45%.

Manuel Lobero

FUE	18	Altura	1'69 m
AGI	18	Peso	59 kg
HAB	20	Apariencia	10 (mediocre)
RES	20	Edad	39 años
PER	18		
COM	11	RR	45 %
CUL	9	IRR	55 %

Armas: Espada 90% 1D8+1D6+1, Hacha 90% 1D8+1D4+2, Espadón 90% 1D10+1D4+2, Cuchillo 80% 2D6, Ballesta 90% 1D10+1D6.
Armadura: Cota de malla negra(Prot 5), Casco, Escudo
Competencias: Cabalgar 90%, Esquivar 80%, Tortura 80%, Escuchar 90%, Otear 80%, Castellano 100%, Gallego 80%, Euskera 80%, Catalán 90%, Ladino 90%, Francés 100%, Árabe 80%, Inglés 55%, Leer/Escribir 33%, Discreción 80%, Esconderse 80%, Escudo 87%.

Jacinto Lobero

FUE	16	Altura	1'65 m
AGI	18	Peso	69 kg
HAB	20	Apariencia	16 (normal)
RES	20	Edad	25 años
PER	16		
COM	15	RR	50 %
CUL	11	IRR	50 %

Armas: Espada 90% 1D8+1D6+1, Hacha 90% 1D8+1D4+2, Arco corto 90% 2D6, Cortesana 80% 1D4+1+Veneno.
Armadura: Cota de malla negra(Prot 5), Casco, Escudo.
Competencias: Cabalgar 70%, Esquivar 85%, Tortura 60%, Escuchar 90%, Otear 80%, Castellano 100%, Gallego 80%, Euskera 80%, Catalán 90%, Árabe 65%, Leer/Escribir 43%, Discreción 90%, Esconderse 90%, Escudo 80%.

Jorge Fuentes

FUE	11	Altura	1'63 m
AGI	14	Peso	60 kg
HAB	14	Apariencia	17 (normal)
RES	16	Edad	45 años
PER	19		
COM	20	RR	50 %
CUL	17	IRR	50 %

Armas: Espada corta 40% 1D6+1.
Armadura: Ropa Gruesa (Prot 1), sólo de viaje.
Competencias: Alquimia 50%, Con. Mágico 30%, Con. vegetal, animal y mineral.43%, Leer/Escribir 80%, Astrología 40%, Latín 60%, Etiqueta 60%, Elocuencia 60%.
Formulas: 1D6+3.

Xenxo Barroso

FUE	9	Altura	1'60 m
AGI	13	Peso	49 kg
HAB	14	Apariencia	9 (mediocre)
RES	16	Edad	45 años
PER	17		
COM	16	RR	0 %
CUL	17	IRR	133 %

Armas: Daga 45% 2D3.
Armadura: Ropa Gruesa (Prot 1)
Competencias: Alquimia 80%, Astrología 99%, Con. Mágico 101%, Con. vegetal, mineral y animal.80%, Leer/Escribir 99%, Latín 80%, Gallego 100%, Castellano 89%, Leyendas 80%.
Formulas: 3D6.
Hechizos: Todos los relacionados con la muerte y el dolor, más protección mágica y creación de lutines.

El Doble de Xenxo

(Idénticas Características, menos los PC, que tendrá aquellos que halla gastado Xenxo)

Lutines

(*Ver manual pág 156*, conocen el hechizo de Metamorfosis como mínimo)

Pablo Escobedo

FUE	13	Altura		1'65 m
AGI	13	Peso		55 kg
HAB	17	Apariencia		14 (normal)
RES	15	Edad		38 años
PER	18			
COM	18	RR	10 %	
CUL	16	IRR	90 %	

Armas: Palo 55% 1D4+1
Armadura: Carece.
Competencias: Comerciar 80%, Elocuencia 50%, Psicología 50%, Etiqueta 30%, Escuchar 40%, Con. Mágico 66%, Alquimia 51%, Astrología 45%.
Formulas: 2D6+2.
Hechizos: Ungüento de brujas, Riqueza, Invocar a Beherito.

Jean Claude Dubai

FUE	15	Altura		1'67 m
AGI	15	Peso		50 kg
HAB	15	Apariencia		13 (normal)
RES	14	Edad		39 años
PER	16			
COM	14	RR	60 %	
CUL	19	IRR	40 %	

Armas: Palo 65% 2D4+1
Armadura: Ropa gruesa (Prot 1)
Competencias: Alquimia 75%, Astrología 60%, Con. Minerales 74%, Leer/Escribir 80%, Francés 100%, Castellano 75%, Gallego 40%, Euskera 30%, Escuchar 60%, Comerciar 40%.
Formulas: 3D6.
Nota: Jean Claude posee la primera Clave de la piedra filosofal.

Fernando de Montes

FUE	12	Altura		1'73 m
AGI	15	Peso		60 kg
HAB	15	Apariencia		19 (atractivo)
RES	16	Edad		32 años
PER	18			
COM	20	RR	70 %	
CUL	18	IRR	30 %	

Armas: Espada 55% 1D8+1D4+1
Armadura: Peto de cuero (Prot 2)
Competencias: Elocuencia 80%, Psicología 75%, Seducción 55%, Leer/Escribir 70%, Latín 99%, Alquimia 80%, Con. Mineral, vegetal y animal 60%, Astrología 50%, Etiqueta 99%, Comerciar 60%.
Formulas: 3D6.

Martín Perchero

FUE	10	Altura		1'67 m
AGI	12	Peso		55 kg
HAB	14	Apariencia		8 (marcadamente feo)
RES	18	Edad		28 años
PER	18			
COM	11	RR	55 %	
CUL	20	IRR	45 %	

Armas: Palo 64% 1D4+1
Armadura: Ropa Gruesa (Prot 1)
Competencias: Espagiria 88%, Con Animal, vegetal y mineral 70%, Con. Mágico 80%, Leyendas 70%, Esquivar 45, Discreción 40%, Ocultarse 55%, Latín 80, Leer/Escribir 80.
Formulas: 4D6.

Manuel Treviño

FUE	8	Altura		1'55 m
AGI	9	Peso		45 kg
HAB	11	Apariencia		11 (mediocre)
RES	14	Edad		53 años
PER	17			
COM	20	RR	99 %	
CUL	22	IRR	1 %	

Armas: ninguna
Armadura: Carece.
Competencias: Elocuencia 100%, Espagiria 66%, Con. Mineral 90%, Enseñar 80%, Leer/Escribir 100%, Latín 100%, Gallego 100%, Castellano 100%, Medicina 40%.
Formulas: 3D6.

Miguel de Mañara "el Cojitranco"

FUE	10	Altura		1'45 m
AGI	10	Peso		53 kg
HAB	17	Apariencia		14 (normal)
RES	15	Edad		17 años
PER	20			
COM	15	RR	60 %	
CUL	5	IRR	40 %	

Armas: Daga 65 2D3+1D4
Armadura: Ropa gruesa (Prot 1)
Competencias: Elocuencia 75%, Robar 80%, Esquivar 50%.

Harum Al-garur

FUE	7	Altura		1'64 m
AGI	6	Peso		42 kg
HAB	11	Apariencia		11 (mediocre)
RES	11	Edad		71 años
PER	9			
COM	17	RR	25 %	
CUL	20	IRR	75 %	

Armas: ninguna
Armadura: Carece.
Competencias: Alquimia 85%, Con. Mágico 89%, Teología 92%, Con. Mineral 80%, Leer/Escribir 80%, Árabe 100%, Castellano 75%.
Formulas: 3D6.
Hechizos: Parálisis, Inmovilizar, Corrosión de metales, Arma irrompible, Bálsamo de curación, Danza.

Genio protector de Harum

FUE	5	Altura		1 m
AGI	12	Peso		40 kg
HAB	10	Apariencia		14 (normal)
RES	8	Edad		12 años
PER	15			
COM	10	RR	0 %	
CUL	12	IRR	125 %	

Armas: ninguna
Armadura: Sólo le dañan las armas mágicas o benditas.
Competencias: Iguales a las de Harum.
Hechizos: Los mismo que Harum.

Alaric Ballester

FUE	20	Altura		1'78 m
AGI	13	Peso		60 kg
HAB	20	Apariencia		11 (mediocre)
RES	20	Edad		34 años
PER	14			
COM	14	RR	50 %	
CUL	14	IRR	50 %	

Armas: Espada corta 69% 2D6+1
Armadura: Carece.
Competencias: Artesanía (con usos arquímicos) 90%, Con. Mineral 89%, Comerciar 70%, Catalán 100%, Castellano 98%, Francés 100%, Italiano 50%, Leer/Escribir 60%, Psicología 70%.
Formulas: 1D6+2, sólo orientadas a la metalurgia.

Abad Alfonso de Isillas

FUE	12	Altura		1'68 m
AGI	11	Peso		55 kg
HAB	14	Apariencia		12 (normal)
RES	15	Edad		48 años
PER	18			
COM	18	RR	50 %	
CUL	19	IRR	50 %	

Armas: ninguna
Armadura: Carece.
Competencias: Alquimia 80%, Teología 72%, Con. Mineral y vegetal 75%, Leer/Escribir 80%, Latín 100%.
Formulas: 3D6.
Fe: Absolución, Bendición

Antonio Pedrales

FUE	14	Altura	1'72 m		
AGI	15	Peso	58 kg		
HAB	15	Apariencia	15 (normal)		
RES	17	Edad	26 años		
PER	16				
COM	12	RR	50 %		
CUL	8	IRR	50 %		

Armas: Cuchillo 65% 1D6+1D4.
Armadura: Ropa gruesa (Prot 1), sólo cuando viaja.
Competencias: Medicina 80%, Espagiria 75%, Con. Mineral y vegetal 75%, Leer/Escribir 80%, Latín 89%, Elocuencia 67%, Con. Mágico 67%, Leyendas 60%.
Formulas: 2D6 orientadas principalmente al uso medicinal.

Goio "el Tiznado"

FUE	18	Altura	1'70 m		
AGI	17	Peso	60 kg		
HAB	15	Apariencia	10 (mediocre)		
RES	20	Edad	30 años		
PER	15				
COM	8	RR	0 %		
CUL	8	IRR	140 %		

Armas: Cuchillo 80% 1D6+1D4+1, Hacha 75% 1D8+1D4+2, Arco corto 69% 1D6+1D4, Pelea 85% 1D3+1D4.
Armadura: Pieles (Prot 1), Capucha de cuero (+1 prot. en la cabeza).
Competencias: Con. Mágico 90%, Leyendas 60%, Euskera 100%, Castellano 69%, Demonología 30%, Discreción 60%, Esconderse 60%, Escuchar 60%, Otear 50%, Esquivar 60%, Con. Plantas 70%, Alquimia 60%, Rastrear 60%, Lanzar 60%, Astrología 80%.
Formulas: ninguna.
Hechizos: Furia, Arma invencible, Protección mágica, Aquelarre a Frimost, Invocación de Ígneos, Conmoción, Tortura, Valor.
Nota: Goio tiene dos ígneos a su servicio.

Igneos

(Ver manual pág. 152)

Luken "el Viejo"

FUE	17	Altura	1'59 m		
AGI	18	Peso	45 kg		
HAB	17	Apariencia	10 (mediocre)		
RES	22	Edad	84 años		
PER	16				
COM	3	RR	0 %		
CUL	3	IRR	172 %		

Armas: Cuchillo 99% 1D6+1D4+1, Hacha 87% 1D8+1D4+2, Honda 89% 1D3+1D4+3, Pelea 110% 1D3+1D4..
Armadura: Pieles (Prot 1), Capucha de cuero (+1 prot. en la cabeza).
Competencias: Con. Mágico 120%, Leyendas 89%, Euskera 100%, Castellano 49%, Demonología 80%, Discreción 90%, Esconderse 70%, Escuchar 40%, Otear 50%, Esquivar 40%, Rastrear 70%, Lanzar 90%, Astrología 110%.
Hechizos: Todos los relacionados con la guerra, el combate y el dolor, pero no los usa (no lleva talismán, poción o ungüento alguno).

Ferran"el Largo"

FUE	21	Altura	1'90 m		
AGI	17	Peso	76 kg		
HAB	18	Apariencia	10 (mediocre)		
RES	20	Edad	26 años		
PER	17				
COM	9	RR	0 %		
CUL	4	IRR	155 %		

Armas: Espada 79% 1D8+1D4+1, Hacha 66% 1D8+1D6+2, Hacha de combate 66% 1D10+1D4+1D6.
Armadura: Peto de cuero con refuerzos (Prot 3), Casco.
Competencias: Con. Mágico 90%, Leyendas 69%, Euskera 100%, Castellano 100%, Catalán 100%, Latín 45%, Demonología 47%, Discreción 90%, Esconderse 70%, Escuchar 70%, Otear 70%, Esquivar 59%, Rastrear 89%, Lanzar 90%, Alquimia 51%, Astrología 90%, Escudo 67%.
Formulas: ninguna .
Hechizos: Filo maldito, arma irrompible, arma invencible, protección mágica, Explosión, Inmunidad al dolor, Tortura, Invulnerabilidad, Locura, Aquelarre a Frimost.

Alquimistas Varios

FUE	11	Altura	1'65 m		
AGI	13	Peso	54 kg		
HAB	14	Apariencia	7-17 (varios)		
RES	14	Edad	35-70 años		
PER	18				
COM	16	RR	var %		
CUL	20	IRR	var %		

Armas: Palo 40% 1D4+1 o ninguna.
Armadura: Ropa gruesa (Prot 1) o ninguna.
Competencias: Alquimia 65%, Con. Mágico 60%, Con animal, vegetal y mineral 60%, Leer/Escribir 60%, Latín 60%.
Formulas: 3D6.
Hechizos: 2D6+1 o ninguno.

Escoltas de Alquimistas

FUE	15	Altura	1'66 m		
AGI	14	Peso	52 kg		
HAB	14	Apariencia	9 (mediocre)		
RES	17	Edad	30 años		
PER	14				
COM	12	RR	45 %		
CUL	8	IRR	55 %		

Armas: Garrote 40% 1D6+1D4, Espada 45% 1D8+1, Cuchillo 40% 1D6, Pelea 50% 1D3+1D4.
Armadura: Peto de cuero con o sin refuerzos (Prot 2/3), Casco o Capucha de cuero
Competencias: Cabalgar 40%, Esquivar 35%, Discreción 40%, Escuchar 40%.

Rómulo y Remo

FUE	20	Altura	1'70 m		
AGI	14	Peso	59 kg		
HAB	16	Apariencia	12 (normal)		
RES	20	Edad	27/28 años		
PER	17				
COM	13	RR	50 %		
CUL	13	IRR	50 %		

Armas: Pelea 80% 1D3+1D6, Garrote 60% 2D6.
Armadura: Carecen.
Competencias: Comerciar 70%, Elocuencia 55%, Soborno 70%, Etiqueta 45%, Escuchar 70%, Psicología 67%.

Guardias de Andréu

FUE	16	Altura	1'66 m		
AGI	15	Peso	52 kg		
HAB	13	Apariencia	9 (mediocre)		
RES	16	Edad	30 años		
PER	15				
COM	11	RR	65 %		
CUL	8	IRR	35 %		

Armas: Garrote 50% 1D6+1D4, Espada 50% 1D8+1, Cuchillo 50% 1D6, Pelea 59% 1D3+1D4.
Armadura: Peto de cuero con refuerzos (Prot 3), Casco.
Competencias: Cabalgar 40%, Esquivar 40%, Discreción 50%, Escuchar 40%, Conducir carro 60%.

Frateres de la Vera Lucis

FUE	18	Altura	1'65 m		
AGI	15	Peso	55 kg		
HAB	15	Apariencia	11 (mediocre)		
RES	17	Edad	28 años		
PER	16				
COM	10	RR	80 %		
CUL	10	IRR	20 %		

Armas: Cuchillo (Bendito) 60% 1D6+1D4, Espada 65% 1D8+1D4+1, Maza 65% 1D8+1D4+1, Pelea 75% 1D3+1D4, Ballesta 59% 1D10+1D4.
Armadura: Cota de mallas (Prot 5), Casco, Escudo.
Competencias: Cabalgar 60%, Escudo 67%, Esquivar 40%, Mando 35%, Tortura 72%, Correr 60%, Rastrear 45%.

Apéndices:

Gremios alquimistas de Toledo
La Familia Martínez

Durante la ocupación musulmana, en la ciudad de Toledo, se enseñaba en sus plazas astrología, magia y alquimia. Estos conocimientos eran más bien mal vistos por la sociedad hebrea ortodoxa de la ciudad. No obstante, un judío llamado Levi, hijo de un joyero, se interesó por la alquimia. Atendió las clases, compró libros, pidió consejo a otros alquimistas y en relativamente poco tiempo, se convirtió en uno de ellos. El padre desconfió un poco al principio, pero viendo los resultados que su hijo lograba, algunos de los cuales podía usarlos en su negocio, no puso reparos. Pasado un tiempo, Levi se casó y tuvo hijos. La prosperidad sonrió a Levi, la cual pensaba que derivaba de sus prácticas alquímicas, así que creo los cimientos de lo que se convertiría en una tradición familiar, enseñar alquimia a todos los hijos varones de la familia. Esta tradición y el "espíritu" alquímico que se respiraba en la familia, llevó a que todos los descendientes fuesen en mayor o menor medida alquimistas (vamos que tendrían doble profesión, siendo la segunda alquimista). Así se formó este peculiar y compenetrado gremio de alquimistas. Sus investigaciones fueron avanzando, lenta pero constantemente, y aunque los mayores podrían haber dado sus trabajos a los jóvenes para que los continuasen, logrando así descubrir los secretos de la Obra en menor tiempo, obraron siguiendo la filosofía de la alquimia, sólo orientando a los que más cerca estuviesen, evitando dar un conocimiento demasiado claro (dejando así la última palabra al Creador).

La familia fue creciendo y con ella el "gremio", pero entonces algo pasó. Los cristianos conquistaron Toledo. Y pasó que uno de los miembros de la familiar, llamado Aarón, se enamoró de Mercedes, la hija de un comerciante de paños, teniendo la buena (o mala) fortuna de ser correspondido. Aarón, anteponiendo su amor a su tradición, se convirtió al cristianismo (al menos de boquilla), tomando el nombre de Martín, para conseguir el beneplácito de la familia de la novia. Esta, al ver al joven Martín, cristiano y proveniente de una familia con dineros, no puso más objeción. Una vez casado, Mercedes descubrió que la conversión de su marido era falsa y que aun seguía la religión de sus ancestros. Tras una tensa charla y por el amor que se profesaban, tomaron la decisión (un tanto revolucionaria para la época) que educarían a sus hijos en ambas religiones, dejando en manos de ellos cuando fuesen mayores la elección de cual quisieran seguir (aunque públicamente fuesen cristianos). Esta tradición se conservará en las sucesivas generaciones

El tiempo siguió pasando y Martín, siguiendo la tradición familiar, siguió educando a los varones de su familia en las artes alquímicas. Por su parte, la familia tanto la rama hebrea como la cristiana, se consolidaron como excelentes artesanos dentro de la estructura de la ciudad y todo siguió marchando bien hasta la llegada de los Barreguete

La familia Martínez, está enfocada en la investigación pura de la alquimia. No obstante, alguno de sus miembros puede conocer y usar la magia (sin embargo evitarán lo máximo posible las goecias.) Se sospecha que alguno de los miembros de los Martínez pueden tener conexiones con la cofradía Anatema, aunque no existe evidencia que lo pruebe o desmienta.

La familia Barreguete

La historia de la familia Barreguete comienza en Galicia. El patriarca del clan, un hidalgo alquimista de nombre Agostino, obsesionado con encontrar los secretos de la obra, pero sin una verdadera vocación para encontrarlos. El tiempo pasaba y no encontraba los resultados satisfactorios, así que tuvo que usar otros métodos. Recordó poseer varios libros de magia negra, legado de unos antiguos antepasados. Con los conocimientos que de ahí obtuvo, invoco a un demonio, para que le instruyese. El demonio accedió pero a cambio de un pacto de fianza. La ambición del Agostino, no conocía limites, así que hizo más y más pactos parciales, hasta que al final, decidió hacerse adorador de Surgat. Bajo esta condición, dejo su Galicia natal y empezó a viajar por la península en un oscuro peregrinaje, siguiendo la voz de Surgat. Por el camino encontraba alquimistas de igual y oscura vocación, a los que engatusaba para que se uniesen a su conclave, de tal forma que los convencía para que hiciesen pactos parciales con los demonios para beneficiarse de los conocimientos alquímicos de estos (por una pequeña comisión, claro). Su tarea de expansión, fue creciendo, y sus cambios de residencia frecuentes. Para explicar la tropa de gente que le acompañaba,

Agostino los convirtió en su "familia" (de hecho se casó con una bruja y adoptó sus retoños como hijos). El tiempo pasaba y Surgat, para mantener el "espíritu" de la familia, proporcionó a Agostino la receta de un elixir: *el sudor de Surgat*. Esperanzado lo tomó, pero pronto sus esperanzas desaparecieron, pues el elixir, que si alargaba la vida tenía unos efectos secundarios bastantes peculiares. Al que lo tomaba regularmente, le iban "creciendo" piedras preciosas, las cuales salían al exterior de una forma muy dolorosa (y si no se tenía cuidado, mortal), lo cual hizo que Agostino quedase horriblemente desfigurado. Viendo esto un problema, pidió permiso a Surgat para establecerse de forma permanente. Este lo concedió eligiendo Toledo.

La familia se instaló en la ciudad, y usando su poder mágico y monetario, empezó a infiltrarse la estructura política de la ciudad. Durante este periodo, los de Barreguete descubrieron la existencia de los Martínez y viceversa, tomando como medidas ambas familias el vigilar a la otra. Pasó el tiempo y las envidias afloraron en los de Barreguete. Estaba claro que los Martínez tenían grandes conocimientos alquímicos, así que sólo era cuestión de tiempo que los Barreguete intentasen conseguirlo. Pero un imprevisto sucedió, un grupo de rapaces de los Barreguete fueron a la casa de los Martínez y usando varios compuestos alquímicos, gastaron una "pequeña" broma a los vástagos de los Martínez. La broma evidentemente no sentó nada bien y los mayores fueron a pedir explicaciones, empezando una pequeña guerra secreta que duro un par de meses. Las hostilidades terminaron, cuando José, el patriarca de los Martínez, se presento un día solo y desarmado ante la casa de los de Barreguete, pidiendo ver a Agostino. Esto sorprendió a todos, más cuando Agostino nunca había salido a la luz en la ciudad (vivía confinado por propia voluntad en su laboratorio y cuando se le hacia mención, se le llamaba Diego). Agostino, al enterarse, sintió curiosidad y le dejo pasar. Allí intentó calmar los ánimos a la vez que sugería un intercambio de información como un buen paso para una tregua. José escucho y no dijo nada. Luego miro a los ojos de a Agostino y le explicó que tenía evidencias de su verdadero pasado y si se hacían publico, acabarían todos en la hoguera. Agostino, que sabia la falsa conversión de algunos de los Martínez no dijo nada tampoco y aceptó una tregua sin condiciones, tras lo cual José volvió a su casa.
Y así están las cosas desde entonces, ambas familias enfrentadas en una guerra fría, sin que ninguna se atreva a atacar a la otra, ya que si degenerase en guerra abierta, ambas familias serían destruidas. Ambos patriarcas conocen eso y, de alguna forma, se respetan mutuamente. Si alguno muriese, el sucesor, quizá no fuese tan comprensivo.

Los de Barreguete, son un grupo de alquimistas, la mayoría al servicio o con tratos con el demonio, que buscan los secretos del Arte. Son muy individualistas y el tutelaje o consejo se paga con información o servicios. Además no hacen en absoluto asco a la magia (el uso de las goecias es moneda común), teniéndola (así como a los demonios) como otro camino para descubrir los secretos. Las mujeres de la familia también son instruidas en el Arte, así como en la brujería, en un intento de acelerar las investigaciones "familiares", aunque esta táctica da poco resultado, debido al individualismo de la familia.

Rol-Aquelarre	Ref.	ISBN	Fecha	Precio
Básicos				
Aquelarre - La Tentación	AQR002	84-95649-02-0	05-2001	18
Aquelarre - Edición Lujo	AQR003	84-95649-02-0	05-2001	40
Mitos y Leyendas - Módulos				
Fraternitas de la Vera Lucis	AQS001	84-95949-01-6	02-2002	16
Ad Intra Mare	AQS011	84-95949-56-3	01-2003	14,95
Aker Codex - Suplementos Regionales				
Jentilen Lurra (Euskadi)	AQS007	84-95949-37-7	10-2002	17,5
Fogar de Breogan (Galicia)	AQS009	84-95949-52-0	12-2002	17,5
Asturias Medievalia (Asturias)	AQS011	84-95949-62-8	03-2003	?
Cantabrum Terra (Cantabria)	AQS016	84-95949-63-6	02-2003	?
Al-Andalus (Andalucía)	AQS004	84-95949-13-x	05-2002	17,5
Sefarad (Varios territorios)	AQS008	84-95949-51-2	01-2003	16,45
Grandes Ciudades				
Scripta Barchione (Barcelona)	AQS019	84-95949-64-4	07-2003	?
Medina Garnatha (Granada)	AQS005	84-95949-14-8	06-2002	16,5
Ars - Profesiones				
Ars Medica	AQS007	84-95949-21-0	09-2002	20
Ars Carmina	AQS012	84-95949-60-1	02-2003	?
Ars Magna	AQS014	84-95949-65-2	03-2003	?
Ars Theologica	AQS015	84-95949-66-0	05-2003	?
Especiales				
El Tribunal de la Santa Inquisición	AQS002	84-95949-00-8	01-2002	17
La Danza Macabra	AQS003	84-95949-11-3	02-2002	18
Grimorio de Magia	AQS100	84-95949-38-5	10-2002	20
Apócrifo	AQS101	84-95949-57-1	01-2003	19,95

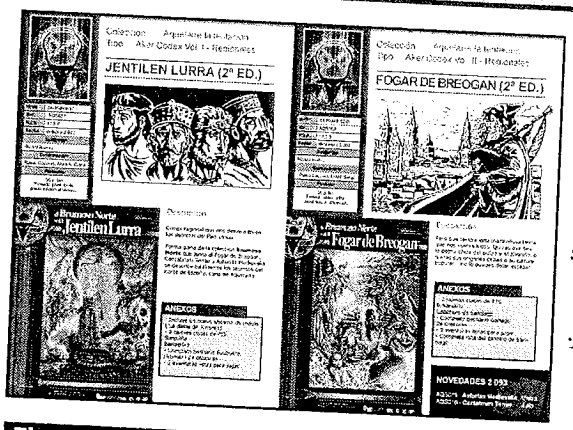
Rol-Otros	Ref.	ISBN	Fecha	Precio
Superhéroes Inc				
Superhéroes Inc. 2ª Edición	SHI001	84-95949-02-4	09-2002	18
Cosmo Agenda: Alfa	SHI201	84-95949-06-7	02-2002	16
Cosmo Agenda: Omega	SHI202	84-95949-36-9	02-2003	17
Armaggedon	SHI203	84-95949-XX-x	05-2003	?
Universo Vol.I	SHI301	84-95649-20-2	06-2002	15
Orígenes: Dioses	SHI401	84-95649-35-0	07-2002	18
Bajos Fondos (Orig. Justicieros)	SHI402	84-95649-XX-x	03-2003	?
El Señor de los Pardillos				
El Señor de los Pardillos	FZZ001	84-95949-15-6	04-2002	12
El Señor de los Pardillos (Limitada)	FZZ002	84-95949-18-4	04-2002	12
Semper Fidelis				
Dark Echelons	DKE001	84-95949-61-x	02-2003	23,5
Semper Fidelis (Reglamento Fig.)	SPF001	84-95949-03-2	03-2002	14
Lucha y Conquista (Aventuras)	SPF101	84-95949-34-2	07-2002	12
Aventuras y Escenarios II	SPF102	84-95649-XX-x	06-2003	?
Bribones!!!				
Bribones!!! El juego	BRI001	84-95949-16-4	04-2002	22
La Maldición de la Gallina	BRI002	84-95949-17-2	05-2002	16
Básico Formato 150x210 mm				
Mill KK	MKK001	84-95949-39-3	11-2002	8
Pitecanthropuz	URI001	84-95949-54-7	12-2002	8

El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha (Capa y Espada)				
Don Quijote (Capa y Espada)	CYE001	84-95949-XX-x	04-2003	?
Villa y Corte	CYE100	84-95949-XX-x	04-2003	?
Visitas de la Inquisición	CYE002	84-95949-XX-x	05-2003	?
Caballeros de Olenia				
Caballeros de Olenia	CDO001	84-95949-68-7	02-2003	19,95
Señores del Aire	CDO002	84-95949-XX-x	06-2003	?
Otros básicos				
Dioses y demonios	DYD001	84-95949-XX-x	05-2003	?
Ichar	ICH001	84-95949-XX-x	03-2003	?
Centurión (Provisional)	?	84-95949-XX-x	04-2003	19,95
Genhis Khan (Provisional)	?	84-95949-XX-x	05-2003	19,95
Egipto (Provisional)	?	84-95949-XX-x	07-2003	19,95

Novela	Ref.	ISBN	Fecha	Precio
Rolatos				
001- El Conquistador	ROL001	84-95949-40-7	08-2002	5
002- El Despertar de Tsang -Tsang	ROL002	84-95949-42-3	03-2003	5
003- Euromen: Genesis	ROL003	84-95949-43-1	08-2002	5
004- Amadeo	ROL004	84-95949-45-8	09-2002	5
005- El Sacamantecas	ROL005	84-95949-46-6	09-2002	5
006- El Juicio de Dios	ROL006	84-95949-47-4	10-2002	5
007- Lobos de Castrove	ROL007	84-95949-48-2	10-2002	5
008- Amanda Trémula	ROL008	84-95949-49-0	11-2002	5
009- ADD	ROL009	84-95949-50-4	11-2002	5
010- ARENA, CENIZA... Y SANGRE	ROI010	84-95949-55-5	12-2002	5
Pulp				
Pulp I - Una noche de amor con...	PUL001	84-95949-10-5	02-2002	6,95
Pulp II - Enrolándose en el Bellal	PUL002	84-95949-08-3	02-2002	7,5
Pulp III - Reanimator	PUL003	84-95949-07-5	02-2002	7,95
Otros				
Clavos Rojos	CRM001	84-95949-09-1	02-2002	9,95
Dentro del Obelisco	SPF201	84-95949-23-7	08-2002	5,95
Ichar	ICH101	84-95949-59-8	02-2003	15,95

COMIC	Ref.	ISBN	Fecha	Precio
Fuzztoons				
El Señor de los Pardillos	FZZ001	84-95949-XX-x	04-2002	1,95
Merluzada en Mordheim	FZZ003	84-95949-04-0	01-2002	1,95
Chokoklingons	FZZ002	84-95949-XX-x	10-2001	1,95
Especial Patrick	FZZ201	84-95649-18-0	05-2002	8
Miguel Ángel Cáceres				
Bram el Yacoi	CO1001	84-95949-22-9	08-2002	12
Simeón Ordago	CO1002	84-95949-53-9	12-2002	5
Especiales Líder				
Especial Líder: MAN	EPL001	84-95949-44-x	10-2002	20
Especial Líder: MONTEYS	EPL002	84-95949-XX-x	02-2003	20
Otros				
El baile del Vampiro	SUL001	84-95949-05-9	02-2002	9,95
Monique y Denisse	SUL002	84-95949-12-1	03-2002	7,95

PROYECTOS EDITORIALES
CROM
www.quepunto.net



tienes disponible un catálogo a todo color con toda la información

Figuras	Ref.	Fecha	Precio
Medallones y talismanes Míticos			
Medallones (Plata)	CDLM01-CDLM18	09-2001	4,75
Talismanes (Resina)	CDLT01-CDLT18	09-2001	4,75
Figuras de Aquelarre			
Macho Cabrio	CDL003	03-2000	5,95
Cabritos D4	CDL008	03-2000	2,7
Cabritos D6	CDL009	03-2000	2,7
Cabritos D8	CDL010	03-2000	2,7
Cabritos D10	CDL011	03-2000	2,7
Cabritos D12	CDL012	03-2000	2,7
Cabritos D20	CDL013	03-2000	2,7
Cabrito Posados 2d10	CDL014	05-2000	5,95
Clásicos			
Enano	CDL018	2003	?
Elfo	CDL019	2003	?
Halfling	CDL020	2003	?
Gnomo	CDL021	2003	?
Pecados Capitales			
Gula	CDL022	2003	?
Avaricia	CDL023	2003	?
Pereza	CDL024	2003	?
Envidia	CDL025	2003	?
Ira	CDL026	2003	?
Soberbia	CDL027	2003	?
Lujuria	CDL028	2003	?
Acurrucados			
Troll Sabio	CDL029	2003	?
Ogro Cagón	CDL030	2003	?
Orco Loco	CDL031	2003	?
Goblin Tahur	CDL032	2003	?
Otros			
Nyarlathothep	CDL001	06-2001	18
Cthulhu	CDL007	06-2001	18
Gorka	CDL002	03-2000	18
Elfa Líder	CDL017	2003	18

Merchandasing	Precio
Camisetas	
Camiseta Aquelarre 2 colores/2 caras	14
Gorras	
Gorra Aquelarre	6
Gorra Líder	6
Gorra Superhéroes Inc.	6
Pósters	
Póster Aquelarre 50x70	3
Póster Superhéroes Inc. 50x70	3

Las fechas de sálida pueden sufrir ligeras modificaciones.
Los precios, referencias, ISBN son válidos salvo error tipográfico.

Líder-Arena	Ref.	Fecha	Precio
Líder Especial módulos 15 aniversario	LDS001	02-2001	4
Líder-Arena # 1	LYA001	10-2002	2,5
Siguientes números	LYA0XX	XX-2003	2,5

Sistema 2H - Colección Aquelarre la tentación

«Alquimia es una parte celeste y la más necesaria de la filosofía natural oculta: constituye y hace un arte y ciencia que no es conocida por todos, y enseña a limpiar y purificar todas las piedras preciosas, no las perfectas sino las defectuosas, y llevarlas a su verdadero temperamento; también enseña a restituir todos los cuerpos humanos caídos y enfermos a su verdadero temperamento y óptima salud; también a transmutar todos los cuerpos metálicos en verdadera luna, luego en verdadero sol; esto mediante un cuerpo medicinal universal, al cual todas las medicinas son y han sido reducidas».

Del Testamento Llulliano, de Ramón Llull.

¿Qué buscas? Hoy en día he escuchado muchos disparates en relación a la alquimia:¿Fabricar increíbles pociones?¿Usar la alquimia como herramienta de la magia?¿Convertir el oro en plomo?¿Encontrar la medicina que todo lo cura?... ¡Eh! No pongas esa cara, yo no he dicho que la alquimia no pueda realizar tales prodigios, pero quizá no como tú lo piensas. La alquimia es una filosofía, que permite al que la sigue y la practica obtener grandes recompensas. Pero no voy a mentirte, el camino es largo, muchos han seguido este camino antes que tú, y pocos los que han llegado al final.

En este libro, entre otros muchos misterios podrás descubrir:

- Cuatro nuevas clases de personajes: *espagirista/boticario, embaucador, alquimista de salón y frater rosacruz.*
- La historia de la alquimia, desde la remota antigüedad hasta nuestros días.
- La alquimia descrita en detalle.
- Un nuevo sistema de alquimia que incluye un formulario alquímico con mas de 60 fórmulas y los Secretos del Arte.
- Bestiario alquímico.
- La magia roja, la magia de los alquimistas.

Títulos publicados
- Ars Medica
- Ars Carmina
- Ars Magna

en preparación
- Ars Theologica

Quenumbres
ISBN 84-95949-65-2
9788495949653
www.nuevopunto.net