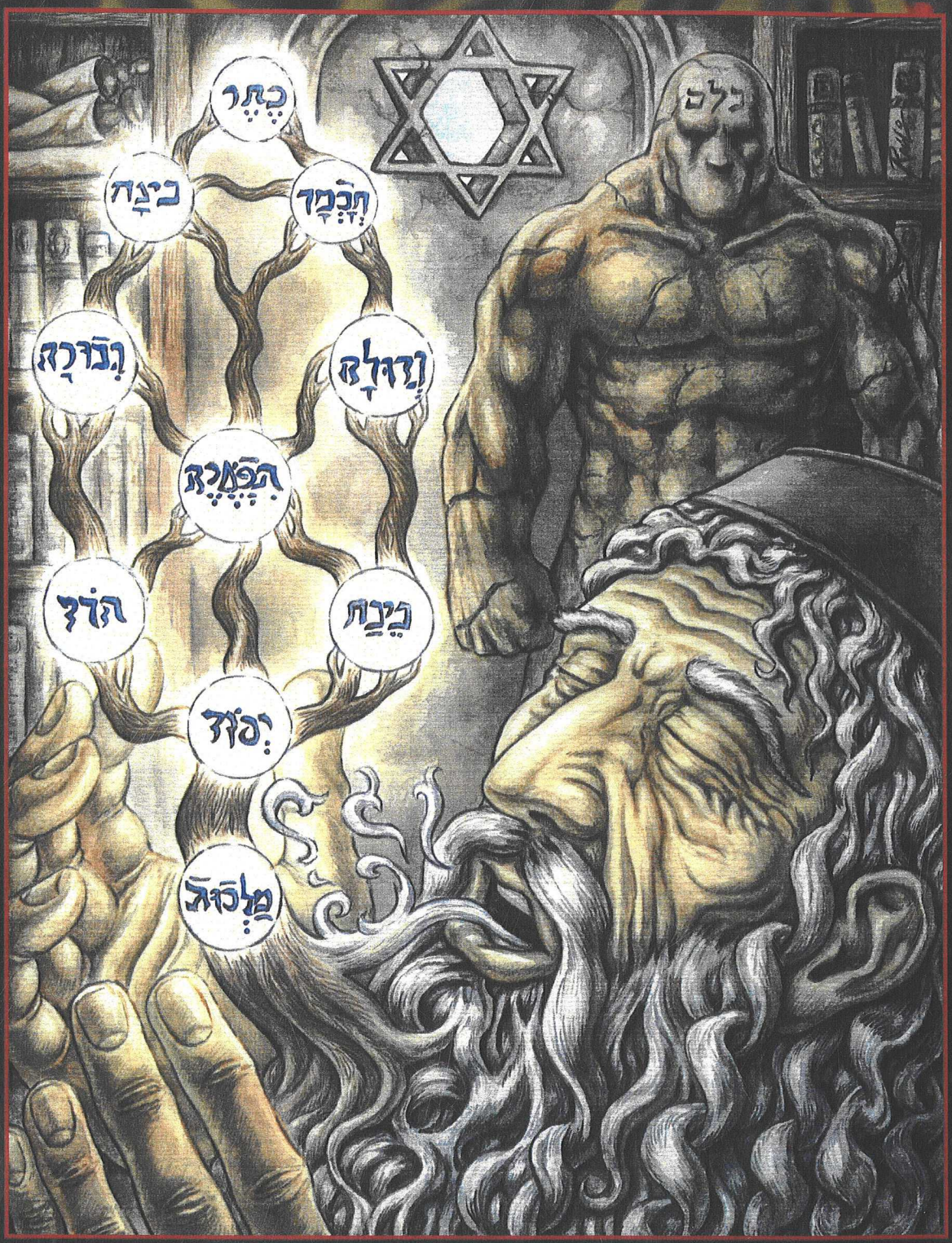
SEFARAT

Aker Codex Vol. VI

Los Secretos de la Cábala Judia



Aquelarre

Por Ricard Ibáñez

Un suplemento para Aquelarre,
el juego de rol Demoníaco - Medieval

Quepuntoes CdP

Aquelarre

La tentación

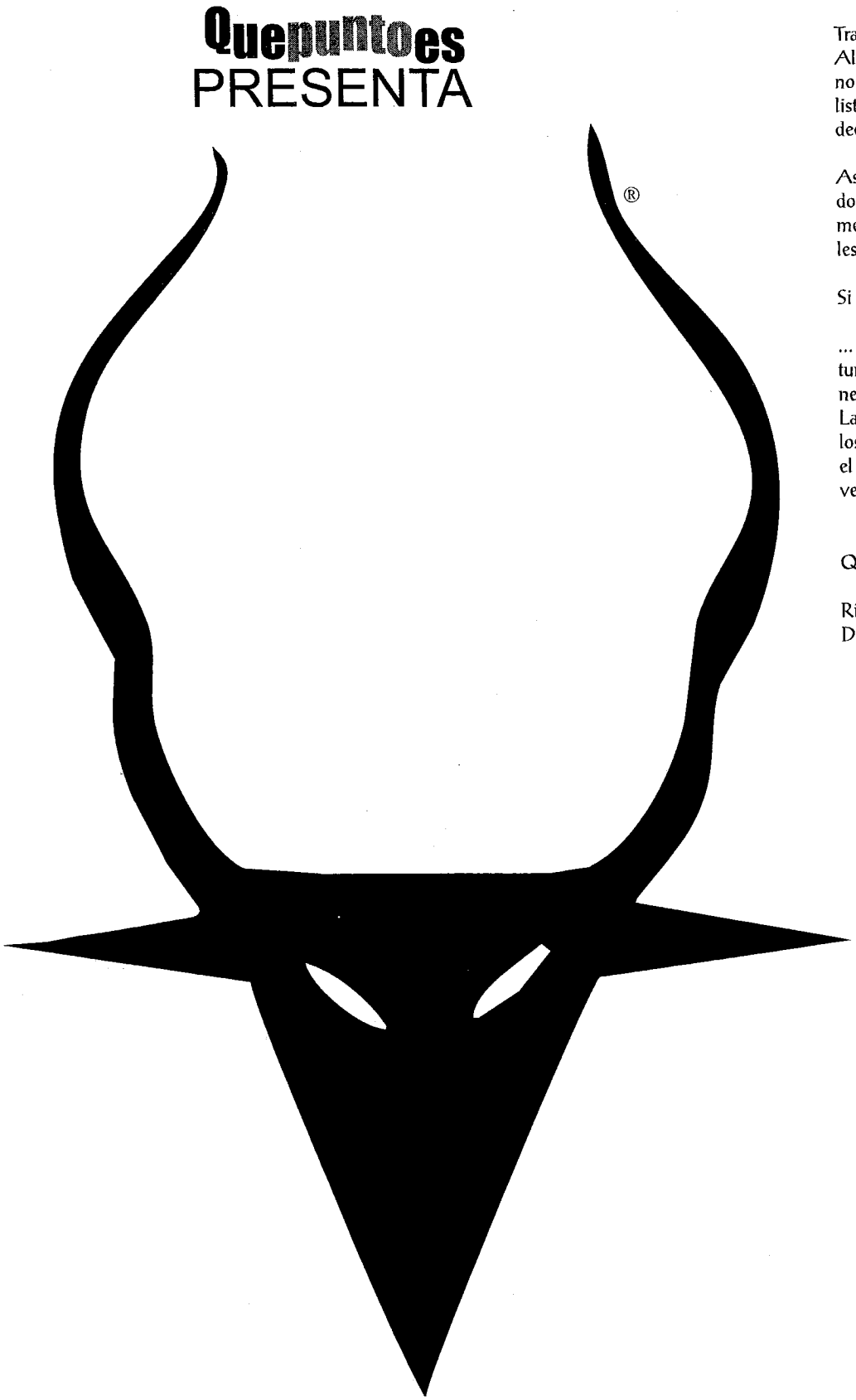
AQUELARRE es un juego de rol basado en las tradiciones legendarias hispanas, ambientado en la Baja Edad Media durante los años 1300/1500. En estos años se están gestando toda una serie de corrientes de pensamiento, que finalmente darán como resultado, mucho más tarde, la aparición del Renacimiento, con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



Prólogo

Lo he dicho muchas veces, oigan a mí no me líen, yo solamente soy un mandao...

Tras el mundo musulmán, descrito en Al - Andalus, llega el mundo judío, porque no podría ser de otra manera. Porque los de la lista de correo eso quieren, y más me vale obedecer si sé lo que me conviene...

Así que espero que Sebas y su legión de seguidores "pro - Sefarad" se den por satisfechos y me dejen seguir con los suplementos regionales, que ahora le toca el turno a Asturias...

Si no me dicen lo contrario....

... Una última nota. Siguiendo nuestra costumbre de insertar entre el texto frases, refranes y cosas así, el lector encontrará frases en Ladino, el castellano hebraizado que hablaban los judíos sefardíes. Así que no piensen que el corrector se nos ha vuelto loco, que por una vez la culpa no es suya...

Que ya podría ser...

Ricard Ibáñez.
Diciembre del año 2002.

SEFARAT - Aker Codex Vol. VI
1ª Edición diciembre, 2 002 Proyectos Editoriales Crom
©2 002 Ricard Ibáñez, Proyectos Editoriales Crom S.L.
D.L.: SE-24-2003
ISBN.: 84-95949-51-2
Impresión: Publicaciones Digitales, S. A. (Sevilla)
www.publidisa.com - (+34) 95.458.34.25.

AQUELARRE
2ª Edición

Por Ricard Ibáñez
Sefarad

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

Colaboraciones

El capítulo sobre la Cábala, y las criaturas Elementales Cabalísticos, Elohim, Encarnaciones de los Qlipoth y Mashkîth del Bestiario son de Miguel Angel Ruiz Díaz (Hardeck). La nota sobre "Los Gritos Misteriosos" que aparece en la pág. 46 es de Antonio Polo.

Mi agradecimiento a Jose Luis Rodríguez Lois (Tanys) y a Jordi Cabau (Dilvish) por su interés sobre el texto cuando era un manuscrito, sus aportaciones siempre positivas y sus collejas virtuales. Y no hay que olvidar a Antonio Polo, por revisar el texto y encontrar un montón de incoherencias, haciendo de ladilla cojonera, cosa que se le da la mar de bien (En serio, gracias, Antonio).

Dedicado a Jordi, Ali, Manel y Olivia... porque se lo merecen. Porque si hay algo más duro que construir algo desde cero, es construirlo sobre las ruinas de otra cosa que no ha funcionado.

Y a Beatriz, que sigue siendo, y porque si no me pega...

INDICE

Prólogo

En el que el autor se queja y hace declaración de intenciones y propósitos de enmienda, como siempre...

Una historia judía de España

Los primeros judíos de Sefarad 5
La comunidad hebrea en 5
tiempos de los visigodos 5
Los judíos 6
y la dominación árabe 6
Las comunidades judías 7
en los reinos cristianos 7
Matanzas y persecuciones 7
El arcediano de Ecija 7
Asesinatos rituales: El niño de la Guardia 8
La Expulsión 8
Cronología 9

Cabalistas, rabinos, conversos...

La Cábala 28
Historia de la Cábala, según la tradición hebrea 28
Historia de la Cábala, según los descreídos 28
Cábala ortodoxa y cábala practica 29
Fundamentos Mágicos de la Cábala 29
El árbol de la vida 29
la Cábala Oscura 30
Magia cabalística 31
Una nueva competencia: La cábala 31
Invocaciones cabalísticas. 31
El poder del nombre 31
Tipos de hechizos cabalísticos 31
Características de los hechizos cabalísticos 31
Hechizos Sefiróticos 32
Hechizos Qlipothicos 38
Hechizos Prohibidos 40
Reinos cabalísticos 42
El quinto mundo 42
Keter 42

La religión, la ley y la superstición

El judaísmo 44
En líneas muy generales... 44
Los libros de la ley 44
El poder del nombre de Dios 44
El Mesías 44
Pureza e impureza 44
La circuncisión 44
El Sabbat (o Shabat) 45
Las plegarias del sabbat 45
Kidduch 45
Habdalah 45
La oración 46
Los rezos del Sabbat 46
Los rezos de Yom Kippur. 46
Los rezos de la comida 46
Otras tradiciones religiosas 46
Rashat 46
Bar Mizvath y Bat Mizvah: 46
la mayoría de edad 46
Hérem (o jérem). 46
Talet (o Talit) 47
Tefilim 47
Teshuvá 47
Tradiciones mágicas 47
Los dioses prebíblicos 47
Linajes benditos y malditos 47
Setitas y Cainitas 47
Moabitas y Ammonitas 47
Amuletos y rituales de protección 47
Amuleto contra Lilith 47
Amuletos de betún del arca de Noé 48
Mezuzah 48
Supersticiones varias 48
Asmodeo 48
Efectos del vino 48
El sacrificio de los animales partidos 48
Invocando a los muertos 48
Los nacidos circuncisos 48
Rito de noche de bodas 48
Tabú menstruación. 48
Para curar los ojos 48
Ceremonia de las sombras 48
Ceremonia de las hadas 48
Efod 49
Acafoth 49
Objetos mágicos 49
Sello de Salomón 49
Sello de Nahmánides 49
Túnicas de Adán y Eva 49
La perla de Noé 49
Ídolos-oráculos 49
El libro de Raziel 49
Libro del Zohar original 50
Sefer Yetsira 50
La lámpara del Sabbat 50
Las herejías del judaísmo 50
Caraítas (también jaraítas o kharaítas) 50
Masoretas 50

Vida cotidiana en la judería

Juderías, Aljamas, Pueblas y Calls 52
Los judíos, el rey y 52
la comunidad cristiana 52
La judería por dentro 52
El vestido 54
La alimentación 54
Platos tradicionales sefardíes 54
La familia 54
El matrimonio 54
La mujer casada 55
El Levirato 55
Al nacer los hijos 56
Deberes de los padres y los hijos 56
Ritos funerarios 56
Sobre los moribundos 56
Animut (preparación para el entierro) 56
Keriah (rasgarse las vestiduras) 56
El traslado del cuerpo 56
Kevura (la sepultura) 56
El tiempo de luto 56
Matzeva (La lápida) 57
Yurtzait 57
Festividades 57
Rosh ha-Shanah (Año nuevo) 57
Yom Kippur (Día del gran perdón) 57
Succoth (la Fiesta de las cabañas) 57
Shemini Atzeret (el octavo día) 57
Hannukah, (fiesta de las luminarias) 58
Purim (el carnaval judío) 58
Pesaj (La Pascua) 58

Leyendas sobre judíos

La leyenda del pozo amargo 60
La leyenda del judío de Ávila 61
El misterioso reino de Kazar 61
El tesorero de Salomón 62
La judía Raquel 62
Niños crucificados... 63
Y otras blasfemias... 64
Leyenda de María del Salto 64
El Cabalista 65
La calavera de la Susana 65

Por los caminos de Sefarad

Ojo por ojo, diente por diente 66

En la que los personajes se ven envueltos (quiéranlo o no) en una matanza en calidad de víctimas, su natural rechazo a tal destino y sobre cómo y por qué aceptan una misión sagrada.

El Paso Honroso 69

En que los personajes se encuentran con un jovencito metido a caballero andante y las funestas consecuencias que puede tener para el futuro del grupo.

La espada y la palabra 70

Donde los protagonistas de nuestra historia aprenden que hacer tratos con criaturas angélicas es a veces más dañoso que hacerlo con criaturas del infierno, y donde la codicia por conseguir una espada puede traerles muchos problemas...

Piratas de río 73

En la que nuestros protagonistas son atacados de una manera que no esperan y se defienden de una manera que no esperaban sus enemigos...

La abominación 74

Abrupto final de nuestra historia donde se ve que hasta los mejores planes pueden ser burlados, y donde las cosas terminan de manera poco satisfactoria para más de uno.

Apéndices 77

Glosario 77
Creación de PJS judíos 79
Profesión 79
Conocimientos mágicos paternos 79
Nombres hebreos 85
El calendario 85
Las letras del alfabeto Hebreo 86

Una historia judía de España

Ahora ven, escríbelo en una tablilla,
grábalo en un libro,
y que dure hasta el último día,
para testimonio hasta siempre
Que es un pueblo terco,
criaturas hipócritas,
hijos que no aceptan escuchar
la instrucción de Yahveh;
que han dicho a los videntes:
"No veáis",
y a los visionarios:
"No veáis para nosotros visiones verdaderas;
habladnos cosas halagüeñas,
contemplad ilusiones.
Apartaos del camino, desviaos de la ruta,
dejadnos en paz del Santo de Israel..."

Isaías 30, 8-11

Hebreo, Israelita, Judío

En este texto los tres términos se usarán como sinónimos, refiriéndose indistintamente tanto al pueblo judío como a quien profesa dicha religión. Y es que, como se verá, es la religión lo que, a lo largo de los siglos, ha dado conciencia de pueblo a la raza de Israel.

Para puristas y filólogos, hebreo viene de Heber, uno de los antepasados de Abraham, descrito en la Biblia como el padre del pueblo judío. Israelita viene de Israel, sobrenombre de Jacob, nieto de Abraham y padre de los fundadores de las doce tribus. Judío viene de Judá (más propiamente, Yehudá) uno de los doce hijos de Jacob. Por si alguien tiene curiosidad, las doce tribus de Israel son: La de Rubén, Simeón, Leví, Judá, Dan, Neftalí, Gad, Aser, Isacar, José, Zabulón y Benjamín.

Los primeros judíos de Sefarad

El nombre de Sefarad aparece en la Biblia. El profeta Abdías profetiza la destrucción de Edom (Roma) y la reunión de todos los desterrados, incluidos los que viven en el confín occidental del mundo, en Sefarad. En el mapamundi de ese tiempo, limitado a las tierras que rodeaban el Mediterráneo, esa tierra solamente puede ser la península ibérica.

Dejando aparte el mito de Tartessos, su más que probable localización en algún punto cercano a la cuenca del Guadalquivir, su indiscutible importancia como potencia marítima en tiempos bíblicos (citada por fuentes bíblicas y griegas) sus tratos comerciales con el rey Salomón y sobre todo dejando aparte la discusión sobre si se trataba de un pueblo fenicio o hebreo, los historiadores rabínicos Aboab y Acosta citan a Estrabón para apuntalar su afirmación de que los primeros judíos llegaron a la Península procedentes de la diáspora llevada a cabo por Nabucodonosor, en el siglo V antes de Jesucristo.

Aunque es cierto que importantes miembros de la comunidad sefardí afirmarán con orgullo ser descendientes de la tribu de Judá, desterrados tras la destrucción del primer templo de Jerusalén, la primera prueba histórica mínimamente fiable está datada en el año 40 antes de Cristo. Se trata de una carta en la que los judíos de Palestina, en rebelión contra Roma, piden ayuda a las comunidades judías de Sefarad. Por otro lado, el padre Mariana cita en el siglo XVII el hallazgo de una lápida judía fechada a finales del siglo II en Adra (Granada).

Sea como fuere, en el siglo III los asentamientos judíos en la península son una realidad. En el Concilio cristiano de Elvira (Granada) la incipiente Iglesia prohibe los matrimonios mixtos entre judíos y cristianos, así como la vida en común: los miembros de ambas religiones no pueden ni siquiera comer juntos (mucho menos vivir bajo un mismo techo).
Empezamos bien...

La comunidad hebrea en tiempos de los visigodos

Hacia el año 415 los Visigodos entran en la península, oficialmente como aliados del Imperio Romano, para expulsar a los otros pueblos germánicos (Alanos, Suevos y Vándalos) que se han instalado en ella. Parece ser, según las crónicas, que poca diferencia hay entre unos y otros, ya que todos saquean y devastan por igual. Sea como fuere, Hispania pronto es reino visigodo.

Los visigodos son arrianos, es decir, siguen la herejía de Arrio, negando la Trinidad y afirmando que Cristo era hombre, no dios. Lo cierto es que tratan a los judíos como a los demás súbditos (de hecho, en ocasiones los tratarán mejor que a los católicos, fanatizados por su Iglesia y siempre en oposición a los herejes arrianos).
La comunidad judía, por raro que pueda parecernos (ya que rompe bastante los esquemas medievales) es sobre todo rural: Vive del cultivo de la tierra, ya sea con sus propias manos, si son pobres, o con la ayuda de esclavos, si pueden permitírselo. Los más pudientes arriendan sus campos a colonos cristianos, viviendo de las rentas que le producen. Al parecer, la presencia judía en las ciudades es más bien escasa, aunque algunos hay que se dedican al comercio internacional.

No me malinterpreten, que la cosa no es una historia de amor ni mucho menos. Legalmente, los judíos no dejan de ser unos ciudadanos de segunda clase. Según las leyes visigodas los judíos no pueden ejercer cargos públicos, no pueden construir sinagogas ni tener esclavos cristianos, no pueden hacer proselitismo de su fe y no pueden perseguir a los apóstatas que renieguen del judaísmo para abrazar la fe cristiana. ¡Ah! Y, por supuesto, siguen sin ser válidos los matrimonios entre cristianos y judíos... ¡Faltaría más! Pero en la práctica estas leyes se cumplen poco y mal, y en general los reyes visigodos arrianos dejan vivir bastante a la comunidad judía...

... Hasta que en el año 589, en el Concilio de Toledo, el rey visigodo Recaredo abjura de la fe arriana haciéndose católico romano. Se acabaron los buenos tiempos. Las leyes restrictivas anti judías se cumplen ahora a rajatabla, endureciéndose progresivamente, hasta llegar al rey

Sisebuto, que a los pocos meses de ser coronado, en el año 612, promulgó una serie de leyes anti judías: Los terratenientes hebreos ya no pueden tener esclavos, ni servidores. Han de entregar en propiedad a los colonos cristianos la tierra que éstos cultivaban en arriendo, y transferirlos (colonos y tierra) al vasallaje de un señor feudal. El judío que convierta a su fe a un cristiano será castigado con la muerte, y todos sus bienes serán confiscados. Los hijos que los judíos hubieran tenido con sus esclavas cristianas han de ser criados y educados como cristianos. El propósito de estas leyes es forzar la conversión de la comunidad hebrea, ya que el judío que se convierta al cristianismo podrá mantener sus bienes. En la práctica, este decreto es un punto y aparte en la vida de la comunidad sefardí. Sin esclavos ni colonos, los judíos españoles ya no pueden vivir de la tierra, y han de refugiarse en las ciudades, donde las leyes de no mezclarse con los cristianos les hacen concentrarse en comunidades cerradas.

Poco tiempo después otro decreto de Sisebuto ordena a los judíos elegir entre la conversión al cristianismo o la expulsión del reino. Posiblemente, muchos optaron por abjurar de la fe de sus padres simplemente de palabra, y otros simplemente se trasladaron a otra población. Lo cierto es que este primer decreto de Expulsión se cumplió mal y en la mayoría de las veces nunca.

Unos años más tarde, en el 633, el IV Concilio de Toledo vuelve a insistir en evitar la convivencia diaria entre cristianos y judíos. Los decretos de Sisebuto han creado una nueva figura, el falso converso. Aunque los "piadosos padres de la Iglesia" del Concilio estuvieron de acuerdo en que no era ni moral ni cristiano convertir a nadie a la fuerza, otra cosa es permitir que los que se han convertido sigan con sus prácticas judías. Así pues se vigilará estrechamente a los conversos. Los esclavos que hayan sido circuncidados (es decir, iniciados en la fe de Moisés) serán liberados inmediatamente, para que no sean corrompidos por las falsas creencias. Lo mismo se hará con los hijos de los conversos, que serán apartados de sus padres para ser educados como Dios manda, es decir, en la fe cristiana. En los juicios se declara no valido el testimonio de un converso relapso, es decir, que vuelva a practicar su antigua fe. Y es que, si miente a Dios... ¡qué no hará con los hombres! Evidentemente, siguen sin ser válidos los matrimonios mixtos, a menos que la parte judía acepte el cristianismo (aunque se les quitarán los hijos recordémoslo). Por último, ni judíos ni conversos pueden ocupar cargos públicos.

En el 638 se dicta un segundo decreto de expulsión, y se coloca a los conversos bajo vigilancia de los Obispos cristianos. No se les permite viajar por el país sin un salvoconducto especial firmado por las autoridades eclesiásticas, y todos están obligados a prestar juramento de haber abandonado la fe y costumbres de sus padres. La pena para los falsos conversos varía entre la penitencia religiosa hasta la muerte en la hoguera (¡no les suena de nada?) pasando por un número determinado de azotes o la amputación de un miembro. Todo ello aparte, además, de la confiscación de sus bienes...

Pero al igual que en tiempos de Sisebuto, el decreto no prospera. Aún hay nobles arrianos, o cristianos opositores al monarca de turno, que protegen en sus tierras a los judíos y los ponen a su servicio, para escándalo de San Isidoro, y San Julián, por aquel entonces obispos de Sevilla y Toledo. Las intrigas del duque Paulo contra el rey Wamba, por ejemplo, permiten en el 675 que gran número de judíos entren como tales nuevamente en el reino visigodo

En el año 681 el rey Ervigio promulga 28 leyes anti judías: Se castiga severamente a todo aquel judío que eluda el bautismo, observe los preceptos judaicos, imparta educación religiosa judía o escriba o distribuya textos en defensa de la fe de Moisés o de menosprecio a la fe cristiana. Los viejos edictos de Sisebuto entran nuevamente en vigor, y se toman medidas contra los nobles que osen proteger a los judíos a su servicio. Los judíos no pueden siquiera entrar en los puertos marítimos (para evitar que escapen del reino por mar), se les prohibe tener negocios (sea de la índole que sea) con los cristianos y se les aumentan los impuestos. En cambio, aquellos conversos que perseveren en la verdadera fe tendrán como recompensa la exención del pago de tributos. Y es que Hacienda somos todos los que conviene que seamos, como siempre...

La puntilla de este capítulo llega en el XVII Concilio Toledano, en el año 694. Allí el rey Egica acusa formalmente a los judíos de conspirar con los musulmanes del otro lado del estrecho para entregarles el reino y ayudarles a dar muerte a los cristianos y destruir la Iglesia.

Se decreta la confiscación de todos los bienes de los judíos, que son reducidos a la esclavitud sin excepciones

Los judíos y la dominación árabe

Como todo el mundo debería saber, los musulmanes desembarcan en la península en el 711, conquistando casi toda la península en ocho años. Uno no se quiere meter aquí sobre si las paranoias del rey Egica eran ciertas o no, pero lo cierto es que los invasores se apresuraron a colocar a los judíos al frente de la administración pública. La explicación puede ser que los invasores desconocían las costumbres del pueblo sometido, por lo que necesitaban intermediarios para gobernar. Y Tarik ibn Ziyad, el lugarteniente de Musa ibn-Nusayr, es un judío beréber de la tribu de Simeón. Es lógico que busque ayuda en sus hermanos de la fe.

Y así los judíos pasan a ser, prácticamente de la noche a la mañana, de esclavos oprimidos y vejados a los ojos y los oídos de los conquistadores. Es de suponer que lo disfrutaron...

La comunidad sefardí vivió una auténtica edad de oro en los tiempos del emirato y el califato, destacando en el aspecto económico (controlando las caravanas principales que recorrían Al-Andalus) como político (pronto supieron hacerse indispensables como consejeros y administradores) y cultural (destacando en filosofía, medicina, literatura y teología, principalmente).

El hundimiento del Califato de Córdoba señala el fin de tan hermoso sueño. Al-Andalus se fragmenta en pequeños reinos de Taifas, que aunque siguen valorando su ayuda y consejo han de solicitar la ayuda de sus vecinos

del Magreb frente al creciente poderío de los cristianos. Almohades y Almorávides refuerzan con sus tropas las debilitadas filas del Islam... trayendo consigo su integrismo religioso y la pureza de su fe. Los judíos empiezan a ser mal vistos, empiezan a sufrir persecuciones en los territorios musulmanes y empiezan a emigrar a los reinos cristianos.

Ya se sabe, caer de la sartén...

Las comunidades judías en los reinos cristianos

En los crecientes reinos cristianos, los judíos pronto supieron encontrar un hueco. Lo cierto es que los poderosos los necesitaban. Aquellos pequeños núcleos de resistencia cristiana se estan convirtiendo en estados, y se carece de gente cualificada para que se encargue de las tareas administrativas: cobrar tributos, administrar bienes, cubrir necesidades económicas, establecer relaciones políticas y diplomáticas... Los sefardíes pronto se encuentran realizando todas esas tareas para la monarquía, que a su vez pone a los judíos bajo su protección personal.

Y es que, para el pueblo llano, los judíos siguen siendo los asesinos de Cristo, y además han sido (y pueden volver a serlo) colaboradores de los musulmanes. Pero son intocables (más o menos), y si alguien mata o ataca a un judío no ha de responder ante la familia de este... sino ante el mismo rey (que es el que cobra la multa, entre otras cosas).

Y las comunidades judías prosperan. En su mayoría se encuentran en las ciudades, donde además de los grandes sabios y cortesanos se encuentran los más humildes, dedicados al comercio y la artesanía, organizándose en determinados gremios con el apoyo Real: Tintoreros, sastres, zapateros, comerciantes de paños y, sobre todo, joyeros. Pequeños comerciantes, artesanos y tenderos. Y recaudadores de impuestos, a cuenta del rey o incluso de los obispos. Pero el pueblo llano solamente ve que son los judíos los que lo sangran a tributos.

Y el odio crece.

Hasta que llegó el día en que los judíos ya no fueron imprescindibles...

Matanzas y persecuciones

El arcediano de Ecija

La pérdida de poder que sufren los reyes cristianos a partir de finales del siglo XIII es sentida, y en sus propias carnes, por la comunidad judía, cuyos barrios amurallados (aljamas, calls o juderías, según la región) empiezan a sufrir asaltos, saqueos y matanzas por parte de la muchedumbre, muchas veces azuzada por facciones de nobles levantiscos o por el propio clero, que quiere así socavar la autoridad Real.

Los judíos intentan comprar su seguridad con oro... y esa es su perdición. A partir de ahora sufrirán un lento pero constante menoscabo de sus libertades y privilegios a cambio, simplemente, de tener que pagar cada vez mayores tributos. En las continuas guerras y conflictos entre nobles o entre la nobleza y el rey, cualquier bando puede exigir un tributo especial a una judería, bajo la amenaza de arrasarla si no lo hace, para que al poco el bando contrario la arrase igualmente en represalia por haber ayudado a sus enemigos. En Navarra las cosas no andan mucho mejor, que los senescales del reino tienen la facultad de decretar el saqueo de ésta o aquella aljama y reclamar luego, con total impunidad, el diezmo que legalmente les corresponde por saquear una población enemiga...

En Castilla, la guerra civil castellana de mediados del siglo XIV resulta especialmente funesta para los sefardíes. Es derrotado y asesinado el rey legítimo, Pedro I, y sube al trono su hermano bastardo, Enrique de Trastámara. Como su antecesor había favorecido a los judíos (a cambio de tributos extraordinarios para costear la guerra, todo hay que decirlo) el nuevo rey dicta medidas aún más restrictivas contra los hebreos.

Es en este contexto cuando Ferrant Martínez de Écija, arcediano de la catedral de Sevilla, hace estallar la situación. Este eclesiástico, fanático hasta la médula, hace ya más de 10 años que va exhortando a las multitudes a que sería labor santa el asesinar a todos los asesinos de Cristo. El rey y el arzobispo de la ciudad lo recriminan, lo castigan, lo contienen...

Hasta que en 1390 muere el arzobispo de Sevilla, don Pedro Gómez Barroso. El arcediano, máxima autoridad de la diócesis hasta que se nombre nuevo obispo, ordena la inmediata destrucción de todas las sinagogas y de todos los libros hebreos que se encuentren. Solamente la autoridad del rey le impide seguir más allá.

Hasta que pocos meses después muere el rey Juan I. Y a su sucesor, Enrique III, le tiene sin cuidado lo que les pase a los judíos.

En junio de 1391 la judería de Sevilla es arrasada, llevándose a cabo una gran matanza. La noticia de que los judíos ya no tienen quien les defienda se extiende como un reguero de pólvora: Pocos días después son asesinados más de dos mil judíos en Córdoba. La oleada de matanzas recorre toda Castilla y llega a la Corona de Aragón: Valencia, Barcelona, incluso las Islas Baleares... Solamente en Zaragoza la intervención del propio rey impide la matanza. Se calcula que solamente en la Corona de Aragón murieron más de 50.000 judíos ese verano.

Asesinatos rituales: El niño de la Guardia

Se acusa a los judíos no solamente de practicar la usura y de asesinar (en su momento) a Cristo, sino de ser enemigos del género humano en general y de los cristianos en particular: Se dice que se entregan a celebraciones sacrílegas (y secretas, por supuesto) en las que escupen o pisotean un crucifijo o profanan la hostia sagrada orinándose encima. Y se dice que cometen crímenes rituales, crucificando muchachas y niños indefensos, reviviendo así el asesinato de Cristo. *Ver más detalles de supuestas profanaciones y rituales en el capítulo de Leyendas*.

El primero de estos supuestos asesinatos rituales data de mediados del siglo XIII. El último, y más famoso, el del asesinato ritual del Santo Niño de la Guardia, poco antes del edicto de Expulsión.

La Expulsión

Tras las matanzas de 1391, la comunidad judía cae en una crisis de la que ya no se recuperará. Los reyes le retiran disgustados el poco apoyo que aún le daban, pues ya de nada les sirven un puñado de judíos empobrecidos que lo han perdido casi todo. Paradójicamente, esta decadencia atenúa un poco el odio del pueblo llano, ya que no los ve como usureros ni como cobradores de rentas reales. Solamente la Iglesia, siempre hambrienta de nuevas almas convertidas a la fe, se interesa por ellos...
Ya al poco de la gran matanza, San Vicente Ferrer realiza sus campañas de conversión en las diferentes juderías (o en lo que queda de ellas). Básicamente, su discurso gira entorno a un punto: O los judíos se convierten en el acto al cristianismo... o morirán. Para muchos que han visto como eran asesinados sus seres queridos, no hay opción posible. (Y encima lo hicieron santo debido a esto, a sus conversiones masivas...).
A principios del siglo XV hay en Castilla unas 30 000 familias judías, dispersas en cientos de pequeñas comunidades. En Aragón sobreviven unas 6 000, la mayoría en los calls de Zaragoza, Cervera y Girona. Aún quedan algunos prohombres ricos entre los judíos, y otros falsos conversos que han sabido mantener su fortuna y que secretamente ayudan a sus hermanos en la fe. Pero también abundan los conversos que, en sus ansias de demostrar hasta que punto abominan de su antiguo credo, son más implacables que el más fanático de los nacidos cristianos. El mejor ejemplo quizá sea Fray Tomás Torquemada, descendiente directo de judíos y primer Inquisidor general de Castilla y Aragón.

El inicio de la guerra contra Granada por parte de los Reyes Católicos hace nacer esperanzas entre los restos de la comunidad judía. Una vez más los reyes se embarcan en grandes empresas. Una vez más, necesitarán administradores y dinero. Y bien cierto es, y dinero es lo que reciben de manos de don Ishaq Abravanel y don Abraham Senior. A cambio, reciben seguridades de que los judíos de Granada gozarán de un trato de favor y respeto durante la conquista...

Pero las palabras son vanas, y se las lleva el viento. Apenas sesenta días después de la toma de Granada un edicto real ordena que en el plazo de cuatro meses abandonen los reinos españoles todos los judíos que vivan en ellos y se mantengan fieles a su fe. No pueden llevarse consigo ni oro, ni plata, ni joyas ni moneda alguna. Se acusa a los judíos de incitar a judaizar a los conversos y de pervertir con su ejemplo a los cristianos viejos.

Según unas fuentes, en 1492 abandonan la península unos 270 000 sefardíes. Según otros, las cifras se elevan hasta 440 000. Aquellos que optan por la conversión conservan sus hogares y sus bienes, pero sufrirán la vigilancia paranoica y constante del Tribunal de la Santa Inquisición...

Pero eso es otro suplemento, que ya se publicó en su momento... *(Ver El Tribunal de la Santa Inquisición, por Pedro Garcia)*

Cronología

70
El general Tito, hijo del emperador Vespasiano, conquista Jerusalén.

132
Bar Kochba ("el hijo de la Estrella") protagoniza en Jerusalén un alzamiento hebreo contra el invasor romano.

135
Las legiones del emperador Adriano repelen la rebelión. Un grupo de rebeldes se atrinchera en la fortaleza de Massada, prefiriendo suicidarse antes que rendirse a los romanos. Los judíos son expulsados de Israel y repartidos por todo el imperio romano, incluida Hispania, por supuesto, que los judíos llaman Sefarad.

314
Concilio de Elvira (Granada) donde se dedica especial atención a las relaciones entre judíos e hispanos.

415
Invasión visigoda de la Península. Los invasores (cristianos arrianos) protegen en un principio a los judíos.

589
III Concilio de Toledo. El rey Recaredo se convierte al catolicismo, y las leyes anti judías promulgadas por el concilio de Elvira vuelven a entrar en vigor.

694
El rey Egica persigue a los judíos acusándoles de conspirar con los musulmanes marroquíes.

711
Invasión musulmana de la península. Se dice que Tarik, el beréber lugarteniente de Muza ben Nossair, es un judío de la tribu de Simeón.

845
Ramiro I de Asturias persigue y quema en la hoguera a brujos y nigromantes. Varios de ellos son judíos.

863
Muhammad I convoca en Córdoba un concilio ecuménico al que asisten cristianos, musulmanes y judíos.

900
Primeras referencias a la presencia de judíos en León.

905
Primeras noticias de la existencia de comunidades judías en el reino de Navarra.

958
Hasdai ben-Shaprut, médico judío de Córdoba, realiza con éxito una cura de adelgazamiento a Sancho I el Craso, rey de León y de Navarra.. Hasta su muerte en 970, Hasdai ocupará importantes cargos políticos en Al -Andalus.

974
Carta puebla de Castrojeriz. El conde Fernán González de Castilla otorga igualdad de derechos a cristianos y judíos (poco durará esto, pero en fin...).

1013
Matanza de judíos en Córdoba, al parecer causada por la intervención judía en las luchas internas del Califato.

1020
Concilio de León. Primeras leyes de este reino relativas específicamente a los judíos.

1035
Asalto y matanza de la judería de Castrojeriz a la muerte de Sancho III el Mayor (ya dije que eso duraría poco).

1050
Referencias a la presencia de judíos en Barcelona. Al parecer se dedican principalmente a acuñar moneda.

1066
Matanzas de judíos en el reino de Granada. En contrapartida, el Papa Alejandro II aconseja a los obispos castellanos respetar la vida de los judíos.

1070
Código dels Usatges, en el que se reglamenta la presencia de los judíos en el condado de Barcelona. Nueva matanza de judíos en Granada.

1085
Conquista de Toledo por Alfonso VI. Comienza una intensa emigración de judíos desde los territorios de Al -Andalus a los reinos cristianos (donde, por extraño que parezca, los reciben bien y viven mejor).

1086
Unos cuarenta mil judíos combaten junto a Alfonso VI contra los almorávides en la batalla de Zalaca.

1088
Los judíos ortodoxos del reino de Castilla persiguen a los judíos caraitas procedentes de la zona musulmana y los obligan a establecerse solamente en las zonas fronterizas... (Y es que en todas partes cuecen habas...).

1090
Alfonso VI de Castilla otorga la *Carta inter Christianos et Judaeos,* (entre Cristianos y Judíos) donde se regulan los derechos y las obligaciones de éstos en su reino.

1107
Yusuf ben-Texufin, a la cabeza de un ejército almorávide, sitia la ciudad judía de Lucena.

1109
Tras la muerte de Alfonso VI, protector de los judíos, hay matanzas en varias juderías castellanas.

1123
Los judíos de Burgos organizan un escuadrón de voluntarios para luchar en las filas de Castilla contra el ejército navarro de Sancho Aznar.

No firmas cartas que no meldas, ni bebas agua que no beas

1126
Fundación de la escuela de traductores de Toledo, en la que trabajan numerosos intelectuales judíos.

1130
Un filósofo y teólogo judío, Yehuda Ha-Levi anuncia que en este año surgirá en Sefarad el Mesías que devolverá a los judíos a la tierra prometida. En Córdoba un tal Moshé Dray se proclama dicho Mesías, pero sus seguidores lo abandonan al poco (más o menos cuando empieza a ser peligroso para la salud apoyarle...).

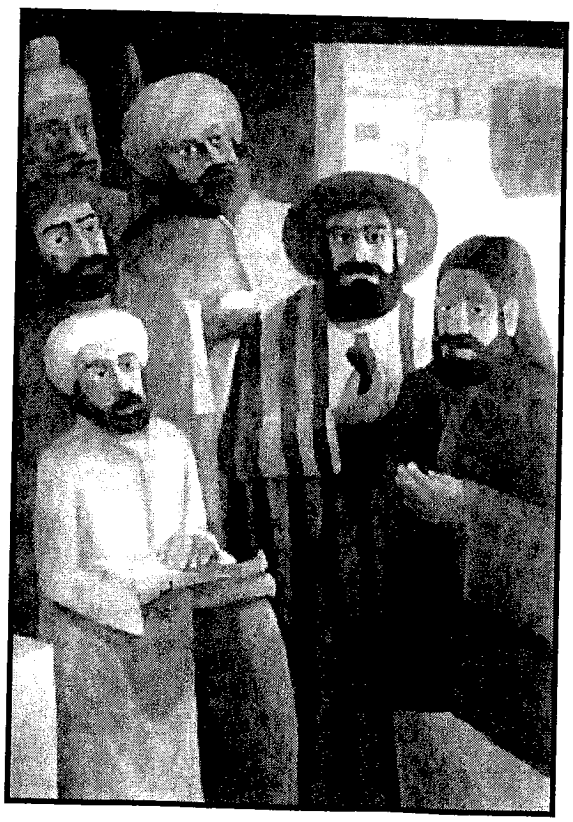
1139
Alfonso VII de Castilla concede un fuero especial a los judíos de Guadalajara, equiparándolos a los caballeros cristianos de su reino. (Lo cual no sienta nada bien a la nobleza).

1145
El rey navarro García Ramírez concede la sinagoga de Estella al obispo de Pamplona para que la convierta en templo de culto cristiano.

1148
Invasión almohade de Al -Andalus. Destrucción definitiva de la ciudad judía de Lucena. Se produce una emigración masiva de judíos a la España cristiana.

1162
Rebelión (fuertemente reprimida) de los judíos y musulmanes Granadinos contra los invasores almohades.

1170
En rey Sancho de Navarra encomienda a los judíos la defensa de los castillos de Tudela y Funes. Fernando II de Castilla, por su parte, concede un fuero especial a los judíos de Salamanca.



1177
El fuero de Palencia exime a los judíos de la jurisdicción real y los hace depender directamente del obispo y del cabildo.

1180
Matanza de judíos en Toledo, instigada por altos dignatarios de la misma corte. Se excita a las masas populares con el rumor de que, tras la derrota cristiana en Alarcos, los judíos toledanos vendieron esclavos cristianos a los almohades en el mismo campo de batalla.

1190
Fuero de Cuenca. Aunque hay igualdad de derechos y trato entre judíos y cristianos, se establece de manera firme la separación física de ambos pueblos, que no pueden vivir ni en el mismo barrio ni en la misma casa.

1196
Los reyes Alfonso VIII de Castilla y Pedro II de Aragón ordenan conjuntamente la quema y destrucción de la judería de León. Los judíos leoneses son convertidos prácticamente en esclavos.

1208
La aljama de Palencia, bajo la protección del obispo y del cabildo, crece de manera espectacular.

1215
IV Concilio de Letrán. Se ordena que los judíos residentes en la Europa cristiana deben llevar signos distintivos para diferenciarlos de los cristianos.

1219
Fernando III el Santo obtiene del papa Honorio III la supresión de las señales distintivas para los judíos del reino de Castilla.

1225
Primera referencia en escrituras públicas a la presencia de judíos en el principado de Asturias.

1228
Intento de saqueo el viernes santo en el call de Girona. Las tropas del rey Jaime I se enfrentan a los saqueadores defendiendo a los judíos.

1230
A consecuencia de la muerte de Alfonso XI de León se asaltan varias juderías del reino.

1232
Se crea en la Corona de Aragón el tribunal del Santo Oficio (la Inquisición). Sus miembros han de ser solamente frailes dominicos.

1233
El arzobispo de Santiago de Compostela decreta que los judíos gallegos han de llevar señales distintivas tal como se decretó en el Concilio de Letrán de 1215.

1235
Conquista de Mallorca por Jaime I el Conquistador. La importante comunidad judía de la isla es respetada por el rey catalano-aragonés.

1238
Conquista de Valencia por Jaime I. El rey concede repartimientos a los judíos residentes en la ciudad, que posiblemente actuaron como colaboradores y agentes suyos.

1240
Los judíos empiezan a ocupar cargos públicos importantes en el reino de Castilla.

1249
Jaime I de Aragón concede privilegios a los judíos de su reino que quieran ejercer oficios gremiales.

1250
El papa Inocencio IV ordena a los obispos castellanos que velen por el cumplimiento del decreto de separación de judíos a barrios propios.

1256
Gracias a una bula del papa Alejandro IV el rey Teobaldo II de Navarra prohibe a los judíos de su reino practicar la usura.

1267
Se autoriza la construcción de una universidad rabínica en Barcelona.

1278
Saqueo del call de Girona, instigado por el obispo Pere de Castellnou. Las tropas del rey Pedro III protegen a los judíos.

1281
Alfonso X impone un tributo extraordinario de 12.000 maravedíes a las aljamas de Castilla y León.

1283
Pedro III de Aragón dificulta el ingreso de los judíos en la administración pública.

1284
Pedro III de Aragón exige tributos extraordinarios a los judíos de su reino.

1285
Las tropas almogávares de Pedro III saquean el call de Girona. El rey ordena ahorcar a los instigadores del saqueo.

1290
Expulsión de los judíos de Inglaterra.

1293
Cortes de Valladolid. Leyes restrictivas contra los judíos.

1294
Primera acusación conocida en la península de un crimen ritual cometido por los judíos, en Zaragoza.

Lo ke pasa a la caza, no pasa a la plasa

1295
Según las profecías de diferentes rabinos castellanos este año (el 5055 de la era judía) es el año del advenimiento del Mesías.

1297
Por edicto del rey Jaime II de Aragón los judíos del reino pasan a la jurisdicción de los respectivos obispos de cada diócesis y de la orden de los dominicos (responsables de la Inquisición).

1306
Los judíos son expulsados de Francia.

1309
Acusación de crimen ritual en Mallorca.

1320
Matanza de judíos en el norte de Aragón y Navarra, por parte de tropas francesas.

1322
El obispo de Zaragoza confisca para la Iglesia los bienes de los judíos de la ciudad.

1326
Se ordena que los judíos residentes en Granada lleven en lugar visible una divisa que los identifique como no musulmanes.

1327
Aprovechando el vacío de poder causado por la muerte de Carlos IV de Navarra empiezan los asaltos a las juderías del reino.

1328
Alfonso IV de Aragón acoge en su reino a los judíos emigrados de Navarra debido a los saqueos y persecuciones del año anterior. Los cronistas hebreos hablan de más de 10.000 muertos.

1341
El ayuntamiento de la ciudad de Sevilla decreta que los judíos solamente pueden comerciar dentro de sus aljamas.

1348
La Peste Negra llega a la península. Las juderías navarras son especialmente afectadas por la epidemia. En la Corona de Aragón se culpa de la enfermedad a los judíos, y se producen asaltos en las juderías de Barcelona, Girona, Tarragona, Valencia y Sagunto.

1355
El bastardo Enrique de Trastámara, pretendiente al trono castellano, saquea con sus tropas la judería de Toledo. Se habla de más de 1.200 muertos.

1360
Matanza de judíos en Nájera, posiblemente para "celebrar" la victoria de Pedro el Cruel sobre su hermanastro Enrique de Trastámara.

1366
Bertrand Duguesclin, mercenario a sueldo de Enrique de Trastámara sitia Toledo. Se encarga a los judíos la defensa de la puerta de Cambrón, cosa que hacen valerosamente.

1369
Terminada la guerra civil castellana, y ya en el trono Enrique de Trastámara, se ordena la confiscación de los bienes de los judíos toledanos, al mismo tiempo que se aumentan los tributos que deben pagar.

1385
Las tropas inglesas del duque de Lancaster toman Ribadavia, en Galicia, saqueando e incendiando la judería de la ciudad en represalia por la fuerte resistencia ofrecida por los judíos.

1391
Grandes matanzas de judíos en Sevilla, Valencia y Barcelona.

1401
Martín I prohibe la reconstrucción del call de Barcelona, destruido durante la matanza de 1391

1406
A la muerte del rey Enrique III de Castilla se acusa a su médico judío, Don Mayr, de haberlo envenenado. El hombre es sometido a tortura, en la cual muere.

1408
Por decreto se ordena que los judíos de Castilla y Aragón residan en las juderías y lleven distintivos que los señalen como tales.

1424
Alfonso V de Aragón prohibe que los judíos se instalen en Barcelona de manera permanente, aunque pueden usarla como residencia de paso, previo salvoconducto especial.

1449
Saqueo y asesinatos en la judería de Ciudad Real

1461
Fray Alonso de Espina, converso judío, publica el *Fortalitium Fidei*, en el que ataca ferozmente a los judíos. Sus escritos servirán posteriormente de base teórica a los alegatos del inquisidor Torquemada.

1467
Los conversos toledanos organizan un motín en la ciudad, duramente reprimido.

1473
Son quemados vivos varios judíos en Valladolid.

1474
El alcaide del alcázar de Segovia, Andrés Cabrera, converso, logra a duras penas impedir la matanza masiva de los judíos de la aljama de la ciudad.

1476
Corre el rumor por Castilla que los judíos realizan ritos blasfemos durante el Viernes Santo. Se persigue a judíos y a conversos.

1478
Se autoriza la creación de la Inquisición en el reino de Castilla.

1480
Son nombrados inquisidores generales de los reinos hispánicos Tomás de Torquemada en Castilla y Pedro de Arbúes en Aragón.

1481
Se publica un edicto de gracia al que se acogen (previo pago) unos veinte mil conversos de Castilla para huir de la persecución de los tribunales de la Inquisición.

1483
Arbúes es asesinado en la catedral de Zaragoza. Torquemada es nombrado Inquisidor General de los reinos hispánicos.

1487
Las tropas de los reyes católicos toman Málaga. Para evitar una masacre, Don Abraham Senior, administrador real, "compra" por veinte mil doblas a muchos de los judíos de la ciudad, a los que embarca rumbo a África en dos galeras.

1491
En la Guardia es asesinado ritualmente un niño por parte de un grupo de judíos fanáticos.

1492
En enero se toma Granada. Se dan seguridades a la población judía de la ciudad, que evidentemente no se cumplen. Pocos meses más tarde se promulga el Edicto de Expulsión, en el que los judíos de Castilla y Aragón tienen tres meses para convertirse o abandonar los reinos. En Julio salen de España los últimos judíos no conversos.

1497
Expulsión de los judíos del reino de Portugal.

Mas duelen las palabradas, que las malas cutchiadas

Ilustración: Gustavo Doré

Cabalistas, rabinos, conversos y alguno más...

Concede a tu siervo un corazón que entienda
para juzgar a tu pueblo,
para discernir entre el bien y el mal, pues
¿Quién será capaz de juzgar
a este pueblo tuyo tan grande?

Libro primero de Reyes, 3, 9

Ishaq ben Yehudá Abarbanel (o Abravanel)
Mediero

Judío portugués nacido en Lisboa en 1437. Hombre de gran fortuna, estaba afincado en Castilla, financiando al bando de Isabel la católica en su lucha contra Juana la Beltraneja, y posteriormente la conquista de Granada, junto con Abraham Senior. Malas lenguas dicen que fue el culpable indirecto de la expulsión de su pueblo, ya que los Reyes Católicos no tenían con qué pagar las cuantiosas deudas que habían contraído con él. Sea como fuere, tras el edicto de expulsión emigró a Venecia, donde estudió los textos sagrados bajo una perspectiva económica y política. Sus obras más importantes son *Fuente de Salvación* (*Mahayené Hayeshuá*), *Salvación de Mesías* (*Yeshuat Mashijo*), *Proclamación de la Salvación* (*Mahmia Yeshuá*) *Cima de Fe* (*Rosh Emuná*). Murió en Venecia en 1508. Su hijo Yehudá ben Ishaq, nacido en 1460, acompañó a su padre al exilio italiano, dedicándose a la medicina. Además, con el seudónimo de León Hebreo escribió una de las obras maestras de la literatura amorosa renacentista, Diálogos de Amor y Filografía, que en su tiempo elogió el mismo Cervantes. Murió en Nápoles en 1525.

FUE	8	Altura	1'67 m.
AGI	10	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	16 (Normal)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	20	RR 65 %	
CUL	20	IRR 35 %	

Armas: -
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Comerciar 90%, Elocuencia 75%, Psicología 80%, Soborno 90%, Teología 65%

Abraham ben Samuel Abulafia.
Cabalista

Nació en Zaragoza en 1240. A los veinte años emprendió un viaje a Oriente en busca del mítico río Sambation, en cuyas orillas, según la tradición, se encontraban las diez tribus perdidas de Israel. Tras diez años de búsqueda infructuosa regresó a la Península, estudiando Cábala en Barcelona. Poco después afirmó haber descubierto el verdadero nombre de Dios. Estuvo varios años vagabundeando por las juderías españolas hasta que en 1274 se trasladó a Italia. Allí, con los seudónimos de Raziel y Zacarías escribió varios libros. En 1280 se presentó ante el papa Nicolás III para intentar convertirle a la religión hebrea. Evidentemente, fue detenido y encerrado en un convento de franciscanos, mientras se decidía qué se hacía con él. Tuvo la buena suerte de que al poco muriera el papa, y aprovechó la confusión y vacío de poder para escapar (hay quien dice que sus carceleros simplemente lo dejaron ir, considerándole loco). Se instaló en Sicilia, donde se puso a predicar la llegada del Mesías de los judíos para 1290, para gran disgusto de la comunidad judía, que lo acusaba de herético, heterodoxo y pecador. Para gran alivio de todos, finalmente murió (hay quien dice que lo mataron) en 1292.
Escribió más de 26 obras cabalísticas y 22 escritos proféticos, pero el único texto que ha llegado hasta nuestros días ha sido el *Hai Olam Ha Baa*. Se especializó en la Cábala profética, siendo su gran obsesión la gematría (combinaciones de letras para obtener el nombre de Dios).
Su sobrino Todros ha-Leví ben Yehudá fue un tipo de cabeza mejor amueblada, y uno de los habituales de la corte de Alfonso X. En su juventud cultivó poesía licenciosa, volviéndose místico con los años (como todos...)

FUE	10	Altura	1'79 m.
AGI	15	Peso	70 kg.
HAB	10	Apariencia	15 (Normal)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	10	RR 30 %	
CUL	20	IRR 70 %	

Armas: Cuchillo 45% (1D6)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Cábala 75%, Conocimiento Mágico 80%, Hebreo 60%, Leer/Escribir 90%, Teología 80%.
Hechizos: Carece

Don Meyr Alguadés
Médico

Médico real de Enrique III de Castilla. Su paciente murió en 1406, a los veintisiete años, y al correrse la voz de que su médico judío lo había envenenado, se le prendió y se le sometió a tormento, durante el cual confesó no solamente el asesinato del rey sino su participación en un acto de profanación de una Sagrada Forma en Segovia. Sufrió el castigo que sufren todos los regicidas: Lo descuartizaron vivo, y luego quemaron lo que quedaba de él.

FUE	5	Altura	1'79 m.
AGI	12	Peso	67 kg.
HAB	15	Apariencia	20(Atractivo)
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	5	RR 75 %	
CUL	20	IRR 25 %	

Armas: -
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Conocimiento de plantas 70%, Medicina 90%, Primeros Auxilios 90%, Psicología 50%.

Yosef Chiquitilla
Cabalista

Nació en Medinaceli, Castilla, en 1248, vivió muchos años en Segovia. Entre 1272 y 1274 estudió conAbraham Abulafia, quien lo consideró su mejor discípulo. De Abulafia heredó un sistema cabalístico profético y meditativo al que añadiría más tarde grandes dosis de filosofía. En la década de 1280, Chiquitilla contactó con Moisés de León y a partir de entonces su amistad provocó grandes influencias mutuas. Murió en 1325.
Sus dos obras principales son:
-*Gimnat'egoz*, una introducción a la numerología y los acrósticos.
-*Sa'are'orah*, una explicación de la simbología cabalística y de los nombres sagrados (interés mágico para la cábala práctica).

FUE	5	Altura	1'60 m.
AGI	10	Peso	60 kg.
HAB	10	Apariencia	15(Normal)
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	5	RR 10 %	
CUL	20	IRR 90 %	

Armas: Daga 40% (2D3)
Competencias: Alquimia 75%, Cábala 95%, Conocimiento Mágico 80%, Hebreo 90% Leer/Escribir 90%, Teología 80%.

Abraham Cresques
Cartógrafo

Cartógrafo mallorquín autor del Atlas Catalán, mapamundi de seis hojas de pergamino que representan minuciosamente el mundo conocido (en la época). Confeccionó otros mapamundis y numerosas cartas náuticas muy detalladas.
Su hijo Yehudá fue íntimo del rey Pedro IV de Aragón y de su hijo Juan. A raíz de las matanzas de 1391 se convirtió al cristianismo, cambiando su nombre por el de Jaume Ribes. Hacia 1420 fue contratado por el infante don Enrique de Portugal, organizando en su reino el prestigioso taller cartográfico de Sagres.

FUE	5	Altura	1'70 m.
AGI	10	Peso	65 kg.
HAB	20	Apariencia	15(Normal)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	5	RR 50 %	
CUL	20	IRR 50 %	

Armas: -
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Astrología 60%, Cartografía 95%, Dibujar 95%

Azriel de Girona
Cabalista

Discípulo de Isaac el Ciego, nació a comienzos del siglo XIII y fue uno de los dirigentes del círculo de Girona. Sus dotes para la oratoria y su profunda cultura le llevaron a ese puesto, desde el cual promulgó una propagación manifiesta de las doctrinas cabalísticas en círculos bastante amplios. Mantuvo correspondencia con Provenza y con Burgos y fue un gran pensador especulativo.
Escribió varias obras entre las que destacan las siguientes:
-*La puerta del que pregunta*, una explicación de la doctrina de las diez emanaciones Divinas.
-*Ezra*, un comentario sobre la liturgia y las meditaciones místicas.

FUE	8	Altura	1'65 m.
AGI	12	Peso	85 kg.
HAB	10	Apariencia	13(Normal)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	5	RR 5 %	
CUL	20	IRR 95 %	

Armas: -
Armadura: -
Competencias: Cábala 99%, Conocimiento Mágico 75%, Hebreo 95%, Leer/Escribir 95%, Teología 99%.

Samuel Ha-Leví
Cambista

Nació en Toledo en 1320. En un principio sirvió a Juan Alfonso de Alburquerque, favorito del joven rey Pedro I de Castilla, para pronto pasar al servicio directo del rey, que lo nombró tesorero del reino. Rescató al rey, preso en Toro por una conjura llevada a cabo por sus hermanos bastardos, y logró así la confianza plena del monarca, aprovechando su nueva influencia para construir numerosas sinagogas en toda Castilla, y como tesorero saneó la Hacienda del reino, eliminó la corrupción entre los cobradores de tributos reales y reorganizó las finanzas del reino para sufragar los gastos de la guerra contra Pedro de Aragón (primero) y contra Enrique de Trastámara, hermano bastardo del rey, a continuación. Ante los rumores cada vez más crecientes de que Samuel utilizaba su cargo para enriquecerse, el rey lo hizo prender y registrar su mansión. Su fortuna, en ese momento, ascendía a 170.000 doblas castellanas de oro, 4.000 marcos de plata, 125 arcas repletas de telas preciosas, plata y oro así como más de ochenta esclavos moros. Se sometió a Samuel a tortura para que confesase de dónde había sacado tal fortuna, pero el desgraciado murió sin poder dar una explicación que satisficiera al monarca. Según la leyenda el nuevo tesorero del rey, Martín Yáñez de Sevilla, encontró escondidos en los sótanos del palacio de Ha-Leví tres montones de oro y plata tan grandes que podía esconderse tras ellos un hombre. Este Martín Yáñez tampoco tuvo mucha suerte: fue ejecutado por no haber sabido defender la galera en la que era transportado gran parte del Tesoro Real.

FUE	5	Altura	1'57 m.
AGI	10	Peso	45 kg.
HAB	15	Apariencia	13(Normal)
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	12		
COM	20	RR 15 %	
CUL	20	IRR 85 %	

Armas: -
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Elocuencia 65%, Comerciar 90%, Sobornar 75%

Josué Ha-Lorqui
Apóstata

Teólogo hebreo converso (su nombre cristiano es Jerónimo de Santa Cruz). Estuvo al servicio del antipapa Benedicto XIII, en cuya corte escribió una serie de obras rabiosamente antisemitas gracias a sus grandes conocimientos del Talmud. Tomó parte en las discusiones teológicas del Concilio de Tortosa (1413-1414) a las que asistieron catorce rabinos de los reinos de la Península y varios teólogos cristianos, en su mayoría conversos. Josué-Jerónimo presentó dieciséis proposiciones sobre la verdadera llegada del Mesías, que se discutieron a lo largo de 69 sesiones, en las que se trataron, además, las divergencias y los puntos en común entre la Eucaristía y el Talmud. El objetivo de este concilio era en realidad propagandístico, pues lo que se pretendía era que al finalizar todos los rabinos abjuraran de su fe y abrazaran el cristianismo. Para ello se llevaron a cabo todo tipo de presiones y amenazas encubiertas, y lo cierto es que salvo Rabí Yusuf Albo y Rabí Ferrer los otros doce rabinos (entre ellos el erudito Rabí Vidal Benveniste, uno de los intelectuales judíos más brillantes de su tiempo) acabaron cediendo a los argumentos del apóstata más por miedo a lo que les pudiera pasar que por otra cosa. Josué-Jerónimo escribió un librito en latín llamado "Haebreo Mastix" (Azote de los judíos) en el que da dos alternativas a los judíos: la conversión o el exterminio. Un librito encantador, muy consultado por Torquemada, por cierto...

FUE	10	Altura	1'74 m.
AGI	12	Peso	68 kg.
HAB	15	Apariencia	13 (Normal)
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	12		
COM	18	RR 85 %	
CUL	15	IRR 15 %	

Armas: Daga 65% (2D3+1D4)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Elocuencia 90%, Teología 75%

Juce Horabuena
Médico

Consejero, médico y en ocasiones banquero del rey Carlos II el Malo, de Navarra, y rabino mayor de la aljama de Estella, donde ejercía como médico. También era tributador de sacas y peajes del reino. Su familia ejerció una más que notable influencia en el reino de Navarra hasta la expulsión de 1492. Acompañó a Carlos II tanto en sus viajes diplomáticos como en sus campañas militares, siendo famoso por su aspecto siempre elegante y por el numeroso séquito de criados que lo acompañaban a todas partes.

FUE	5	Altura	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	20	Apariencia	12 (Normal)
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	15	RR 80 %	
CUL	20	IRR 20 %	

Armas: Espada corta 60% (2D6+1)
Maza 45% (1D8+1D4+1)
Competencias: Comerciar 65%, Conocimiento de plantas 85%, Elocuencia 75%, Medicina 80%

Moisés ben Shem-Tov de León
Cabalista:

Conocido comúnmente como Moisés de la ciudad de León o Moisés de León, nació en Guadalajara en 1240 Estudió religión y filosofía. Viajó por Castilla, trabó amistad con los cabalistas de la zona, estudió las doctrinas del círculo cabalista de Girona y del círculo agnóstico de Moisés de Burgos y de Todros Abuliaf. En la década de 1280 estuvo cerca de Yosef Chiquitilla.
Sus obras principales son el Shoshan Edouth, el Sefer Ha-Rimmon y sobre todo el Sefer Ha-Zohar, al parecer recopilación y comentarios de la obra de un mítico rabino del siglo III llamado Simeón bar Yojái a quien sus discípulos llamaban "Lámpara Santa". Sea como fuere, los talmudistas consideran que el Zohar es "la expresión de todo aquello que, por su profundidad y su secreto, está ligado a lo más íntimo del alma judía".
A su muerte en 1305 su viuda negó la existencia de ningún manuscrito, afirmación evidentemente falsa. La búsqueda de los textos secretos de Moisés de León, se han convertido desde entonces en la obsesión de muchos cabalistas.

FUE	10	Altura	1'65 m.
AGI	15	Peso	55 kg.
HAB	10	Apariencia	13(Normal)
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	20	RR 10 %	
CUL	20	IRR 90 %	

Armas: -
Competencias: Alquimia 65%, Cábala 95%, Conocimiento Mágico 75%, Hebreo 90%, Teología 95%.

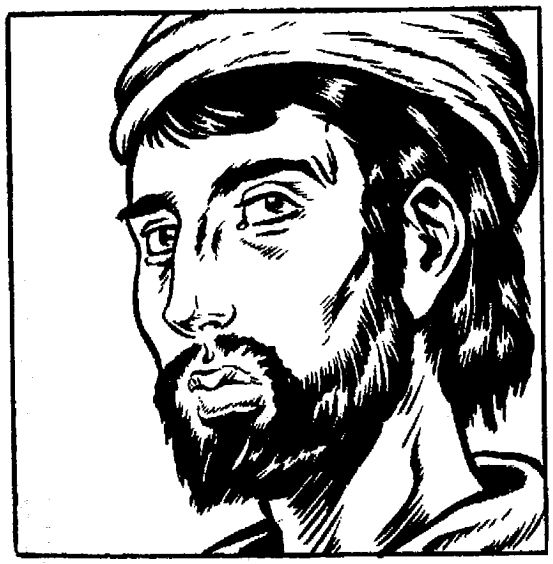
Salomón Leví
Converso

Nació en Burgos en 1350. Estudió el Talmud y la Torah, y fundó una academia de estudios rabínicos, bíblicos y legislativos. A los treinta años (tras la ejecución del anterior rabino por Juan I) fue nombrado rabino mayor de la aljama burgalesa. Debido a ese cargo tuvo que defender la causa de los judíos ante el Papa. Viajó por moti-

vos comerciales a Inglaterra, Normandía y Países Bajos. Intervino como agente del rey Juan I de Castilla en la boda de la princesa Catalina de Lancaster con el futuro rey Enrique III.
En 1390 (y oliéndose sin duda que se acercaban malos tiempos para los judíos) abjuró de su fe y se hizo cristiano, bautizándose junto a su madre, sus hermanos y sus cinco hijos, adoptando el nombre de Pablo de Santa María. Más tarde se ordenó sacerdote. En 1391 es doctor de Teología en París. En esta ciudad conoce al futuro antipapa Benedicto XIII, por aquél entonces delegado papal, que lo nombra su consejero en 1394. En 1405 fue nombrado preceptor del príncipe Juan de Castilla, y en 1416, obispo de Burgos. Murió de peste en 1435.

FUE	5	Altura	1'68 m.
AGI	10	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	15 (Normal)
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	15	RR 60 %	
CUL	20	IRR 40 %	

Armas: Daga 45% (2D3+1D4)
Armadura: -
Competencias: Elocuencia 75%, Hebreo 80%, Teología 90%



Moisés ben Maimón
Filósofo, teólogo y médico

Más conocido como "Maimónides", nació en Córdoba en 1135. Se le considera el precursor del renacimiento filosófico y humanístico europeo. En 1160 huyó con su familia a Fez, debido al violento integrismo de los almohades, trasladándose de manera definitiva, cinco años más tarde, a Fostat, donde ejerce como médico (llegando a tratar al célebre visir Saladino, el azote de los cruzados). Sus obras principales son la *Mishné Torah* o *Yad ha-jazaka* (Mano fuerte), que es una síntesis del contenido legal y espiritual del talmud, redactado con un cierto sentido cabalístico y que llegó a ser anatemizado por algunos rabinos ante el temor que sustituyera al propio Talmud; y el Moreh Nebukhim (Guía de los descarriados y los perplejos) que es un brillante compendio de la teología hebrea, comparándola con la filosofía clásica griega. Por los profundos temas que trata (los atributos humanos de Jehová, las relaciones de la divinidad con el mundo y otros) los rabinos prohibieron su lectura a los menores de treinta años.
Igualmente destacó como médico. Fundó una escuela de Medicina y escribió no menos de diez tratados de Medicina (en árabe). Fue un gran innovador para su tiempo, iniciando las bases de la medicina preventiva, la psiquiatría y hasta la musicoterapia. Hay que destacar su lista alfabética de 2.000 drogas en árabe, sirio, persa, bereber y castellano, junto a la descripción de sus virtudes y efectos.
Murió en 1204 en los arrabales de Fostat (antiguo Cairo). A pesar de la ingente producción literaria que ha llegado hasta nosotros, es mucha más la que se ha perdido, aunque muchos estudiosos coinciden en afirmar que la mayoría de los escritos de Yosef ben Efraim Caro (1488-1575) son en realidad copia literal de obras perdidas escritas por Maimónides.

FUE	5	Altura	1'60 m.
AGI	10	Peso	57 kg.
HAB	12	Apariencia	8 (Mediocre)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	10	RR 90 %	
CUL	22	IRR 10 %	

Armas: -
Competencias: Elocuencia 50%, Medicina 90%, Teología 85%

Moisés ben Nahmán
Cabalista

También llamado Nahmánides. Nació en Girona en 1194, y es considerado con bastante razón el más importante cabalista de la escuela de Girona. Entre sus obras destacan la *"Oración por el primer día del año"* (poesía), *"Tesoro de la vida"*, *"La Ley del Hombre"* (filosofía), *"Torat'Adonai Temina"* (Elogio de la Ley del Señor, teología) y *"Toledot Amán"* (Cabalismo). Rebatió el pensamiento de Maimónides y fue llamado por los suyos Abihá-bochmá (padre de la Ciencia).
En 1263 se solicitó al Call de Girona un rabino para que acudiera a Barcelona a defender su fe frente a un grupo de dominicos liderados por un converso judío llamado fray Pau Crestiá. Nahmánides fue con el alias de Rabí Bonastruch de Porta, tras haber recibido seguridades del rey Jaume I y de Raymon de Penyafort (fundador de la orden de la Merced) de que su persona sería respetada, se dijese lo que se dijese. Los argumentos de Nahmánides aplastaron a Crestiá, con lo que la orden de dominicos se sintió humillada. A su regreso a Girona el arzobispo de la ciudad, Pere de Castellnou, lo hizo llamar a su presencia y, diciéndose interesado por la disputa teológica, le pidió que pusiera sus argumentos por escrito. Este documento fue utilizado por los dominicos para acusarle de proselitismo y de blasfemia. Pese a que Nahmánides se defendió con la elocuencia que era en él habitual, las cosas pintaban magras para el cabalista, y la Inquisición catalana ya preparaba la hoguera cuando Jaume I demostró ser un rey de palabra, imponiéndose a la voluntad del mismo Papa Clemente IV (que quería ver al judío muerto) y desterrando a Nahmánides por su propia seguridad. La condena era solamente a dos años de exilio, pero el anciano cabalista decidió no volver. Murió en Ako (Palestina) en 1270.

FUE	5	Altura	1'65 m.
AGI	10	Peso	54 kg.
HAB	20	Apariencia	12 (Normal)
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	5		
COM	20	RR 05 %	
CUL	20	IRR 95 %	

Competencias: Cábala 90%, Conocimiento Mágico 85%, Elocuencia 85%, Teología 95%

Yosef Pichón
Malsín

Potentado castellano, almojarife y contador mayor de Enrique II de Castilla. En 1379, con motivo de la coronación del hijo de éste, Juan I, hizo gala de una escandalosa ostentación de su riqueza en las fiestas que siguieron, sin duda para llamar la atención y obtener el favor del nuevo monarca. De poco le sirvió, ya que no mucho después la comunidad judía descubrió que había estado denunciando a los suyos para enriquecerse con las propiedades abandonadas y hacerse con sus negocios. Un grupo de Muccadim lo degolló ante la puerta de su casa. En represalia por su asesinato (ejecución según la comunidad judía) el rabino mayor y varios de los principales prohombres de la aljama burgalesa fueron ejecutados.

FUE	5	Altura	1´54 m.
AGI	10	Peso	50 kg.
HAB	15	Apariencia	17(Normal)
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	20	RR 60 %	
CUL	15	IRR 40 %	

Armas: Daga 60% (2D3+1D4)
Competencias: Comerciar 90%, Discreción 40%, Elocuencia 75%, Esconderse 50%

Raimundo de Tárrega
Converso, alquimista y hereje

Nació a principios del siglo XIV, y aunque en su juventud ya abominó de la fe judaica abrazando el cristianismo eso no le valió de ser investigado por la Inquisición de la Corona de Aragón. Cierto es que motivos no faltaban, pues entre otras lindezas escribió dos libros claramente heréticos, sino demoníacos: *"De invocatione daemorum"* y *"Conclusiones variae ab eo propougnatae"*.
Murió en 1371 en una cárcel secreta de la Inquisición, sin haber sido sometido a juicio alguno. Se dice que lo asesinaron sus propios carceleros, temerosos de sus poderes y de que Satán, obligado por sus pactos, lo rescatara.

FUE	10	Altura	1´65 m.
AGI	12	Peso	45 kg.
HAB	12	Apariencia	14(Normal)
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	20	RR 15 %	
CUL	15	IRR 85 %	

Armas: Espada corta 50% (1D6+1)
Competencias: Alquimia 65%, Astrología 50%, Conocimiento Mágico 70%

Benjamín ben Jonah de Tudela
Comerciante.

Nació en la ciudad navarra de Tudela en 1127. En 1160 inicia un increíble viaje por buen aparte del mundo conocido, en busca de las diferentes comunidades judías desperdigadas por toda la tierra: Así recorre Europa, Africa y Oriente hasta las estribaciones del Tíbet y la India. A su regreso a Tudela escribió un libro *Masaot* (Itinerario) en el que describe minuciosamente todas las comunidades judías que se fue encontrando, y sus diferentes costumbres. Murió en 1173.

FUE	10	Altura	1´67 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	10	Apariencia	17(Normal)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	20	RR 50 %	
CUL	15	IRR 50 %	

Armas: Espada corta 65% (1D6+1)
Competencias: Comerciar 85%, Elocuencia 75%, Psicología 90%, Soborno 70%

Abraham Zacuto
Matemático y Astrónomo

Nació en Salamanca en 1450. Estudió en la prestigiosa universidad de esa ciudad gracias a la protección del obispo Gonzalo de Vivero, para el que escribió el Almanaque Perpetuo (Bi´ur Luhot), que se dice consultó Colón cuando preparaba su viaje a América. En 1480, bajo la protección del maestre de Alcántara don Juan de Zúñiga escribió el libro de astrología *"Tratado breve de las influencias del cielo y juicio de los eclipses"* (en hebreo, *Arba´i la Binah*)
En 1492, a raíz de la expulsión, marchó a Portugal, donde fue nombrado astrónomo de la Corte, cargo que ocupó hasta la expulsión de 1497. Se dice que alentó la expedición de Vasco de Gama de circunvalación de África, proporcionándole un astrolabio muy preciso. En 1497 emigró a Túnez, donde escribió el *Sefer Yuhasim* (*Libro de los linajes*), un texto histórico en el que narra la historia literaria judía desde los tiempos bíblicos hasta su época.
Se sabe que realizó otro viaje más, a Amsterdam, y aunque algunos señalan esa ciudad como el lugar donde murió, en 1515, otros afirman que regresó de ese viaje (cuyas causas se desconocen) muriendo en Túnez en 1540.

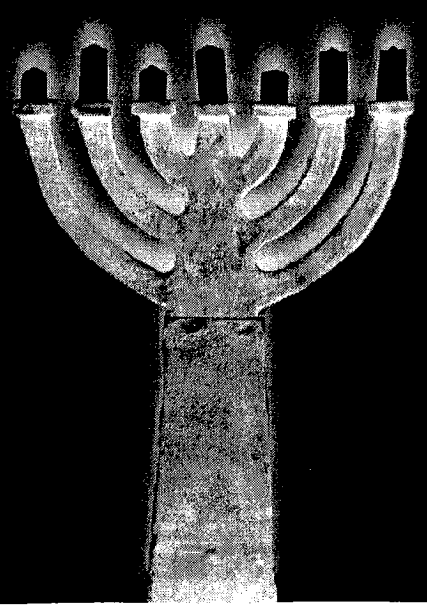
FUE	5	Altura	1´60 m.
AGI	10	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	15(Normal)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	15	RR 90 %	
CUL	20	IRR 10 %	

Armas: Daga 40% (2D3+1D4)
Competencias: Astrología 80%, Matemáticas 70%

bestiario hebreo

Aquella noche hágase inerte,
Impenetrable a los clamores de alegría
Maldíganla los que maldicen el día
Los dispuestos a despertar a Leviatán
Job 3, 7-8

Anakim
Dagón
Elementales cabalísticos
Elemental de agua
Elemental de aire
Elemental de fuego
Elemental de tierra
Elohim
Encarnaciones de los Qlipoth
El Gólem
Keteh Merini
Layla
Mashkîth
Merí´im
El ángel Metatrón
Q´deshim
Reem
Seír



Anakim

Literalmente "gigantes", ya que esto eran, en realidad. Se trataba de seres de aspecto humano, muy corpulentos, según las crónicas rabínicas de entre tres y cuatro metros de altura. Eran descendientes de Og, uno de los Nephilim (ver manual, pág. 162), que se salvó del diluvio porque Noé fue compasivo con él y le permitió que se agarrara a una escalera de cuerda atada al arca, con lo que el gigante pudo mantener la cabeza fuera del arca. Og juró que sería esclavo de Noé, pero nada más pasado el peligro huyó, rompiendo su juramento. Finalmente este perverso Nephilim fue muerto por Moisés.
Otros nombres por el que se les conocía en tiempos remotos era Emíes (terrores), Zanzumíes o Zumíes (ocupados), Refaítas (los que debilitan) y Awwim (desvastadores). Llegaron a agruparse en tribus, y en tiempos remotos eran aliados de los reyes de Sodoma y Gomorra.

Según se dice ya están extintos de la faz de la tierra pero eso, claro está, solamente Dios lo sabe con certeza...

FUE	35/40	Tamaño	3/4 m
AGI	15	Peso	300 kg
HAB	10/15	Apariencia	-
RES	30/35	Armadura Nat.	Piel Gruesa (Prot.3)
PER	10		
COM	5	RR 5 %	
CUL	5	IRR 95 %	

Armas: Garrote 45% (5D6)
Armadura: Pueden llevar protecciones hechas a su medida, siempre que no sean de hierro
Competencias: Rastrear 75%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Debilidad ante el hierro. Los Anakim no pueden tocar el hierro, pues les produce intenso dolor. Si un Anakim recibe una herida con un arma de metal, en el siguiente turno de combate actuará el último y realizará solamente una acción en lugar de dos (mientras aúlla de dolor).

Adjuntate con un bueno y tu seras uno de eyos.

Dagón

Este demonio, adorado como un dios por los impíos filisteos, es mitad pez y mitad hombre. Según los rabinos era uno de los subordinados de Leviatán, y se hizo con el poder de los mares tras la muerte (algunos textos dicen que captura) de éste por Yahvé. Dagón nunca sale del mar, y hay quien dice que fuera de él moriría. También dicen que suele esconderse en las profundidades del océano temeroso que un día Dios o uno de sus arcángeles lo descubra y lo mate.

Nota: Sobre los filisteos, y ya que estamos, fueron un pueblo originario de Anatolia, Balcanes o Creta (que los eruditos no se ponen de acuerdo) que hacia el siglo XVIII antes de Cristo irrumpieron en las costas de Asia Menor, Siria y Egipto a sangre y fuego, como buenos invasores bárbaros que eran. La Biblia (y los textos Egipcios de la época) conocen a esta juerga como "la invasión de los Pueblos del Mar". Cometieron el error de ocupar territorios de la costa palestina, donde fundaron ciudades como Gaza, Ashdod o Askhalon, y claro, eso no sentó demasiado bien a los hebreos, que al fin y al cabo esa era la tierra prometida... Eso fue en tiempos de Sansón (el de Dalila) que se encargó de combatirles.

Además de Dagón, adoraban a Baal-Zebul (el que luego se convertiría en Belzebuth) y a Astarté, una diosa de la guerra cuyas sacerdotisas ejercían la prostitución sagrada.... (sigo pensando que ir al templo entonces era mucho más divertido, pero bueno, yo ya estoy excomulgado...)

FUE	35	Tamaño	8/10 m
AGI	5	Peso	600 kg
HAB	10	Apariencia	-
RES	40	Armadura Nat.	Escamas (Prot.3)
PER	10		
COM	10	RR 0 %	
CUL	20	IRR 175 %	

Armas: Golpear con el puño: 65% (1D3+4D6)
Poderes especiales: Convertirse en agua. Dagón puede convertirse en agua de mar, con lo que es inmune a cualquier arma física, aunque la magia y las armas benditas siguen dañándolo.
Controlar el mar: Dagón puede crear tempestades marinas de gran violencia, en cuestión de minutos, por muy calmado que estuviera el mar.
Invocar a la serpiente marina: Dagón tiene un 75% de posibilidades de llamar a una serpiente marina que obedecerá su mandato (normalmente "hunde ese barco con todos los que hay en él). *Sobre las características de la serpiente marina, consultar el apartado Dragón en la pág. 144 del manual.*

Elementales cabalísticos

Según parece son criaturas originarias de las ramas inferiores del árbol de la vida, donde habitan. Su origen parece cercano a los Djinns e Ifrits de la tradición musulmana (ver Al Andalus, págs. 35 y 83), pues son seres formados de un solo elemento: (fuego, aire, agua, tierra). Como habitan en el árbol de la vida están más cerca de la realidad divina que del mundo físico, y ello hace que la mayoría de las veces que se manifiesten en nuestro mundo lo hagan tomando la forma del elemento al que representan. De todos modos, si es necesario, pueden adoptar la forma de un cuerpo físico, siempre formado por el elemento al que representa, de un tamaño y forma más o menos humanoides. Los elementales cabalísticos tienen una relación simbiótica con la humanidad. Dios ha condenado a esta raza a no ver los últimos días, pues se extinguirá antes del fin de los tiempos. Sin embargo, se les ha revelado que la respuesta que evitará su muerte la tienen los hombres. Por esta razón cuando son invocados sirven fielmente a su invocador, esperando de su misión aprender la respuesta.

En el principio de los tiempos cuando Lucifer se rebeló contra Dios, el ángel caído pidió ayuda a los elementales en su contienda. Algunos de ellos aceptaron y otros no, pero ninguno se puso del lado de Dios (que evidentemente, tampoco pidió su ayuda). Una vez terminada la rebelión, el Señor convirtió en demonios elementales a aquellos que habían ayudado a Lucifer, y maldijo al resto de los que se quedaron neutrales, proclamando que su raza no llegaría al fin de los días. Una vez sosegada la ira divina, y ante las ardientes súplicas de los elementales, les dijo que debían servir de a los hombres, pues ellos tenían la llave de su salvación.
Así, los elementales han de aprender de los cabalistas que les invoquen. Como solamente un cabalista puede invocarlos, los propios elementales irán ganando en sabiduría, hasta el punto en que "evolucionaran" a un estado superior en el que se convertirán en ángeles elementales. Con ello la profecía se cumplirá (no podría ser de otro modo): Al final de los tiempos ya no habrá elementales, solamente ángeles elementales... o demonios elementales.
Los ángeles elementales tienen la misión que antiguamente se le había asignado a los Bene Eloim: observar a la Humanidad, pero a diferencia de ellos no fallarán, pues en los años de invocaciones y tareas realizadas para cabalistas han aprendido todo lo que el ser humano es capaz de hacer. Pero cuidado, de igual forma, ¡ay de aquel elemental cabalístico invocado por cabalistas oscuros! pues igual que puede ascender a un nuevo estado, bajo esta maligna influencia puede descender a los reinos del qlipoth y convertirse en un demonio elemental, que (eso sí) será absolutamente fiel al cabalista oscuro que le condujo a tan "glorioso" estado...

La mentalidad y el carácter de los elementales evoluciona con el tiempo. Los que nunca han sido invocados antes por un humano, tienen una mentalidad caprichosa e infantil, absolutamente inocente, y se le deben dar instrucciones muy detalladas, ya si no realizará las órdenes según su propia interpretación (y eso puede ser muy desastroso).
Cada vez que un elemental realiza un servicio para un cabalista reduce su irracionalidad en 1 punto. Si ha realizado especialmente bien dicho servicio dicha reducción es de 1D3. Además, si el cabalista se molesta en enseñarle puede restar 1D6 adicional. Cada punto perdido de irracionalidad es un punto ganado de racionalidad, y gana, además 1% en una competencia relacionada con la tarea realizada. Si de esta manera el elemental llega a tener 125 en RR, podrá evolucionar a su estado angelical.
Con cada pérdida de IRR, su inteligencia y entendimiento aumentan, adquiriendo madurez a medida que sean invocados más veces y adquieran experiencia y conocimientos. Por ello el carácter y la personalidad de los elementales es el reflejo de los de los cabalistas que los han ido invocando a lo largo de su existencia, ya que de ellos ha aprendido...
Evidentemente, un cabalista procurará usar siempre los mismos elementales y "educarlos" para que sean más eficientes en su trabajo (y cumpliendo así la voluntad divina). Cabalistas hay que buscan en los textos de otros cabalistas fallecidos el nombre de los elementales que les servían, suponiendo con razón que serán más inteligentes (es decir, menos Irracionalidad). Los Dj que quieran dar nombre a los elementales, que consulten los nombres de demonios elementales. (Ver pág. 203 del manual básico).
Hay necios que confunden los elementales cabalísticos con sus hermanos demoníacos. Un par de notas para diferenciarlos:
▶ Los cuerpos de los elementales cabalísticos son menos materiales y más espirituales, **así que solo pueden ser dañados por armas mágicas (o bendecidas, si hacen el mal).**
▶ Suelen tener menos Irracionalidad que sus contrapartidas demoníacas, y los más sabios tienen Racionalidad
▶ Son más tímidos y preferirán manifestarse en nuestro mundo sólo como su elemento, reservando su forma humanoide para cuando sea necesaria.
▶ Se gana IRR por ver un elemental cabalístico, igual que en el caso de los demoniacos, en el caso que el elemental tenga 100 o más IRR. Si tienen menos, significa que el elemental está ya muy avanzado en su camino hacia el estado angelical, y no se pierde racionalidad al verlos. (del mismo modo que no se pierde racionalidad al ver a las criaturas angélicas).
Se citan aquí las características de los elementales en estado puro, que nunca han sido invocados. El DJ tendrá en cuenta, pues, que si tienen ya experiencia tendrán menos IRR y más porcentaje en determinadas competencias.

Elemental de agua

FUE	30/35	Tamaño	1'55/1'65 m
AGI	30/35	Peso	- kg
HAB	15/20	Apariencia	-
RES	10/15	Armadura Nat.	-
PER	5/10		
COM	0/5	RR	-100 %
CUL	0/5	IRR	200 %

Poderes especiales:
Puede crear a su voluntad nieblas o tempestades.

Elemental de aire

FUE	30/40	Tamaño	- m
AGI	25/30	Peso	- kg
HAB	15/20	Apariencia	-
RES	35/45	Armadura Nat.	-
PER	15/20		
COM	1/5	RR	-100 %
CUL	15/20	IRR	200 %

Competencias: Otear 40%
Hechizos -
Poderes especiales: Crear y controlar el viento, y levantar con él hasta 10 veces su propia fuerza.

Elemental de fuego

FUE	15/20	Tamaño	1'90/2'50 m
AGI	25/30	Peso	- kg
HAB	25/30	Apariencia	-
RES	10/15	Armadura Nat.	-
PER	15/20		
COM	0	RR	-100 %
CUL	5/10	IRR	200 %

Armas: Bola de fuego 35% (3D6)
Poderes especiales: Un elemental del fuego tiene el poder de crear, controlar y manipular a su gusto el fuego. A diferencia de los ígneos demoníacos, a un elemental del fuego no puede matarlo una Salamandra (ver manual, pág. 166). Según la leyenda, la propia salamandra es algún tipo de elemental de fuego de bajo nivel, al que Dios le dio poder para atacar y destruir solamente a los elementales de fuego que se habían revelado contra Él.

Elemental de tierra

FUE	30/40	Tamaño	80/100 cm
AGI	1/3	Peso	- kg
HAB	25/30	Apariencia	-
RES	15/20	Armadura Nat.	Costras de Piedra (Prot. 3)
PER	0/5		
COM	0	RR	-100 %
CUL	25/30	IRR	200 %

Armas: Maza pesada 40% (6D6)
Armadura: -
Competencias: Conocimiento mineral 95%
Poderes especiales: Ver en la oscuridad, controlar hasta 1 m cúbico de tierra.

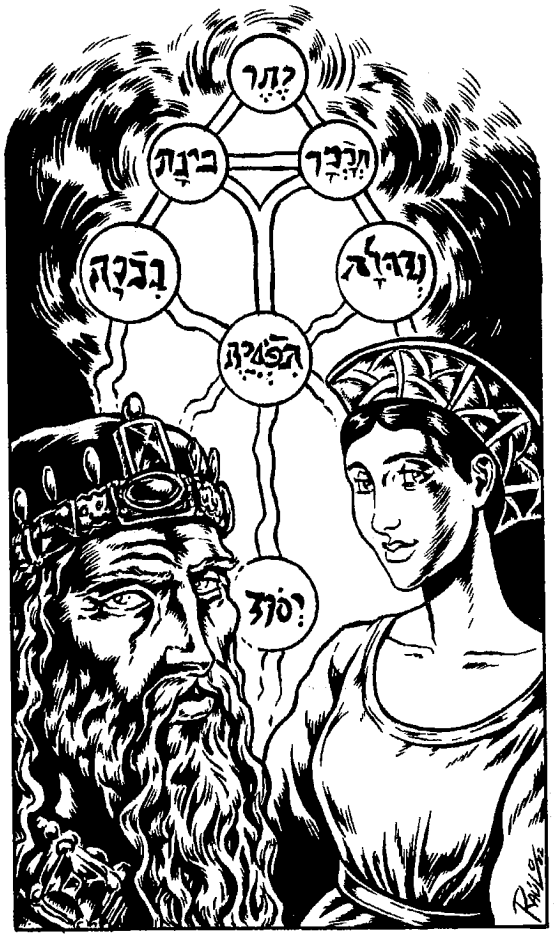
Elohim

Su nombre significa, literalmente "los espíritus". Los judíos creen que las almas de los muertos no pierden la facultad de pensar, y pueden ser invocadas y consultadas por sus familiares. Las almas llevan eternamente las marcas de la muerte, ya fuera por la vejez, la enfermedad o la espada, y aparecen siempre flotando cabeza abajo, pues así es como están en el Seol...
Los elohim (llamados "larvas" por etruscos y romanos) son un tipo especial de espíritus maléficos. Se encuentran principalmente en el árbol de la muerte, aunque también puede vagar por nuestro mundo. Se trata de ánimas (Ver manual, pág. 129) que han muerto hace mucho, mucho tiempo, y su cuerpo y la reliquia que las ataba se han descompuesto. Otro origen de los Elohim puede ser el de las almas de brujos, magos o cabalistas poderosos que se niegan a abandonar este mundo.

El resultado es el mismo, un espíritu hambriento de la esencia vital de los vivos, pues si no la consume está condenado a desaparecer. Los elohim intentarán poseer a los incautos que los invoquen. Son susceptibles a la magia y suelen ser atraídos por ella. El DJ puede decidir que se produce un ataque de un elohim si se pifia en hechizos de nivel 5,6,7 (o 4 sí es cabalista). Los elohim también pueden intentar poseer a aquellos que se acerquen a lugares malditos o en determinadas fechas, en que las fuerzas malignas vean sus fuerzas aumentadas.
Si alguien es poseído por un elohim, no pierde el control de sus actos (de hecho quizá jamás se entere), pero se sentirá más débil y cansado y cada día que pase perderá un punto de una característica aleatoria (si esa pérdida diese como resultado 0 en esa característica, la larva elegiría otra aleatoriamente), así hasta matarlo. El blanco podrá dormir normalmente, pero se levantará cada vez más cansado. Si se exorcizara o expulsara al elohim, la víctima recuperaría un punto de características perdidas por día de estricto reposo. Un Elohim también puede atacar drenando características. Este ataque es automático y sólo puede ser resistido con una tirada de RR. Si se falla se pierde un punto de característica aleatoria (en este caso sí puede llegar a 0). Pueden hacer un ataque de este tipo, una vez por asalto.

RR:0% IRR: 125%/150%

Ataques: Posesión, Drenaje de vida.
Hechizos: Los elohim que antaño fueran magos pueden conocer cualquier numero de hechizos, pero en su estado de hambre eterna no poseen la concentración necesaria para usarlos.



Encarnaciones de los Qlipoth

La existencia de estos seres se cuenta entre susurros entre los cabalistas más viejos. Los cabalistas, guardan la existencia de estos seres en secreto, para no alarmar al resto de los judíos, ya que seria muy duro para ellos saber que entidades tan malignas vagan sobre la tierra... con el permiso de Dios.

Las encarnaciones de los qlipoth son las sombras que proyectan en nuestro mundo. Hace mucho tiempo, el diablo ideó un plan para aumentar su poder en la tierra. Si conseguía de alguna forma afianzar las raíces del árbol de la muerte en nuestro mundo, su poder crecería. De esta forma buscó por toda la Tierra a las personas más corruptas y les infundió el poder de los qlipoth. Con ello manifestar su poder en la Tierra en mayor medida, incrementando su influencia.

Uno puede preguntarse como Dios permitió esto. Pero la verdad es que el diablo lo hizo, con el consentimiento divino, ya que a la vez que el diablo creaba las encarnaciones de los qlipoth, Dios enviaba al mundo los 36 Lamed Wufniks (ver manual pág 112), para compensar el desequilibrio creado.

Las encarnaciones de los qlipoth son once siendo las encarnaciones de los qlipoth Keter y Daat, hermanos mellizos (ojo, si uno de los dos muere, el hermano también morirá). Son humanos normales, pero sobresalen en el campo del qlipoth que representan: Keter puede ser un rey poderoso y Tiferet una mujer de belleza excepcional. Por lo general son bastantes malvados, por la influencia del qlipoth, aunque se puede dar el caso, si se cría en el ambiente adecuado o en situaciones excepcionales que su forma de ser se vuelva "medio humana" (ni buena ni mala en un principio), aunque jamás serán buenas personas. Cada una de las encarnaciones puede manifestar el hechizo de lamen de X, donde X es la sefira qlipothica a la que representan (ver La Cábala). Este hechizo se considera un poder mágico que se manifiesta de manera instintiva en situaciones de peligro o estrés, sin tiradas de IRR o gasto de P.C. No podrán usarlo de forma consciente.

Al igual que con los Lamed Wufniks, si una encarnación es consciente de su verdadera naturaleza, muere reencarnándose en otro lugar de la Tierra. Lo mismo pasa si es asesinada.

El Gólem

Su nombre significa "criatura amorfa y sin vida". Se trata de una criatura de aspecto deforme, vagamente humana, fabricada de forma artificial con tierra y barro en virtud del hechizo cabalístico "Creación de un Gólem" (ver el capítulo La Cábala). Su creación es una de las manifestaciones más poderosas de los nombres sagrados, de la capacidad creadora de las palabras y de las letras. En la Biblia (Sal 139,16) y en algunas leyendas judías a Adán se le llama gólem en el sentido de cuerpo sin alma, aunque en ese mismo estado se le concedió una visión de todas las generaciones futuras (Gen.R.24,2), como si hubiera en el gólem un poder oculto de entender o de ver más allá, unido al elemento de la tierra del que fue tomado. Todo gólem lleva escrita en su frente la palabra hebrea *'emet*, que significa "*verdad*". Si se le borra la primera letra (*'aleph*) la palabra pasa a ser *met* (*muerto*) y el gólem muere.

FUE	35/40	Tamaño	2,3 m
AGI	5/10	Peso	750 kg
HAB	5/10	Apariencia	-
RES	Especial	Armadura Nat.	Especial
PER	5/10		
COM	-	RR 0 %	
CUL	-	IRR 175 %	

Armas: Puños 45% (4D6+1D3)
Notas: Como es un ser artificial, el gólem no tiene unos puntos de Resistencia genéricos, sino repartidos por sus diferentes localizaciones:

Cabeza	10	Brazo derecho	15
Brazo izquierdo	15	Tronco	30
Pierna derecha	15	Pierna izquierda	15

Si de un solo golpe se supera el daño de cada localización, esta se corta limpiamente. (No se tendrán en cuenta las reglas de dividir el daño en las extremidades y doblarlo en la cabeza). En caso de no superar la cifra, la herida se cierra en el acto. De perder brazos o piernas, el gólem seguirá luchando como pueda, si el golpe le afecta el tronco, simplemente será partido por la mitad. Solamente si se le corta la cabeza el gólem se desmoronará como el montón de tierra que siempre fue... Lo mismo que si se le borran la letra 'aleph de la frente, aunque para eso hay que acercarse al alcance de sus puños... y eso no es muy sano para la salud.

Keteh Merini

Demonio menor, llamado "Señor del Mediodía y de los Calurosos Veranos" ya que, según el Talmud, gusta tanto de las llamas del Abismo que solamente aparece en la tierra en las horas de mayor calor del día, y siempre en las épocas más tórridas del año. Que desespere quien lo busque en un clima frío, o en la negra noche, pues no aparecerá.
Por otro lado, Keteh Merini es demonio sangriento, y gusta de ofrecerse a sí mismo sacrificios humanos. (Darse un homenaje, dice con su macabro sentido del humor). Pocos son los que, tras encontrárselo, logran escapar con vida. Y sin embargo, aunque es difícil hacerle sucumbir mediante la fuerza, si se puede hacer mediante el ingenio... o mediante el sometimiento. Pues a lo que aspira Keteh Merini es a tener adoradores humanos, como otros demonios que simularon ser falsos dioses entre los hombres. Si quien se tropiece con Keteh Merini saca un crítico en una tirada de Elocuencia sabrá alagar al demonio, y éste lo dejará ir sin hacerle daño. Lamentablemente, para esta tirada no pueden usarse puntos de suerte.
Otra alternativa que tienen las potenciales víctimas de Keteh es convertirse en verdugos. Aquel que, al encontrarse con el demonio, mate a uno de sus acompañantes ofreciéndole el sacrificio a Keteh, le será respetada la vida. De hecho, se convertirá en un adorador de Keteh: Perderá el alma y tendrá todos los inconvenientes que ello conlleva (malestar o imposibilidad de entrar a lugares santos o sagrados, sensibilidad ante los poderes de la Fe –*ver Hágase la Luz en Ultreya*-). A cambio, recibirá el poder especial de resistencia al calor, cuyos efectos son los mismos que los del hechizo del mismo nombre (*ver pág. 94 del manual*). En contrapartida, será alguien especialmente friolero.
El aspecto físico de Keteh Merini es el de un ser de forma humanoide, alto, cubierto por un manto con capucha que le llega hasta los pies. Aquellos que pasen una tirada de Otear se darán cuenta de que no deja huellas al andar, y es que de hecho no camina, sino que flota suavemente a unos centímetros del suelo. La capucha del manto oculta por completo su rostro, que se dice que es horrible, pues provoca la muerte de quien lo ve. Y sin embargo, es en el momento en que Keteh muestra su rostro en el que es vulnerable a las armas mortales.

FUE	25	Tamaño	1'9 m
AGI	30	Peso	- kg
HAB	15	Apariencia	-
RES	25	Armadura Nat.	especial*
PER	10		
COM	5	RR 0 %	
CUL	10	IRR 300 %	

Armadura: Capucha*
Competencias: Cabala 95%, Conocimiento mágico 90%
Hechizos: Todos los hechizos Qlipothicos y Goéticos
Poderes especiales: Visión. Ver el horroroso rostro de Keteh Merini provoca en el acto la pérdida de 6D6 puntos de resistencia. Sin embargo, mientras muestre su rostro Keteh es vunerable a todo tipo de daño físico o mágico, sin protección alguna.
Notas: Capucha: Invulnerable a daño producido por armas no mágicas/benditas mientras lleve la capucha puesta.

El Leviatán, según el Libro de Job

" (Y a Leviatán, ¿le pescarás tú a anzuelo, sujetarás
con un cordel tu lengua?
Harás pasar por su nariz un junco?,
¿taladrarás con un gancho su quijada?
(...) ¿Acribillarás su piel de dardos?,
¿clavarás con el arpón su cabeza?
Pon sobre él tu mano:
¡al recordar la lucha no tendrás ganas de volver!
¡Sería vana tu esperanza
porque su vista sola aterra!
No hay audaz que lo despierte,
¿Y quién podrá resistir ante él?
¿Quién le hizo frente y quedó salvo?
¡Ninguno bajo la capa de los cielos!
Mencionaré también sus miembros,
hablaré de su fuerza incomparable.
¿Quién rasgó la delantera de su túnica
y penetró en su corazón doble?
¿Quién abrió las hojas de sus fauces?
¡Reina el terror entre sus dientes!
Su dorso son hileras de escudos,
que cierra un sello de piedra.
Están apretados uno a otro,
y ni un soplo puede pasar entre ellos.
Están pegados entre sí
y quedan unidos sin fisura.
Echa luz su estornudo,
sus ojos son como los párpados de la aurora.
Salen antorchas de sus fauces,
chispas de fuego saltan.
De sus narices sale humo,
como de un caldero que hierve junto al fuego.
Su soplo enciende carbones, una llama sale de su boca."

Layla

También llamado "el ángel de la noche" es una criatura angélica protectora de los que andan solos en la oscuridad de la noche, guiándolos hasta donde puedan encontrar refugio y portegiéndolos de las criaturas nocturnas.
Tiene el aspecto de una muchacha morena, de piel muy pálida, cubierta con una túnica blanca, casi resplandeciente. Nunca habla, y su mera presencia reconforta los corazones más acongojados.

FUE	10/15	Tamaño	1'55 m
AGI	15/20	Peso	- kg
HAB	20/25	Apariencia	26 (Belleza casi inhumana)
RES	15/20	Armadura Nat.	Aura bendita (Prot.5)
PER	20		
COM	0	RR 150 %	
CUL	20/25	IRR 0 %	

Armas: Espada de plata 65% (1D8+2D6+1)
Armadura: Cota de malla de plata, prot. 5
Competencias: Otear 75%, Rastrear 90%
Hechizos: -
Poderes especiales: Tranquilizar: Todos aquellos humanos que no estén al servicio del diablo y que se encuentren cerca de Layla se sentirán al punto tranquilizados, por muy fuertes que fueran sus temores...
Daño a los siervos del Mal: La espada de Layla hace el doble de daño a los humanos sin alma o a los seres demoníacos.

Quando da el padre al ijo, ríe el padre, ríe el ijo, quando da el ijo al padre, pora el padre pora el ijo

Mashkîth

En hebreo significa, simplemente, "destrucción". Con este nombre se conoció a una serie de seres, que según la Mishna fueron creados poco antes del sabbath. El trabajo se realizó con prisas, para no transgredir el día sagrado, y los pobres Mashkîth recibieron cuerpos deformes e imperfectos. Llenos de rabia, vergüenza y envidia contra los hombres, se dedicaban a desvastar los campos cultivados, atacar los rebaños y a asesinar a los hijos de Adán allí donde los encontraran. Finalmente, Dios envió a Samael a que los destruyera. Quedaron sus espíritus, que gustan de tentar y perder a los hombres, llegando a inspirarles malas acciones cuando están irritados o enfadados. Así se explican los asesinatos llevados a cabo en un arrebato de ira, que no es más que una posesión temporal por parte de un Mashkîth.

En términos de juego, en momentos de especial tensión o cuando el Pj del jugador tenga verdaderos motivos para perder los nervios, el DJ puede obligarle a hacer una tirada por su RR. Si saca una pifia, será dominado por uno de estos espíritus, sufriendo un arrebato de ira que le obligará a atacar a quien haya provocado su enfado. Este "cruce de cables" durará 1D6 asaltos de combate

Los nombres de los Mashkîth son impronunciables para los hombres: se sabe, sin embargo, el significado de algunos de ellos: "el que hiere", "el que golpea", "el que acecha"... Pero el más conocido es un espíritu femenino, "Aquella que se regocija en la sangre del herido", por ser el más fuerte entre ellos, y por ser usada por los cabalistas oscuros en uno de sus blasfemos hechizos (ver Invocar a Aquella que se regocija en la sangre del herido")

Aquella que se regocija en la sangre del herido
Personificación de la ira y la venganza, según la leyenda fue la última de los Mashkîth en morir. En su forma espiritual, vaga por la tierra junto con sus hermanos, aunque ella actúa cuando la ira es especialmente grande (por ejemplo, cuando alguien es traicionado por alguien a quien consideraba su amigo). De ser ella la que posea el cuerpo, hará que la victima entre en un estado de ira homicida en el que intentará matar a todo ser viviente de las inmediaciones. La posesión dura 2D6 asaltos de combate, aunque se puede ahuyentar al espíritu con un exorcismo o un hechizo de expulsión.

Los cabalistas oscuros han encontrado una nueva utilidad para este espíritu, al que usan como venganza en caso de que sean asesinados. Dejando que los posea parcialmente, si son asesinados, el espíritu usa su cadáver para recuperar su antigua forma corporal, sembrando la muerte a su alrededor durante escasos (pero sangrientos) minutos...

En su forma incorpórea:

RR: 0% IRR: 150%

Ataque: Posesión.

En su forma física (manifestada por el hechizo qlipothico): En esta forma, es la de un humanoide felino/lupino (femenino, lo fuese o no el cuerpo) con abundante pelo. Puede atacar dos veces con las garras y dar un mordisco por asalto. Si al menos dos de estos tres ataques aciertan, en el siguiente turno pueden desgarrar a su victima con sus patas traseras, como lo haría un puma. El numero de asaltos en la que pertenece en esta forma física es igual a los puntos de concentración que tuviese el muerto. Pasado ese plazo, se derrumba, liberándose el espíritu y volviendo el cuerpo a su antigua forma.

Respecto a las características originales del huésped:

FUE	+10	Tamaño	+0
AGI	+10	Peso	+0
HAB	+5	Apariencia	-10
RES	+15	Armadura Nat.	Pelo (Prot.3)
PER	+5		
COM	-10	RR 0 %	
CUL	-10	IRR 150 %	

Ataque: Garras 1D6+Bonus al daño
Mordisco 1D8+Bonus al daño
Desgarre 2D6+Bonus al daño
Armadura: la que llevara el cuerpo al morir
Competencias: Esquivar 60%, Correr 90%, Saltar 90%, Nadar 90%, Rastrear 75%, Discreción 90%, Esconderse 75%.
Hechizos: 1D6-1 hechizos de goecia, de nivel no superior a 2. (Solo usables en esta forma)
Poderes especiales: Aullido de Gul (*ver características en la pág. 150 del manual*)

Meri´im

Espíritus demoníacos masculinos de la lujuria, al parecer emparentados con las Lilim (ver manual, pág. 154). Unos dicen que son hijos de Lilith, y hermanos, por consecuencia, de las Lilim. Otros que fueron una de las obras inconclusas de Dios al anochecer del sexto día, como los Anakim. Sea como fuere, dice el Midrás que, tras la muerte de Abel, los Meri´im se acostaban por la noche con la dormida eva, engendrando demonios en su seno. Y otro tanto hacían las Lilim con Adán, por lo que el Abismo se pobló de demonios...

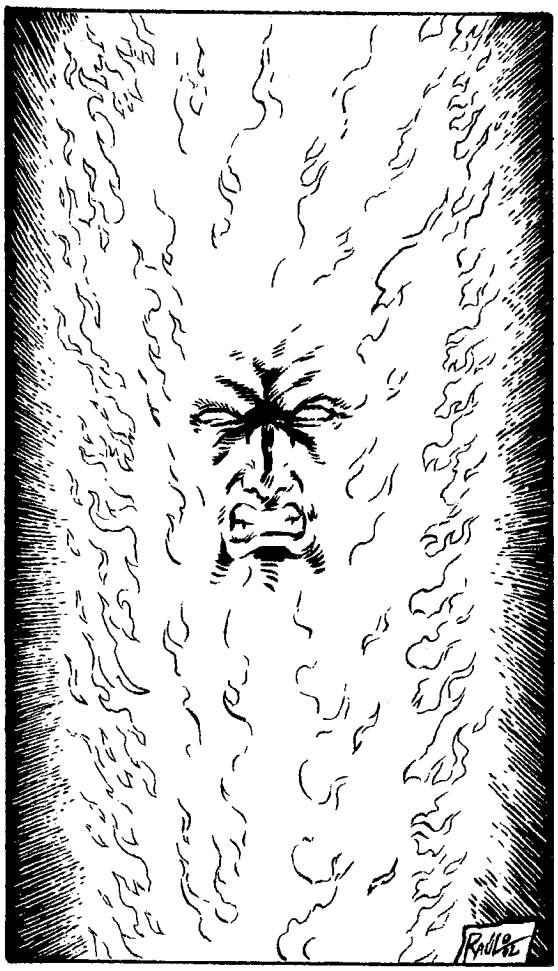
Los Meri´im son invisibles, y tienen la facultad de provocar el sueño profundo, tanto en las mujeres que seducen como en los maridos o amantes que yacen a su lado. Realizan el acto sexual inmediatamente después que el amante, pervirtiendo el semen y haciendo que engendre a un ser deforme. A veces, con suerte, es solamente un niño tullido. Otras veces es un sátiro, un cynocéfalo, una lamia, un sciópodo o cosas aún peores...

Sin embargo, el "trabajo" de los Meri´im no está exento de peligros. Si intentan poseer a una mujer virtuosa y libre de pecado... serán destruidos para siempre.

Los Hechizos de Protección contra demonios nocturnos, Recinto Mágico o similares son una eficaz protección contra los Meri´im, así como el poder de la fe de Consagración.

FUE	15/20	Tamaño	1'75
AGI	15/20	Peso	70 Kg
HAB	20/25	Apariencia	30/35
RES	20/25	Armadura Nat.	Carecen
PER	15/20		
COM	10/15	RR 0 %	
CUL	15/20	IRR 175 %	

Armas: Carecen
Armadura: Carecen
Competencias: Elocuencia 75%, Seducción 95%
Hechizos: Atracción sexual, Sumisión, Virilidad
Poderes especiales: Invisibilidad, **Provocar el sueño profundo:** Afecta a los que ya están dormidos. Durante 1D3 horas nada los despertará, ni el más estruendoso de los ruidos. No hay tirada de RR para salvarse de los efectos de este poder. En contrapartida, nada hace a los que no han logrado (o no han querido) conciliar el sueño.



El ángel Metatrón

Su nombre significa "el que persigue la venganza", según unos, o "el más cercano al trono divino", según otros. Es firme opinión de muchos rabinos judíos que es el más grande de todas las criaturas angélicas. Se le conoce con los sobrenombres de Príncipe de la Faz Divina y Rey de los ángeles. Tiene a su cargo el sustento del mundo y, según el Talmud, es el vínculo directo entre Dios y la Humanidad. Según una tradición antaño fue un Trono, en concreto el Patriarca Enoch, pero gracias a su buen hacer fue colocado en este puesto de máxima responsabilidad. También es el Escriba Celeste, el que registra todo lo que está sucediendo, sucederá y sucedió en los Archivos Divinos. Por ello es también patrón y protector de los niños que estudian la Torá. Su aspecto es el de una columna de fuego de unos 5 m. de alto, en la que puede adivinarse un rostro hermoso pero casi siempre colérico. Pues Metatrón es temible en su ira, y gusta de torturar y eliminar a su propia gente si osa desobedecerle. Ello explica las desgracias de nuestro mundo, y lo sangrientas y crueles que son las guerras santas y la Inquisición. Pues estamos gobernados por un ángel severo y sin compasión. No falta quien asegura que hace tiempo que su corazón fue corrompido, si no por Lucifer mismo, si por el mismo mal que provocó su caída... el Orgullo. Pues ocupa el lugar que antaño ostentaba el que hoy es Rey de los Infiernos.

Evidentemente, debido a su gran poder, carece de características. Como las grandes criaturas angélicas o demoníacas... simplemente, no las necesita.

Quien da su bien antes de la muerte merese que le den con un mazo en la frente

Q´deshim

Con este nombre se conocía a los calebitas, los "sacerdotes-perro" que en Canaán se vestían de mujer y se entregaban a los hombres en los templos, en una prostitución sagrada que los devotos judíos encontraban detestable. Según la tradición Dios los castigó convirtiéndolos en eso, en perros.
Los Q´deshim han sabido hacer de su maldición una virtud. Se consagraron al servicio de Lucifer, y se convirtieron en criaturas diabólicas, siendo hoy sus mejores agentes, pues cuentan con la ventaja de poder pasar casi totalmente desapercibidos entre los hombres, y son mucho más de fiar que los siervos humanos, siempre ambicionando prevendas y riquezas.
Los Q´deshim, sin embargo, tienen dos grandes desventajas: La primera es que, pese a ser (aparentemente) hombres, han de vestir siempre de mujer, y maquillarse como tal, pues si no lo hiceran así sus cuerpos se pudrirían en el acto. La segunda es que durante el día se convierten en perros, adquiriendo su forma humana solamente por la noche. Curiosamente, como perros no pierden la facultad de hablar, ni la de lanzar hechizos (con el malus correspondiente por no poder hacer pases de manos)

Bajo aspecto humano:

FUE	5/10	Tamaño		1´75
AGI	10/15	Peso		65 Kg
HAB	10/15	Apariencia		23
RES	15/20	Armadura Nat.		Carecen
PER	20			
COM	20	RR	0 %	
CUL	10/15	IRR	110 %	

Armas: Pueden manejar cualquier arma humana
Armadura: Pueden llevar cualquier tipo de armadura humana
Competencias: Elocuencia 95%, Seducción 80%
Hechizos: Puede aprender cualquier tipo de hechizo.
Poderes especiales: Transformación (involuntaria) en perro.

Bajo aspecto de perro:

FUE	10/15	Tamaño		1´20
AGI	10/15	Peso		35 Kg
HAB	-	Apariencia		-
RES	15/20	Armadura Nat.		Carecen
PER	15/20			
COM	20	RR	0 %	
CUL	-	IRR	110 %	

Armas Mordisco 60% (2D4+1)
Armadura: Carecen
Competencias: esquivar 60%

Reem

Al igual que el gigante Og, la hembra preñada del Reem se salvó del Diluvio gracias a Noé, pues nadó tras el arca descansando de cuando en cuando apoyando el hocico en la toldilla.
El Reem es una criatura cuyo aspecto recuerda el de un gigantesco toro salvaje, apenas más pequeño que un elefante. Antes del Diluvio uno solo de ellos, en un ataque de furia, desarraigó todos los árboles de la tierra de Israel. Tras el Diluvio mostró piadosa gratitud, y juró a Noé que jamás atacaría a los hombres, a no ser que intentaran cazarle. A diferencia del perverso Og, respetó (y sigue respetando) su palabra.
Dicen que solamente existen dos Reem, el macho que vive en el extremo este de la Tierra y la hembra en el estremo oeste. De terneros copulan con uros (toros salvajes) hasta que ello se hace imposible debido al tamaño que alcanzan de adultos. La plenitud de su crecimiento se produce a los setenta años. Entonces el ansia de copular los hace buscarse y encontrarse, y su lujuria provoca la muerte de ambos, pues tras el apareamiento la hembra mata al macho a mordiscos. Tiene un embarazo de once años, tras los que engendra una pareja de gemelos, que rasgan su vientre al nacer, matándola a su vez. Luego cada uno de los dos se va por su lado, hasta que el instinto los hace reunirse setenta años más tarde.
Rabba bar Bar-Hana, el famoso viajero, dijo haber visto uno del tamaño de una montaña, cuyas boñigas hacían desbordar el río Jordán, pero todo el mundo sabe que Rabba era muy exagerado...
Los hijos de uro y reem se llaman igualmente reem, para confusión de los ignorantes, y aunque son bestias fuertes, no se les puede comparar a los auténticos. Son animales peligrosos, ya que no comparten el juramento de su ancestro de no atacar seres humanos, pero también nobles, y su caza está reservada solamente a reyes.

FUE	40/45	Tamaño	3 m
AGI	30/35	Peso	800 Kg
HAB	-	Apariencia	-
RES	35/40	Armadura Nat.	Piel gruesa (Prot. 5)
PER	10/15		
COM	-	RR 5 %	
CUL	-	IRR 95 %	

Armas: Cuernos 40% (7D6)
Armadura: Carecen
Competencias: Correr 75%, Otear 30%, Rastrear 40%
Poderes especiales: Embestir. El daño causado por los cuernos de un reem se dobla si éste carga contra su víctima. (*Ver reglas sobre cargas en la pág. 66 del manual*).

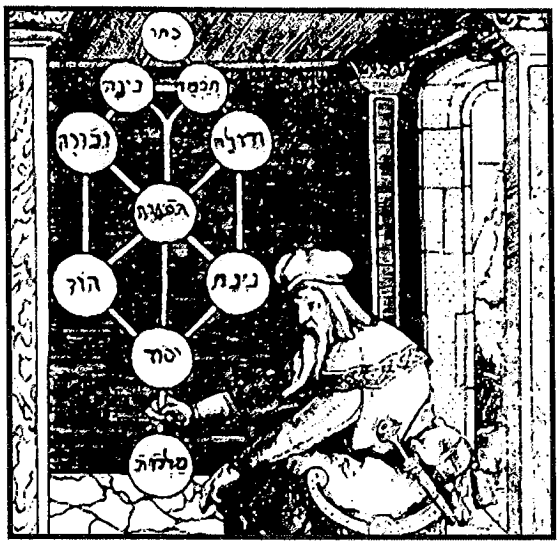
Seír

Literalmente "cubierto de pelo". Con este nombre se mencionan, en el petateuco y en otros textos rabínicos, a unos seres demoníacos velludos, con la cabeza y las piernas de chivo y los brazos y el torso humanos, aunque muy peludos. Según las leyendas habitan en los edificios en ruinas, alejados y abandonados por los hombres. Sus apetitos lujuriosos son siempre voraces, y son capaces de recorrer grandes distancias atraídos por el olor a hembra.

FUE	20/25	Tamaño	1'55
AGI	10/15	Peso	60 Kg
HAB	5/10	Apariencia	-
RES	20/25	Armadura Nat.	Pelo (Prot. 1)
PER	20		
COM	-	RR 0 %	
CUL	-	IRR 150 %	

Armas: Garras 45% (1D8+2D6)
Armadura: Carecen
Competencias: Escuchar 75%, Esquivar 90%, Otear 75%, Rastrear 95%,

Rabba bar Bar – Hana
Este misterioso viajero aparece citado numerosas veces en el Talmud Babilónico, en concreto en la parte llamada Baba Bathra. En la narración de sus viajes por todo el mundo (dignas de un Simbad) hay una detallada descripción del Reem, el Ziz y otros muchos animales mitológicos.-



La Cábala

Enséñame tu camino, Yahveh,
guíame por senda llana,
por causa de los que me acechan
no me entregues al ansia de mis adversarios
pues se han alzado contra mí falsos testigos,
que respiran violencia.
Salmos 27, 11-12

La Cábala es un conjunto de doctrinas y prácticas esotéricas y místicas para la interpretación de la Sagrada Escritura. Según la tradición judía, Dios la enseñó a un grupo de ángeles y a través de ellos fue transmitida a Adán, para que pudiese recuperar el estado de gracia perdido. De ahí su nombre, pues cábala, procede de la palabra hebrea "laykabbel", recibir.
A grandes rasgos la cábala consiste en la auténtica interpretación de las Escrituras, que proporciona al cabalista una filosofía con la que puede ascender a estados espirituales superiores. Como ya se ha dicho, el cabalista tiene como objetivo recuperar el estado de gracia, perdido por la expulsión del hombre del paraíso. Piensa que, si sigue las enseñanzas y es digno, podrá ver el rostro del Creador.

Historia de la Cábala, según la tradición hebrea

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

En los tiempos de la destrucción del segundo templo de Salomón, el Rabí Simón (Schimeón) Ben Jochai se atrevió a escribirla, siendo condenado a muerte por el general romano Tito. El piadoso rabino hubo de huir y refugiarse en una caverna dónde permaneció doce años, siendo visitado continuamente por el profeta Elías, que le reveló más secretos. El Rabí Simón murió en la misma caverna con la doctrina celestial en sus labios mientras hablaba a sus discípulos, oyéndose una voz de los cielos que decía: *"Venid a las bodas de Simón Ben Jochai; ahora entra en el silencio y descansará en su aposento"*. Cuando sus restos fueron depositados en su tumba se oyó otra vez la voz de los cielos que decía: *"éste es quien hizo temblar la tierra y a los reinos vacilar"*. Su hijo Rabí Eliezar y su secretario Rabí Abba conjuntamente con otros discípulos transmitieron los escritos secretamente que se llamaron Zohar o libro de los Esplendores y en una obra más pequeña llamado Sefer Yetsira, el libro de la formación. Lamentablemente, el libro del Zohar original desapareció poco después de ser escrito.

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

El Zohar esta escrito en forma de parábolas y en arameo. El Zohar explica que el desarrollo humano se divide en 6.000 años, durante cuyo transcurso las almas transitan un proceso de desarrollo continuo en cada generación. Al final del proceso, todas las almas alcanzan la posición de "fin de la corrección", esto es, el nivel más elevado de espiritualidad y completitud. Cuenta la leyenda que los escritos del Zohar permanecieron ocultos en una cueva cerca de Safed en Israel. Fueron encontrados varios siglos después por residentes árabes de la zona. Un día, un Cabalista de Safed compró pescado en el mercado, descubriendo con sorpresa el valor inconmensurable del papel en el que estaba envuelto. Inmediatamente se dedicó a comprar a los árabes el resto de las piezas , reuniéndolas en un libro. Esto sucedió porque está en la naturaleza de las cosas ocultas el que sean descubiertas en el momento oportuno, cuando las almas adecuadas reencarnan e ingresan a nuestro mundo. De este modo es revelado el Zohar a lo largo del tiempo.

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

Historia de la Cábala, según los descreídos

La Cábala como tal nace en la Provenza francesa en el siglo XII, pero su primer centro de difusión importante se encuentra en la Península Ibérica, concretamente en la ciudad de Girona, en el s.XIII.
El centro cabalístico de Girona, localizado en el call de la ciudad, fue fundado por Aser ben David, sobrino de Isaac el Ciego, uno de los difusores de la cábala provenzal, y contaba entre sus miembros con Ben Belimah, Yehudah ben Taqar y Azriel de Girona. Su actividad se centró en la difusión entre el pueblo judío de la Corona de Aragón

de las ideas de la Cábala. En este sentido fue decisiva la intervención de Nahmánides, autoridad legal y religiosa de aquellos tiempos, que salvó a la nueva corriente de ser considerada herejía por apartarse del monoteísmo estricto.

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

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

Cábala ortodoxa y cábala practica

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

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

Una última observación: los cabalistas ortodoxos nunca practicarán la cábala práctica, pero los magos cabalistas siempre seguirán las enseñanzas de la cábala filosófica. Una excepción a esto serán los cabalistas oscuros, de los que ya hablaremos más abajo.

¿Una Cábala Cristiana?

La transición de la cábala judía a la cristiana parece obvia. Su sistema de creencias es similar si se pasa por alto el tema del Mesías. En la península esta transición se pudo empezar a producir, pues había conversos que seguían practicando la Cábala conjuntamente con su nueva religión. Incluso, durante la expulsión de 1492, es posible que algún mago cristiano avispado consiguiese manuscritos cabalísticos ...

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

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

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

Fundamentos Mágicos de la Cábala

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

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

El árbol de la vida

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

equilibrio. Estas sendas representas las 22 letras del alfabeto hebreo.
Viendo el árbol de arriba abajo vemos tres pilares: el pilar izquierdo es el pilar de la severidad, compuesto por Bina (comprensión), Guevura (Fuerza) y Hod (Esplendor).
A este pilar se le considera el principio masculino. El pilar de la derecha es conocido por como el pilar de la misericordia y esta compuesto por: Hojma (sabiduría), Jesed (misericordia) y Netjah (victoria). Se le considera el principio femenino. El pilar central o pilar del medio, se le conoce como el pilar de la bondad y esta compuesto por: Kether (corona), daath (conocimiento), Tiferet (belleza), Yesud (fundación) y Maljut (Reino).
También existe otra organización según los ejes o triángulos (kalim) que forman las sefiras:
El triángulo celestial, es el triángulo superior, compuesto de las tres primeras sefirot, empieza en un único punto, lo que significa que procede de la unida de Dios y se divide a los dos lados, esto muestra que la divinidad es un unidad.
El triangulo moral: es el triángulo central, que señala hacia bajo, la combinación de la fuerza y la misericordia, conlleva el desarrollo de la belleza, si poseemos un exceso de misericordia nos volveremos débiles, seremos incapaces de terminar aquello que nos proponemos, la gente se aprovechara de nosotros y moriremos jóvenes, por el contrario, si mostramos solo la fuerza y una falta total de misericordia, quizás seremos capaces de alcanzar nuestros objetivos, (aunque no sin dificultades), pero no tendremos amigos, no encontraremos el amor verdadero y nuestro éxito perderá todo su sentido.
El triángulo mundano: es el triángulo Inferior se conoce muy acertadamente con este nombre, pues está relacionado exclusivamente con los éxitos del plano físico, no con los mentales o espirituales que encontramos en el triángulo celestial o moral, y aquí, la victoria seguida de un exceso de misericordia, conlleva a la derrota, mientras que el esplendor de la victoria si no lo suaviza la misericordia conlleva la revolución y la ruina.
Por ultimo explicar que existen cuatro mundos y en los cuatro esta representado simultáneamente el árbol de la vida. Las sefiras originales provendrían de Atziluth, siendo el resto emanaciones o sombras de las mismas en los otros mundos. Aztiluth es el primero, asociado al fuego, es el mundo arquetípico de las ideas de donde parte toda la creación. Aquí las sefiras están gobernadas por los nombres secretos de Dios. Briah es el mundo creativo, asociado al agua, donde están las bases de la creación. Aquí son los arcángeles los que gobiernan las sefiras. Yetzirah es el mundo formativo, asociado al aire, donde las bases van tomando las formas de las cosas

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

El árbol de la Muerte y la Cábala Oscura

Todo esto es muy bonito, pero uno se puede preguntar dónde se encuentra el mal en toda esta ecuación. Fíjate en la estructura del árbol, cada sefira esta conectada con el resto del árbol, lo cual hace que todo el árbol esté en perfecto equilibrio. Pero, ¿qué pasaría si una sefira perdiese el contacto con el árbol? Quedaría aislada de la gracia de la creación, y aunque aún seguiría representando su significado, ya no seria la misma, estaría en desequilibrio. Dejaría de ser una sefira para convertirse en su opuesto: un qlipoth. Esta es la definición cabalística del mal.
Igual que todo en esta vida tiene un reflejo: el día la noche, el hombre la mujer, la juventud la vejez, el bien el mal ... el árbol de la vida tiene un oscuro reflejo en el árbol de la muerte. Mientras el árbol de la vida parte de Dios mismo y va descendiendo hacia nosotros, existe el árbol de la muerte con igual estructura, el cual parte de nuestro mundo hacia descendiendo hacia lo mas profundo del abismo. Este árbol esta conformado por sus propias ramas o sendas y sus propias sefiras: los qlipoth, que aun estando en desequilibrio con la luz de creación divina, han encontrado un cierto equilibrio en la oscuridad y la maldad del árbol de la muerte.
Un cabalista conoce la existencia del árbol de la muerte y los qlipoth, pero evitará usar sus poderes e invocar a los seres que en sus ramas habitan, ya que no son más que demonios, espíritus condenados que sólo buscan destruir o convencer a los hombres que ellos mismos ya están condenados, para que se unan a sus filas. En el árbol de la muerte se encuentra el poder de contactar con los demonios y los verdaderos nombres de éstos, que los pueden atar a la voluntad del hombre... pero la pregunta es si vale la pena emprender el descenso a las tinieblas para conseguir tal poder.
El árbol de la muerte es una trampa mortal para los cabalistas. Aquel que busque el poder sobre los demonios esta condenado a convertirse en uno de ellos, pues al usarlo o estudiarlo esta corrompiendo su alma de una forma inimaginable, y si no tiene cuidado, llegara a un punto donde no habrá vuelta atrás. Si sucede esto su punto de vista cambia completamente y su alma es condenada. Verá como la oscuridad es su verdadero camino y la Cábala y Dios lo erróneo, estudiando una variante de Cábala, la Cábala oscura, que tendrá como objetivo hundirle en la oscuridad absoluta (curiosamente esto coincide con la definición actual de Infierno: la ausencia total de Dios).

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

Magia cabalística

Una nueva competencia: La cábala

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

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

Invocaciones cabalísticas. El poder del nombre

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

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

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

Un cabalista, por el simple hecho de aprender una de estas invocaciones, no conoce el nombre de la entidad invocada. Esto se reflejará en su nivel de *Cábala*:
▶ Cábala a 75%: Permite invocar con cierta seguridad a elementales cabalísticos, miembros de la Jauría de Dios y Hayyoths
▶ Cábala a 100%: Se conocen los nombres que permiten dominar a los Ángeles Castigadores, Criaturas de Abbadon y a los terribles Malache Habbalah
▶ Cábala a más de 100%: Permite conocer los nombres de Querubines, Tronos y Virtudes

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

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

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

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

Tipos de hechizos cabalísticos

Los hechizos cabalísticos pueden ser:

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

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

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

Características de los hechizos cabalísticos

▶ No podrá conseguirlo ningún PJ durante la creación de personaje, salvo que sea cabalista (nueva clase de PJ, ver apéndices). Para aprenderlos posteriormente se debe tener al menos 50% en Cábala (lo que obliga, también a tener al menos 50% en Teología judía).
▶ Los hechizo cabalísticos son muy complicados de lanzar, por lo delicado de las fuerzas a las que invocan, con lo cual, la mayoría no se pueden lanzar en voz baja o sin pases de manos (las excepciones son Evocar la justicia de Geburah, Juramento Sagrado y Justicia), ya que no establece la conexión con el árbol de la vida o la muerte. El uso previo de los hechizos de **cruz cabalística** o **cruz qlipothica** , remedian esto.
▶ Por regla general, los hechizos sefiróticos están reñidos con los hechizos qlipothicos y de goecia. El lanzador no podrá lanzar hechizos cabalísticos si está (voluntariamente, las maldiciones no cuentan) bajo los efectos de un hechizo de goecia, a no ser que se sea un cabalista oscuro.

Hechizos Sefiróticos

Nivel 1

Cruz cabalística
Tipo: Maleficio.
Componentes: ninguno.
Caducidad: N/A.
Duración: hasta la puesta o la salida del sol o hasta que el cabalista cometa algún acto impuro, lo que sé de antes.
Descripción: El cabalista se orienta al este y cruzará los dedos índice y corazón pronunciando: cuando se toque la frente ATEH, en la parte inferior MALKUTH, en el hombre derecho VE GEBURAH y en el hombre izquierdo VE GEDULAH. Si se tiene éxito, el cabalista habrá entrado en contacto con la esencia del árbol de la vida. Esto le permitirá realizar hechizos cabalísticos sin pases de manos o en voz bajo con los malos acostumbrados. También refuerza de cierta manera el espíritu del cabalista proporcionando un bonus de +25 a la hora de resistir hechizos de goecia que afecten la mente del sujeto.

Nivel 2

Recordar lo olvidado
Tipo: Maleficio.
Componentes: ninguno.
Caducidad: N/A.
Duración: instantáneo.
Descripción: El cabalista se oriente al este y dice: AGLA AGLA AGLA. En el siguiente turno, podrá hacer una tirada de Memoria con un +50, para recordar algo que halla olvidado (que hubiese fallado la anterior tirada de memoria). También sirve para anular los efectos del hechizo **Hacer olvidar**. (Ver el suplemento Grimorio, pág XX)

Nivel 3

Causa Justa
Tipo: Talismán.
Componentes: Pergamino virgen, bolsa de seda de color blanco, perfume solar (ver talismán del sol).
Caducidad: Hasta que se habrá la bolsa..
Duración: Especial.
Descripción: El cabalista inscribe el sello en el pergamino y tras perfumarlo, lo mete en la bolsa y la cierra. Se debe usar antes de realizar un hechizo que no sea cabalístico ni de goecia, el cual se beneficiara de los efectos de la **causa justa**. También se puede usar a la vez que otro mago o cabalista lanza el hechizo. El cabalista coge la bolsa y evoca el poder de los querubines, pidiendo su juicio y poder en la obra que va a realizar. A continuación lanzaría el hechizo objetivo. Si el lanzamiento del hechizo objetivo es del agrado del juicio divino (es por una buena causa o para hacer el bien), ese hechizo ganara uno (o varios, según el criterio del Dj) de los siguientes beneficios: duracion maxima, doble duracion, efecto maximo, doble efecto, bonus a la IRR a la hora de lanzarlo, que el lanzamiento se considere critico, menor o ningún gasto de P.C.
Si no es del agrado del cielo, puede reducir la duración o el efecto, incrementar su gasto de P.C. o llegar a anularlo, (o algo peor a discreción del Dj). Convendría recordar que los caminos del Señor son inescrutables y lo que en apariencia puede ser bueno, luego puede ser malo y viceversa, lo cual significa que el resultado de este hechizo no siempre puede ser predecible.

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

Juramento Sagrado
Tipo: Maleficio.
Componentes: Símbolo sagrado de la religión del receptor.
Caducidad: N/A.
Duración: un mes lunar.
Descripción: Según la tradición este hechizo fue creado por un cabalista judío, viendo que los cristianos no le pagaban los préstamos concedidos pese haberle prometido antes por el mismo Dios que le pagarían. Este hechizo se puede lanzar en publico, para los profanos es solamente un discurso más o menos convincente (es decir, una tirada de Elocuencia). Sólo los que pasen una tirada de Conocimiento Mágico con un malus de –25% o de Cábala se darán cuenta que en realidad se está lanzando un hechizo. Sus efectos son invocar a determinados Ángeles y siervos de la corte celestial, para que sean testigos del juramento. Una vez lanzado el hechizo con éxito, el ejecutante debe hacer que el receptor toque el símbolo y jure (el mago puede haberlo expuesto antes de forma que el blanco sólo tenga que decir "sí, lo juro"). Si el blanco esta convencido de lo que promete no tiene derecho a tirada de RR. Si no es así (le han convencido de que jure mediante Elocuencia, o está borracho o drogado) puede permitírsele una tirada de RR para salvarse de sus efectos. La duración del hechizo es de un mes lunar desde que se aplique el juramento (por ejemplo, sí se promete pagar el año que viene, el hechizo empezará a ejecutarse dentro de un año). Si se saca critico al lanzarlo la duración del hechizo sé vera extendida según el criterio del DJ.

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

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

Inspiración Divina
Tipo: Maleficio.
Componentes: ninguno.
Caducidad: N/A.
Duración: hasta que acabe la sesión de trabajo.
Descripción: Para hacer este hechizo me he inspirado en el enfoque que tenia la criptografía en el medioevo (es verídico). Cuándo se ponían a descifrar algún texto cifrado, lo primero que hacían era orar a los Ángeles para que les iluminasen en su tarea, lo cual, según los escritos de la época, daba espléndidos resultados (¡!). Al lanzar este hechizo se consigue un bonus de +25 a las tiradas de criptografía, además el descifrado del texto tarda la mitad de tiempo. Otro uso para este hechizo es que mejora la compresión en general, pudiéndose usar para lograr un bonus de +25 en leer/escribir (solo a efectos de comprensión), idiomas (solo a efectos de comprensión), Teología y en las tiradas de aprender. Se puede usar para el aprendizaje de hechizos, siempre que no sean de goecia. *La nueva habilidad de criptografía aparece el suplemento Grimorio.*

Visión Sublime
Tipo: Ungüento.
Componentes: azafrán, leña de áloe, leña de bálsamo, simiente de laurel, clavos de especias, mirra, incienso de calidad (toraque, benjuí u olivano con alcanfor), un grano de almizcle, un grano de ámbar gris, agua de rosas.
Caducidad: el perfume resultante caduca en 2D4 semanas.
Duración: hasta que reciba daño, o el cabalista aspire un poco de tierra mojada.
Descripción: El cabalista fabrica un perfume con todos los componentes. Para lanzar el hechizo deberá aspirar este perfume y recitar el hechizo. Si tiene éxito, su percepción habrá alcanzado un nivel espiritual, percibiendo las cosas desde las perspectiva del árbol de la vida: vera todo rodeado de un aura de color determinado del sephirot que de alguna forma "gobierne" a la cosa, ser o espíritu en cuestión, siendo esta mas fuerte o más débil:

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

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

Nivel 4

Invocar el Mana
Tipo: Maleficio
Componentes: se debe realizar en campo abierto, un bastón de madera.
Caducidad: N/A.
Duración: la fuente seguirá manando durante 2D6 minutos.
Descripción: Este hechizo duplica los efectos del "milagro" (quizás no fuese tal milagro, ya que según la tradición Moisés era Cabalista) que Moisés realizo durante la peregrinación del pueblo judío a través del desierto, invocando el maná, el alimento divino para alimentar a su pueblo en tiempos de escasez. Este mana es en realidad la manifestación del agua en el mundo de Atziluth, el cual tiene la propiedad de saciar el hambre y la sed de los mortales. El cabalista recita las palabras de Moisés y toca con la punta de su bastón o cayado una piedra o el suelo. Si tiene éxito manará una fuente de un líquido similar a la miel. Aquel que beba de él, verá saciada su hambre y su sed. El maná no puede guardarse en recipientes, pues cuando acaba el hechizo, aquel que no se halla consumido se desvanece.

Puerta de los perdidos
Tipo: Talismán.
Componentes: Pergamino virgen, tierra de un cementerio consagrado, un trocito de la Torah, tinta de oro.
Caducidad: hasta ser destruido.
Duración: una vez activado, 3D6 horas.
Descripción: El cabalista crea el talismán y se lo cuelga al cuello. Una vez activado el talismán, si el cabalista muriese durante la duración del hechizo, un miembro de la Jauría de Dios lo ocuparía automáticamente. Si este miembro "muriese", aun cuando estuviese aun activado el talismán, no vendría un segundo miembro de la Jauría. Una vez llegado el miembro se queda permanentemente en el cuerpo, quitarle el talismán del cuello, no sirve para expulsarlo.

Nivel 5

Anatema
Tipo: Talismán.
Componentes: Piel de cordero, sal, oro, tierra consagrada.
Caducidad: hasta ser destruido.
Duración: 2D6+5 o permanente, hasta la destrucción del talismán.
Descripción: Se puede usar de dos formas: si se lanza sobre una persona, se verá afectada por el hechizo durante los próximos 2D6+5 asaltos. La segunda forma es pasar el talismán por encima de bebida o comida, al tiempo que se recita el hechizo. Aquel que beba o coma esos alimentos durante la próxima hora, manifestará los efectos del hechizo, que permanecerán, hasta que se destruya el talismán.

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

Amigos I ermanos seramos a la bolsa no tokamos.

Solo podrán atacar (u ordenar ataques o usar magia) a otros, si son atacados por éstos primero, y solo a aquellos que le hayan atacado.
A discreción del DJ, el afectado podrá hacer una tirada de RR, para evitar los efectos del hechizo temporalmente, si es para atacar seres malignos, defender a sus familiares o amigos o en situaciones especiales. Este hechizo no admite tirada de RR, si se lanza sobre la persona "in situ", aunque sí sobre aquellos afectados por alimentos.

Círculo de los Benditos
Tipo: Maleficio.
Componentes: dos o mas cabalistas con Cábala al menos al 75%, y que conozcan el hechizo, tierra o polvo del lugar donde se encuentren.
Caducidad: N/A.
Duración: hasta que se deje de repetir la letanía.
Descripción: El grupo de cabalistas, se embadurna con el polvo o la tierra y, juntan las manos formando un circulo, recitando al unísono la letanía del hechizo. Todos los cabalistas participantes gastarán 5 PC, realizándose una única tirada de lanzamiento del hechizo, cuyo porcentaje será la media de IRR de los cabalistas implicados –75 (el malus normal de los hechizos de nivel 5). Si se tiene éxito, mientras sigan recitando el hechizo, serán inmunes a cualquier hechizo o encantamiento.
Además, si anteriormente estaban afectados por algún hechizo, sus efectos se verán interrumpidos mientras se siga repitiendo la letanía, reapareciendo al dejar de hacerlo, si la duración de los hechizo interrumpidos aun no había expirado (aunque los efectos se interrumpan, para la duración de los efectos de los hechizos siguen contando ...).

Se puede usar este hechizo sobre otros seres o cosas. Simplemente se tendrá que "encerrar" a los blancos en el círculo formado por los cabalistas. Los encerrados, manifestaran la misma inmunidad a la magia (tampoco ellos podrán lanzar hechizos) y verán los efectos mágicos anteriores interrumpidos y no podrán hacer tirada de RR, para evitar los efectos del círculo.

Destierro menor del pentáculo
Tipo: Maleficio.
Componentes: ninguno.
Caducidad: N/A.
Duración: Hasta que se salga del pentáculo, o éste se rompa.
Descripción: El cabalista dibuja en el suelo un pentáculo con tiza, o sal, en la arena o tierra, etc., pero nunca con sangre o carbón. Acto seguido entra en el y recita el hechizo. De tener éxito, ningún espíritu o elemental (cabalístico o demoníaco), podrá penetrar en el pentáculo o afectar a sus ocupantes con sus poderes o hechizos. Este hechizo no protege de demonios menores o de mayor rango.

Invocación de elementales cabalísticos
Tipo: Invocación.
Componentes: Pergamino virgen, tinta, tiza, un recipiente con el elemento del elemental a invocar, cábala al menos al 75%.
Caducidad: N/A.
Duración: Variable.
Descripción: El cabalista inscribe el sello cabalístico en el suelo con ayuda de la tiza, y pone el recipiente en el centro. Se escribe en el pergamino el nombre del rey elemental del tipo de elemental a invocar (Aire (este): Paralda; Agua (oeste): Niksa; Tierra (norte): Ghob, Fuego (sur): Djin), y coloca el pergamino en el recipiente. Acto seguido se orienta hacia el punto cardinal propicio al elemental y se recita la invocación. Si se tiene éxito llegara un elemental cabalístico a traves del elemento del recipiente. Este no se hará visible hasta que se le haga la petición. Una vez llegado el elemental se le mandará la tarea, y una vez cumplida ésta, se irá. Si no se le manda nada, el elemental se irá cuando anochezca o amanezca, o se cambie de sitio el recipiente, lo que pase antes. Para ver descripción y características de los elementales cabalísticos, ver Bestiario hebreo.

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

Lamen elemental
Tipo: Talismán.
Componentes: Pergamino virgen, tinta prodigiosa, bolsa de seda azul, inciensos planetarios.
Caducidad: Hasta ser destruido.
Duración: Variable.
Descripción: El cabalista inscribe el sello de Maljut, representando los cuatro mundos y sus asociaciones elementales. A continuación perfuma el pergamino y lo mete en la bolsa. El hechizo se puede usar para contener o liberar un elemental cabalístico. Si se usa para contenerlo, tras la invocación del mismo, se introduce el lamen en el recipiente del elemento y se recita el hechizo de activacion. De tener éxito, el elemento del recipiente desaparece y el elemental es contenido en el lamen, el cual desde ese momento deberá estar siempre puesto al cuello del cabalista, ya que si estuviese mas de 32 latidos de corazón sin estar a su cuello, el elemental seria liberado y volvería a su lugar de origen (sin perjuicio para nadie cercano, ni manifestación física palpable). Cada vez que se ponga el sol, si el cabalista lleva el lamen "cargado" perderá un punto de vida. Este punto alimentara al elemental, que una vez contenido, no podrá alimentarse de las emanaciones del árbol de la vida, tomando de forma instintiva (y sin mala fe) la vida del cabalista.

Si se usa para liberar el elemental, el cabalista sujetara el lamen (cargado) y recitara el hechizo liberando al elemental. El cabalista deberá entonces hacer su petición al elemental, el cual la cumplirá. Esto debe hacerse un turno después de la liberación, si se tarda más será inútil, pues el elemental ya habrá partido.

Luz Divina
Tipo: Maleficio.
Componentes: ninguno.
Caducidad: N/A.
Duración: Hasta que el cabalista deje de recitar la letanía o hasta el amanecer (ver descripción).
Descripción: El cabalista debe recitar los nombres de Dios asociados a cada sephirot, con calma y fe, siguiendo el orden de ejes (kalim). Este hechizo tarda tres asaltos en completarse (uno por cada kalim). Si tiene éxito, recibirá un destello de luz divina, el cual le inspirara y protegerá. Durante la duración del hechizo tendrá un bonus a las tiradas de RR igual al porcentaje que se tuviese a la hora de lanzar el hechizo (como en el hechizo de **recinto mágico**, con el que además puede sumar bonus).
Si además el cabalista hubiese lanzado el hechizo de **destierro menor del pentáculo** y estuviese dentro pentagrama., podrá parar de recitar la letanía, ya que los efectos del hechizo durarán hasta el amanecer. además conseguirá el beneficio extra de potenciar la protección del pentagrama, protegiendo de hechizos y poderes de demonios menores (el Dj puede determinar que también protegería de demonios superiores, pero esto es una deci-sión que deberá tomar el basándose en la pureza y virtud de los ocupantes del pentagrama.

Ritual del Pilar del medio
Tipo: Maleficio.
Componentes: ropas limpias, candelabro de siete brazos, velas, inciensos planetarios, haber usado la **cruz cabalística**.
Caducidad: N/A.
Duración: hasta el amanecer.
Descripción: Este ritual "activa" el pilar del medio del árbol de la vida (la columna central, el pilar de la bondad), permitiendo experimentar el gozo de los sephirots de ese pilar. Se deberá recitar diversas letanías a cada sephirot con mucho cuidado y devoción. Al terminar el hechizo, el cabalista reforzará su conexión con el árbol de la vida, sintiéndose muy bien consigo mismo (más bueno, de hecho). Cómo efecto secundario, aquellas personas que estén cerca del cabalista y sean brujos, demonios, engendros, seres irracionales malignos o gentes sin alma o especialmente malvadas, sentirán que el cabalista desprende un aura de calor y bondad no visible que los incomodará sobremanera (si no pasan una tirada de RR, tendrán un –25 a todas sus acciones mientras sigan en la presencia del cabalista, con una pifia se verían obligadas a huir de su presencia).

Aremenda tu panio viste lo un anio, aremeda lo otra ves viste lo otro un mes.

Nivel 6

Invocar al Gemelo del Alma
Tipo: Invocación.
Componentes: ropas limpias, polvo de la sinagoga, sal, perfume de la luna, piedra de ara, cirios benditos, cábala al menos al 90%.
Caducidad: N/A.
Duración: Hasta que el cabalista y el gemelo se abracen.
Descripción: El cabalista deberá ayunar un día entero, durante el cual meditará y se purificará. Después poniéndose ropas limpias comenzará la ceremonia, la cual se deberá realizar al amanecer. De tener éxito, se invocará el gemelo del alma del cabalista (que no es más que su ángel de la guarda). El ángel estará al servicio completo del cabalista. Si se le encarga una acción de dudosa moralidad, avisará al cabalista, aunque si se le reitera la orden deberá cumplirla. Bajo la apariencia del gemelo del alma, el ángel de la guarda difiere de su forma ordinaria: sus características son exactamente las del cabalistas y es posible dañarlo con armas ordinarias, aunque estas le harán daño mínimo (las mágicas le harán daño normal). Si esto sucediese por cada punto de daño que se le haga, el cabalista pierde un punto de P.C. (si no le quedasen, perdería un punto de vida). Además, el ángel tiene el poder especial de poder ponerse en contacto mental con el cabalista (el cual podrá hacer lo mismo) siempre que desee. Por cada puesta de sol que se encuentre separado el ángel del cabalista, el ángel recibe un punto de daño que no podrá ser curado de ninguna forma. Si el ángel muriese, sería enviado a uno de los reinos cabalísticos.

El cabalista también recibe una serie de inconvenientes: al estar sin ángel de la guardia, la magia le afecta más fácilmente, teniendo un –50 a sus tiradas de RR a la hora de resistirla y su suerte se reduce a la mitad, sin que tenga posibilidad de recuperarla, mientras se esté separado. También tendrá un malus de –25 a sus competencias sociales (Elocuencia, Seducción, etc), pues la gente nota algo raro en él. Si el ángel "muriese" estos efectos se harían permanentes, hasta que el cabalista de alguna forma pudiese ir en busca de su ángel y volver a juntarse (usando la **mercaba**, por ejemplo).
Sobre los ángeles de la guarda, consultar la pág. 128 del manual.

Bendición de los Justos
Tipo: Talismán.
Componentes: Pergamino virgen, tinta prodigiosa, oro, plata, inciensos planetarios.
Caducidad: Hasta ser destruido.
Duración: 3D6 asaltos.
Descripción: El mago invoca el poder de determinados Ángeles para que le amparen. Durante la duración del hechizo, ningún enemigo podrá desenvainar ningún arma. Si ya las empuñaban y le atacan sufrirán un malus de –50% (sus armas le pesaran terriblemente). En contrapartida, el mago y sus aliados no podrán atacar, solo defenderse parando o esquivando los golpes. Si el mago ataca se romperá el hechizo, y si lo hace alguno de sus aliados éste saldrá de la influencia del hechizo (sus enemigos podrán atacarle normalmente, pero no se romperá el hechizo)
La excepción es si el enemigo es un engendro del infierno, demonio o humano sin alma, en este caso el hechizo seguirá funcionando y el mago y sus aliados gozarán de bonus mientras dure el combate de +25 a su competencia de armas.

Lamen de Keter
Tipo: Talismán.
Componentes: Pergamino virgen, tinta prodigiosa, bolsa de seda blanca, ámbar gris.
Caducidad: hasta ser destruido.
Duración: 2D6 minutos.
Descripción: Alzando el talismán, el cabalista recita una evocación del poder de la sefira de keter. Si se tiene éxito aumenta su Comunicación en 2D6. No se pueden usar dos lamen de keter conjuntamente.

Lamen de Hojma
Tipo: Talismán.
Componentes: Pergamino virgen, tinta prodigiosa, bolsa de seda gris, almizcle.
Caducidad: hasta ser destruido.
Duración: 2D6 minutos.
Descripción: Alzando el talismán, el cabalista recita una evocación del poder de la sefira de hojma. Si se tiene éxito aumenta su Cultura en 2D6. . No se pueden usar dos lamen de hojma conjuntamente.

Lamen de Binah
Tipo: Talismán.
Componentes: Pergamino virgen, tinta de plomo, bolsa de seda negra, mirra.
Caducidad: hasta ser destruido.
Duración: 1 hora.
Descripción: Alzando el talismán, el cabalista recita una evocación del poder de la sefira de binah. Si se tiene éxito, la posibilidad de éxito critico de habilidades de Percepción. y Cultura aumentan en 2D6. No se pueden usar dos lamen de binah conjuntamente.

Lamen de Hesed
Tipo: Talismán.
Componentes: Pergamino virgen, tinta de estaño, bolsa de seda azul, cedro.
Caducidad: hasta ser destruido.
Duración: 2D6 minutos.
Descripción: Alzando el talismán, el cabalista recita una evocación del poder de la sefira de hesed. Si se tiene éxito aumenta la Resistencia en 2D6. No se pueden usar dos lamen de hesed conjuntamente.

Lamen de Geburah
Tipo: Talismán.
Componentes: Pergamino virgen, tinta de hierro, bolsa de seda roja, hojas de laurel.
Caducidad: hasta ser destruido.
Duración: 2D6 minutos.
Descripción: Alzando el talismán, el cabalista recita una evocación del poder de la sefira de geburah. Si se tiene éxito aumenta la Fuerza en 2D6. No se pueden usar dos lamen de geburah conjuntamente.

Lamen de Tiferet
Tipo: Talismán.
Componentes: Pergamino virgen, tinta de oro, bolsa de seda amarilla, olivano.
Caducidad: hasta ser destruido.
Duración: 2D6 minutos.
Descripción: Alzando el talismán, el cabalista recita una evocación del poder de la sefira de tiferet. Si se tiene éxito aumenta la Apariencia en 2D6. No se pueden usar dos lamen de tiferet conjuntamente.

Lamen de Netsaj
Tipo: Talismán.
Componentes: Pergamino virgen, tinta de cobre, bolsa de seda verde, rosa o sándalo rojo.
Caducidad: hasta ser destruido.
Duración: 2D6 minutos.
Descripción: Alzando el talismán, el cabalista recita una evocación del poder de la sefira de nestaj. Si se tiene éxito aumenta la Agilidad en 2D6. . No se pueden usar dos lamen de nestaj conjuntamente.

Lamen de Hod
Tipo: Talismán.
Componentes: Pergamino virgen, tinta de mercurio, bolsa de seda naranja, estoraque.
Caducidad: hasta ser destruido.
Duración: 2D6 minutos.
Descripción: Alzando el talismán, el cabalista recita una evocación del poder de la sefira de hod. Si se tiene éxito aumenta la Habilidad en 2D6. . No se pueden usar dos lamen de hod conjuntamente.

Lamen de Yesod
Tipo: Talismán.
Componentes: Pergamino virgen, tinta de plata, bolsa de seda morada, jazmín.
Caducidad: hasta ser destruido.
Duración: 2D6 minutos.
Descripción: Alzando el talismán, el cabalista recita una evocación del poder de la sefira de yesod. Si se tiene éxito aumenta la per. en 2D6. . No se pueden usar dos lamen de yesod conjuntamente.

Creación de un Golem
Tipo: Invocacion/Talisman (el tiempo de fabricación según la escala de talismanes).
Componentes: Tierra virgen.
Caducidad: N/A.
Duración: Hasta que se borre la letra alef de la cabeza del golem o sea de alfuna forma destruido.
Descripción: Tomar tierra de un suelo virgen, fabricar con ella el golem (escribiendo en su frente la palabra emet) y enterrarlo en el suelo. Acto seguido, caminar alrededor del golem circularmente, combinando las letras del alfabeto y el nombre

secreto de Dios. Si se tiene éxito el golem se animara, esperando las ordenes del cabalista. *Para descripción y características del Gólem, consultar el Bestiario.*

Justicia
Tipo: Maleficio.
Componentes: estar sufriendo terribles dolores, estando a punto de morir, pergamino virgen con el nombre cabalístico de Mastema (opcional), ser un buen creyente y mejor persona.
Caducidad: N/A.
Duración: Variable.
Descripción: El cabalista deberá estar sufriendo gran dolor o estar a punto de morir. Si éste es el caso, se escribirá los caracteres cabalísticos asociados a Mastema en el suelo (sí es arenoso bastara con el usar el dedo, sino lo es se necesitara una tiza, carbón o similar. No es posible usar la sangre para la escritura), o si se tiene el pergamino con el nombre escrito, arrojarlo al suelo. A continuación, el cabalista, mirando al suelo y evitando en todo momento mirar a aquellos que sean responsables de sus penurias, pronunciara en voz baja dos palabras: Mastema justicia. Si se tiene éxito, Mastema recibirá una visión con el dolor del cabalísta, así como las circunstancias que rodean su sufrimiento, los responsables del mismo, etc. encargándose personalmente de hacer justicia de la forma que más crea conveniente (ten miedo, mucho miedo ...). Este hechizo se debe hacer en voz baja y sin pases de manos (sin que se apliquen los malus normales del caso).
Como el lector se habrá dado cuenta, es la contrapartida cabalística al hechizo de **condenación**, aunque más peligroso. Mientras en del de **condenación**, el objetivo es el asesino, pudiendo este si tiene activo el hechizo de **amuleto**, resistirlo, en este el objetivo es informar a Mastema de una injusticia, con lo cual no hay ninguna tirada de RR (con o sin amuleto) que lo evite ... *Sobre Mastema, consultar la pág. 159 del manual.*

Pomo de Netzaj
Tipo: Talismán.
Componentes: un rubí, un arma o herramienta forjada por un maestro artesano (Artesanía 90% o más), tierra del templo de Jerusalén, punzón de plata constelada.
Caducidad: Hasta que se destruya o se separe el rubí de la empuñadura.
Duración: Hasta que el demonio cumpla las tres voluntades, o se use al demonio para cometer una mala obra.
Descripción: En el rubí se inscribe el sello cabalístico de la sefira de Netzaj, la cual usando el resto de componentes se engastara al pomo o empuñadura del arma o herramienta. Este hechizo solo puede usarse si el portador del pomo ha derrotado a un demonio (elemental o menor) en algún tipo de prueba o concurso (combate físico, mental, frustrar sus planes, etc), y éste está aun presente. El cabalista orienta el pomo hacia el demonio y recita la evocación cabalística, invocando el poder de la Victoria de Netzaj. Si tiene éxito, el demonio se vera atrapado dentro del rubí. Una vez el pomo ha confinado un demonio, no puede confinar a ningún otro hasta que se libere al anterior. El demonio confinado deberá conceder tres voluntades o deseos al portador del pomo. Para ello, el portador deberá clavar el arma o herramienta en el suelo y recitar el hechizo, expresando su voluntad (algo que esté dentro de las posibilidades del demonio confinado), el cual saldrá del pomo y la cumplirá volviendo después al mismo, si no fuese la tercera voluntad que cumpliese o la voluntad cumplida fuese una mala acción. Según cuentan un ejemplar de este talismán lo poseía Paracelso. Este hechizo no puede ser usado contra demo-nios superiores.

Nivel 7

Invocación cabalística
Tipo: Invocación.
Componentes: Varía según el tipo de criatura angélica que se vaya a invocar, aunque para todas se necesitan: altar consagrado, túnica blanca , cirios consagrados, aceites consagrados, dibujo del hexagrama mayor, libro de la Torah, tierra del templo de Jerusalén, y la competencia de Cábala a un porcentaje superior de 100.
Caducidad: N/A.
Duración: Varía.
Descripción: Antes de realizar el hechizo se debe ayunar durante 3 días. Para realizar el hechizo el mago deberá estar impoluto, o sea, limpio de mente y cuerpo (un buen baño y ropas bien limpias). No existe una única **invocación cabalística**, si no que hay tantas como tipos de criaturas a las que invoca que son:
▶ *Querubines*, los que todo lo ven, que proporcionan información.
▶ *Tronos*, por su función de mensajeros pueden actuar como tales, llevando un mensaje a alguien de forma instantánea, sin importar la distancia.
▶ *Virtudes*, las cuales proporcionan bendiciones: pue-den bendecir objetos o personas o conceder "bendiciones divinas" temporales (aumento de características, auras de protección, aumento de competencias, etc.)
▶ *Angeles castigadores*
▶ *Criaturas de Abbadon*
▶ *Hayyoth*
▶ *Malache Habbalah*
▶ *La Jauría de Dios*, esta invocación da como resultado un fluido similar al mana. El cabalista deberá encontrar el cuerpo de un difunto y deslizar pos su garganta el fluido. Inmediatamente el cuerpo será ocupado por un miembro de la Jauría.
Como ya se ha dicho, a las criaturas angélicas no les hace demasiada gracia ser invocadas por un humano... ¡Así que desgraciado aquel que les ordene hacer algo en contra de los designios o las leyes de Dios!.

La Ira de Dios
Tipo: Talismán.
Componentes: piel de cordero, sangre de león, cera de un cirio bendito, un mechón de pelo de un hombre justo, mirra.
Caducidad: hasta ser destruido.
Duración: Hasta que el cabalista desee o hasta que su RES llegue a 0 o menos.
Descripción: El cabalista inscribe en la piel de cordero, usando el resto de componentes, el sello de Geburah. Si el cabalista logra lanzar con éxito este hechizo, se vera imbuido por la ira divina: podrá realizar seis acciones por asalto en vez de dos, se moverá mas rápido que un caballo, ganara siempre la iniciativa (incluso a aquellos que estén bajo los efectos de aceleración), ganara un bonus a sus tiradas de RR y a sus competencias de armas y combate (incluido esquivar) de la mitad de su suerte (actual). Perderá un punto de RES, por asalto que el cabalista desee mantener activo el hechizo, aunque si llegase a 0 de RES, el hechizo terminaría automáticamente. Aquellos que deseen atacar al cabalista, se encontraran con un malus de –25%, debido a lo rápido que se mueve.
Si el cabalista realizase cualquier tipo de mala acción estando bajo los efectos de la ira de Dios (por ejemplo, atacar a un inocente), el hechizo terminara de inmediato,

recibiendo un dolor espantoso durante los próximos 1D3 asaltos que le dejara conmocionado. Además habrá de pasar una tirada de Suerte. Si la fallase, perderá un punto de RES de forma permanente.

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

Mercaba
Tipo: Maleficio.
Componentes: Tierra consagrado, cirios consagrados, una reliquia verdadera, libro del Talmud, tierra del templo de Jerusalén, inciensos planetarios, cábala 110+.
Caducidad: N/A.
Duración: Variable
Descripción: Los participantes del ritual deben ayunar durante tres días, purificándose y meditando sobre el viaje. Al anochecer se reúnen. El cabalista dibujara el hexagrama mayor y los participantes se sentaran alrededor del sello, uniendo sus manos. A continuación el cabalista empezara la ceremonia, teniendo los participantes que dar ciertas respuestas a las letanías del cabalista.

De tener éxito el ritual, manda las almas de los participantes a la base del árbol de la vida. Una vez allí, podrán, usando las ramas ascender a los sephirots del árbol y a los reinos cabalísticos que ahí existen. Si los participantes fuesen lo suficientemente osados también podían usar las ramas que conectan con el árbol de la muerte, dirigiendo sus pasos a los reinos infernales de los qlipoth.
Decir que el paso de un sephirot a otro, o de un reino a otro no es fácil. El cabalista deberá saber las contraseñas o nombres secretos que le permitan el paso o pasar una serie de pruebas que prueben su derecho a pasar. Este hechizo es el sumun del cabalísmo, pues si el cabalista es digno y consigue su ascensión a traves del árbol, puede lograr el objetivo fundamental de la Cábala: contemplar el rostro de Dios.

Hechizos Qlipothicos

Nivel 1

Cruz Qlipothica
Tipo: Maleficio.
Componentes: la sangre del propio cabalista oscuro.
Caducidad: N/A.
Duración: hasta la puesta o la salida del sol.
Descripción: Este hechizo es el inverso a la **cruz cabalista**. El cabalista oscuro hace un remedo de cruz y recita la letanía, disipando cualquier luz residual proveniente del árbol de la vida que aun poseyera y abrazando la oscuridad del árbol de la muerte. Si se tiene éxito, el cabalista oscuro habrá entrado en contacto con la esencia del árbol de la muerte. Esto le permitirá realizar hechizos qlipothicos sin pases de manos o en voz baja con los malus acostumbrados. También dificulta los hechizos cabalísticos sefiroticos (magia blanca cabalista), con un malus de –25 al lanzamiento y un bonus de +25 para resistirlos.

Nivel 2

Pensamiento impuro
Tipo: Maleficio.
Componentes: ninguno.
Caducidad: N/A.
Duración: instantáneo.
Descripción: El cabalista oscuro mira a su victima y le habla pronunciando nombres secretos de los demonios del qlipoth Tiferet. Si se tiene éxito, el blanco tendrá un pensamiento impuro lo suficientemente fuerte para cancelar su estado de pureza, obtenido tras una absolución (*ver Hágase la luz en el suplemento Ultreya*).

Nivel 3

Soplo negro
Tipo: Talismán.
Componentes: Pergamino virgen, aliento de moribundo, tierra profanada, sangre de brujo.
Caducidad: Hasta ser destruido.
Duración: Los alimentos malditos permanecen un en ese estado 1D6 días, tras los cuales si no son consumidos, se pudren. Los afectados la duración normal de la enfermedad.
Descripción: En el pergamino se inscribe el sello qlipothico del elemento aire relacionado con el árbol de la muerte. El cabalista oscuro recita el hechizo y sopla sobre el talismán, acercándolo después al alimento o bebida que quiera maldecir. Si tiene éxito, cualquier persona que consuma esa bebida o alimento sufrirá una enfermedad aleatoria, debiendo tirar RESx3, y consultar la tabla de convalecencias. Este hechizo no admite tirada de RR.

Nivel 4

Invocar a Aquella que se regocija en la sangre del herido
Tipo: invocación.
Componentes: Sangre de un lobo muerto a golpes, soga de ahorcado, un arma que haya asesinado a traición a un hombre, heleboro negro.
Caducidad: N/A.
Duración: Tantos turnos de combate como los P.C. que quedasen al cabalista oscuro al morir.
Descripción: El cabalista oscuro, a medianoche, invoca a un espíritu conocido como Aquella que se regocija en la sangre

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

Trampa del Elohim
Tipo: invocación.
Componentes: cenizas de muerto, sal, sangre de mago o brujo.
Caducidad: N/A.
Duración: hasta que se rompa el circulo
Descripción: El cabalista oscuro forma un circulo con la sal, escribiendo dentro con las cenizas un sello qlipothico y derramando la sangre en el centro. Acto seguido se recita la invocación. Si tiene éxito, una ligera brisa moverá las cenizas, momento en el que el cabalista oscuro deberá saltar fuera del circulo (sin romperlo), so pena de ser poseído o atacado por la larva invocada. Cualquier persona que rompa el circulo, liberara a la larva y se vera automáticamente expuesta a ser poseída por la misma. Aquello poseídos, manifestaran los síntomas del hechizo de **maldición**, aunque cualquier **anular maldición**, será infructuoso, ya que la victima estará poseída, no maldita. Cuando la larva mate a su huésped, partirá. Un hechizo de **expulsión** o un exorcismo, en cambio, serán mucho más efectivos, pues pueden expulsar a la larva. *Sobre las características de los Elohim, consultar el Bestiario hebreo.*

Nivel 5

Invocación de demonios elementales
Tipo: Invocación
Componentes: Sangre, recipiente con el elemento que represente al elemental, un animal que represente al elemento, sangre del cabalista oscuro, cábala al 75% o más.
Caducidad: N/A.
Duración: El normal en una invocación de ese tipo.
Descripción: Este hechizo es una variante qlipothica a los hechizos goeticos de mismo nombre, aunque con ingredientes mas fáciles de conseguir. Se dibuja el sello con la sangre y se coloca el recipiente en el medio. Acto seguido se degüella al animal (aire: pájaro, agua: rana, fuego: un animal carnivoro, tierra: un topo, deseo: una serpiente, magia negra: un cuervo) y se deja que la sangre caiga en el recipiente. Finalmente se mezcla con la sangre del cabalista oscuro y se recita el texto de la invocación. Si se tiene éxito aparecerá el demonio elemental, con su forma física normal.

Nivel 6

Sabiduría del Abismo
Tipo: Talismán.
Componentes: Pergamino virgen, sangre de demonio, hierro oxidado.
Caducidad: hasta ser destruido.
Duración: un mes lunar o mas.
Descripción: El cabalista oscuro enseña el talismán a su victima (la cual deberá saber magia o cábala) y pronuncia el hechizo, que aparaentemente no es más que una serie de palabras sin sentido, que sin embargo harán que el receptor empiece a pensar de una forma totalmente extraña, dañando sus cimientos mentales de la naturaleza de la creación. Si el receptor intentase lanzar un hechizo, tras haber sido afectado por **la sabiduría del Abismo**, debería pasar una tirada de *Memoria*. Si la fallase lanzaría el hechizo normalmente. Si la acertase debería pasar una tirada de *Conocimiento Mágico* –50 o *Cábala* –75 (lo que sea peor). Si la pasara podría lanzar el hechizo normalmente. Si fallase, se vería confuso recordando los conceptos de la **sabiduría del abismo** y no podría lanzar el hechizo, quedando además conmocionado durante el siguiente asalto. Si pifiase, alargaría la duración de la maldición durante un mes lunar mas. Este hechizo no admite tirada de RR.

Nivel 7

Invocar el Abismo
Tipo: Ungüento.
Componentes: cenizas del cadáver de un brujo, sangre de demonio, espino, heleboro negro, tierra de una puerta del infierno.
Caducidad: 1D3 meses.
Duración: instantánea.
Descripción: El cabalista oscuro forma un círculo con el polvo resultante alrededor de su blanco o blancos, y a continuación recita una invocación del poder del qlipoth Maljut. Si tiene éxito, se abrirá un abismo que se tragara a todos los ocupantes del circulo llevándoselos a un reino oscuro del qlipoth Maljut. Este desagradable reino esta habitado por muertos, gorgonas, animas, larvas (estas dos ultimas visibles) y otros engendros infernales que estarán encantados de conocer a las victimas ... Los blancos pueden todavía escapar si consiguen enlazar el camino al sephirot Maljut y de allí a nuestro mundo ... pero de igual forma pueden escoger el camino incorrecto y encontrarse aún más perdidos en los reinos qlipothicos del árbol de la muerte ... Este hechizo no admite tirada de RR, pero si una tirada de AGIx1 para intentar saltar fuera del círculo en el ultimo momento.

Invocación Qlipothica
Tipo: invocación.
Componentes: Tierra de una puerta del infierno, sangre de un inocente, carbón, cirios negros, sangre del ejecutante. Dependiendo del tipo de demonio a invocar pueden haber otros componentes. Hay que tener un mínimo de 100% en la competencia de Cábala para lanzar este hechizo.
Caducidad: N/A.
Duración: Variable
Descripción: Este hechizo es una versión qlipothica de las invocaciones demoníacas de goecia. No existe un único hechizo, si no que hay tantos como demonios. Este hechizo permite al cabalista oscuro invocar un demonio en concreto, que podrá ser un demonio menor, mayor o superior. Como ventaja tiene que no necesita los componentes o ritos usuales, pero como inconveniente tiene que el cabalista deberá saber como "controlar" a su invitado, si no quiere pasarlo mal ... (Invocar a Lucifer a "la buena de Dios", sin que este se lo espere y el cabalista oscuro no tenga poder para controlarlo o convencerlo, es una muy mala idea ...)

Hechizos Prohibidos

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

Clavícula de Salomón
Sefirótico
Nivel: 7
Tipo: Talismán.
Componentes: Sangre de los seis tipos de demonios elementales, cuarzo ahumado, la piedra sin nombre, metal de la armadura de un demonio, agua bendecida por un ángel o las lagrimas de un santo, sangre de un mago no goetico (podrá usar goecias, pero que no esté al servicio del infierno) de al menos 175 de IRR, una moneda de oro bendecida por un hada, tres dientes de un mortal que tenga sangre inmortal, sangre de un ser Irracional inteligente que no sea ni bueno ni malo y que se la haya entregado al ejecutante de buena gana, tener un porcentaje en la competncia de Cábala de 110 o más.
Caducidad: Hasta ser destruido.
Duración: Una vez activado, hasta que el mago se quite el anillo.
Descripción: La Clavícula de Salomón era un poderoso talismán que le proporcionaba al rey Salomón el poder de dominar a los demonios. Según la tradición los Arcángeles Miguel, Gabriel, Rafael y Samael le dieron el secreto a Salomón. Este hechizo intenta recrear tan famoso talismán, aunque nunca tendrá el poder del original (para tener el poder del original además se necesitaría la bendición de los cuatro Árcángeles, cosa un pelin complicada). Los demonios no están por la labor de enseñar o divulgar este hechizo, ya que confiere al mago cierto poder sobre ellos. Pero con la ayuda de los conocimientos que la Cábala ofrece es posible replicar tan importante reliquia.

Todos los ingredientes se tratan alquímicamente. Con el metal se forja la base del anillo, que debe ser un anillo perfecto (se necesita a alguien con 99% en herrería o un Esmolet para la tarea). Después se sumerge en el agua bendita, lo cual hará que el metal se ponga al rojo y adquiera un tono dorado. Antes de que el anillo se desintegre se le rociara con los dientes reducidos a polvo, lo cual debería parar la reacción y se va inscribiendo diferentes símbolos mágicos usando la sangre del ser irracional. Con la piedra sin nombre se crea la base del sello, el circulo exterior se dibuja usando la moneda de oro derretida, para las 6 puntas de la estrella se usa la sangre de los elementales, para el resto de líneas y lo diversos caracteres mágicos se usa la sangre del mago de IRR +175. El cuarzo se talla y se coloca en el centro. El proceso final del encantamiento se debe realizar durante un eclipse de sol.

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

Palabra de la Creación
Sefirótico
Nivel: 7
Tipo: Maleficio.
Componentes: Cábala 175%.
Caducidad: N/A.
Duración: Depende.
Descripción: Este hechizo no es único, sino que existe tantos como palabras dela creación. Es una versión menor de **El Verbo**, pero está igualmente prohibido. En los principios de la Creación, Dios en su infinita sabiduría, distribuyó entre sus ángeles más fieles, capaces y respon-sables, el conocimiento de algunas de las palabras de la Creación. Esta palabra susurrada frente a un blanco o gritada, reproduce el efecto de su significado, sin que se pueda hacer nada para remediarlo (olvidaos de cualquier tirada de RR, **protección mágica** o **amuleto**). La única forma de resistir sus efectos es que alguno de los blancos ya conozca esa palabra de Creación, con lo cual es inmune. Las palabras de creación pueden ser (y de hecho lo son) usadas por ángeles y en teoría podrían ser usadas por santos, sin que ninguno de ellos tenga que hacer tirada. El ejemplo mas claro del uso de una palabra de creación lo encontramos en los ángeles del infierno, los cuales conocen *Dolor*. Otras palabras podían ser: *Sueño, Enfermedad, Salud* (cura cualquier enfermedad, +10 a los puntos de vida por asalto hasta el limite normal del Pj), *Vida* (dota de vida a estatuas o similares, resucita), *Paz, Olvido, Lluvia, Calor, Frió, Protección, Justicia, Luz, Oscuridad*, etc.. Este hechizo no puede ser aprendido por ayuda demoníaca (ya le gustaría a mas de un demonio conocer alguna palabra ...)

Renacer del árbol de la muerte
Sefirótico
Nivel: 7
Tipo: Maleficio.
Componentes: Las encarnaciones de los Qlipoth, la montaña mas alta de la región, un cabalista con un porcentaje en Cábala de más de 150%
Caducidad: N/A.
Duración: Permanente.
Descripción: Se alienan a las encarnaciones formando el árbol de la vida. El cabalista toma posición en Maljut orientándose al este y justo al amanecer, cuando el primer rayo de sol lo ilumine, recita la evocación. Si tiene éxito, equilibrara los qlipoth encarnados, matándolos y enviándolos de vuelta al árbol de la vida, negando la posibilidad de encarnarse de nuevo, debilitando el poder de todos los espíritus qlipothicos en Maljut (nuestro mundo). Las consecuencias son inimaginables, pues nunca se ha hecho, pero el Diablo perdería mucho del poder que tiene en la tierra. Por cierto, el cabalista también muere al lanzar este hechizo, al igual que cualquier brujo que en ese mismo momento estuviese lanzando un hechizo de goecia, sin importar en que parte de la tierra este.

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

Al bueno marido un cuerno, al malo dos

El Verbo
Sefirótico
Nivel: 7
Tipo: Maleficio.
Componentes: Conocimiento Mágico y Cábala a 200 %
Caducidad: N/A.
Duración: Depende.
Descripción: Este hechizo es el mas fácil de lanzar (no requiere ingredientes), el mas difícil de aprender y el más **PODEROSO** de todos los prohibidos. La idea es 'imitar' la voz de Dios, lo suficientemente bien, para hacer que se cumpla la voluntad del ejecutante. Nadie conoce este hechizo (sólo Dios y el mismísimo Lucifer, al menos en teoría), los demonios solo podrían ofrecer pistas sobre él (los Ángeles podían ofrecer alguna más), lo cual no harán voluntariamente (1% un demonio elemental, 5% uno menor, 10% uno mayor, 15% o mas un Príncipe, teniendo que reunir un 100% para aprenderlo). Para lanzarlo, se ha de recitar el principio del Génesis, tomar una profunda bocanada de aire e 'imitar la voz de Dios'. Los efectos mas usuales que pueden lograr son reproducir milagros de la Biblia, de los Santos o de evangelios Apócrifos, siempre que el ejecutante tenga noticias de ellos. Al lanzarlo, el ejecutante se arriesga a una maldición divina (si pifia es segura, si saca un critico se podría librar).
Además de hacer el milagro tiene otros efectos. La imitación de la voz de Dios, suena como un trueno (mas bien como cuando un avión rompe la barrera del sonido), el cual se extiende como una onda produciendo diversos efectos. Hasta la línea del horizonte, todo ser viviente (incluido el mago) debe hacer una tirada de RR, de pasarlas estarán solo conmocionado durante al menos los PC del mago ejecutante en minutos, de fallarla se desmaya y de pifiar se vuelve loco. Si es una criatura IRR maligna o humano similar (sin alma) se van derechito al infierno, gritando de terror. Todos los talismanes, ungüentos, pociones o textos de hechizos de goecias explotan, con los mismos efectos que el hechizo de **Explosión**,. Si la criatura irracional maligna esta fuera del rango del horizonte, huirá aterrada durante horas o días.según decisión del DJ.
La ejecución de este hechizo llama la atención tanto a los de arriba como a los de abajo. Existe una gran discusión sobre si es un hechizo de goecia o no, al fin de al cabo es una blasfemia, aunque se use para buenos fines...

Sacrificio oscuro
Qlipothico
Nivel: 7.
Tipo: Maleficio / invocación.
Componentes: Una encarnación humana de un qlipoth, un Lamed Wufniks, un ser irracional maligno, un demonio, un sin alma, sangre de demonio, sangre de una virgen, cuchillo encantado, una puerta del infierno, un ser humano inocente, cábala +150.
Caducidad: N/A.
Duración: instantánea.
Descripción: Este oscuro ritual, creado hace miles de años por el mismísimo Diablo, tiene como fin acelerar la llegada del fin del mundo. Aunque al Infierno le interesaría que todos los cabalistas oscuros lo conociesen, no se prodiga en ofrecer el conocimiento del mismo. El cabalista oscuro deberá ganarse el derecho a saberlo. Si lo consigue, el Diablo sabrá que el cabalista oscuro tiene alguna posibilidad de conseguir lanzar el hechizo con éxito.

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

Reinos cabalísticos

Se dice que en las distintas sefiras de los distintos mundos del árbol de la vida se ocultan reinos cabalísticos: estos lugares pueden ser purgatorios, versiones de cielos o lugares mágicos o míticos, sin duda alternativas a la creación tal y como la conocemos. Un cabalista lo suficientemente iluminado podrá llegar a ellos si sabe las contraseñas de los guardianes, sus verdaderos nombres o pasa las pruebas que estos le presenten (ver el hechizo de **Mercaba**)

El quinto mundo

Se dice que antes de la rebelión de Lucifer existía un quinto mundo. Pero tras la rebelión este quinto mundo desapareció. Algunos cabalista opinan que los fragmentos de ese quinto mundo cayeron a la tierra, siendo sus ramas los Lamed Wufniks y las encarnaciones qlipothicas las sefiras. En esta cuestión hay un debate de sí los Lamed Wufniks son realmente 32 o 22. Los que opinan que son 36 dicen que la esencia de las 22 ramas están diluidas en los cuerpos mortales. Hay una tercera opinión es que de los 36, hay 22 que son ramas y 14 que son los verdaderos Lamed Wufniks, hombres buenos que impiden que Dios destruya el mundo, habiendo los cabalistas errado el concepto.

Sea lo que fuese se tiene la sospecha que si estas ramas y sefiras se uniesen de nuevo y formaran el anagrama del árbol de la vida algo pasaría ... ese algo se desconoce, unos dicen que el cielo perdonaría al infierno (y el infierno se dejaría perdonar), otros el fin de los tiempos, otros que la creación cambiaría, y los mas sensatos, que aparecería un quinto mundo en el árbol de la Vida ...

Agaliarepth y los cabalistas oscuros

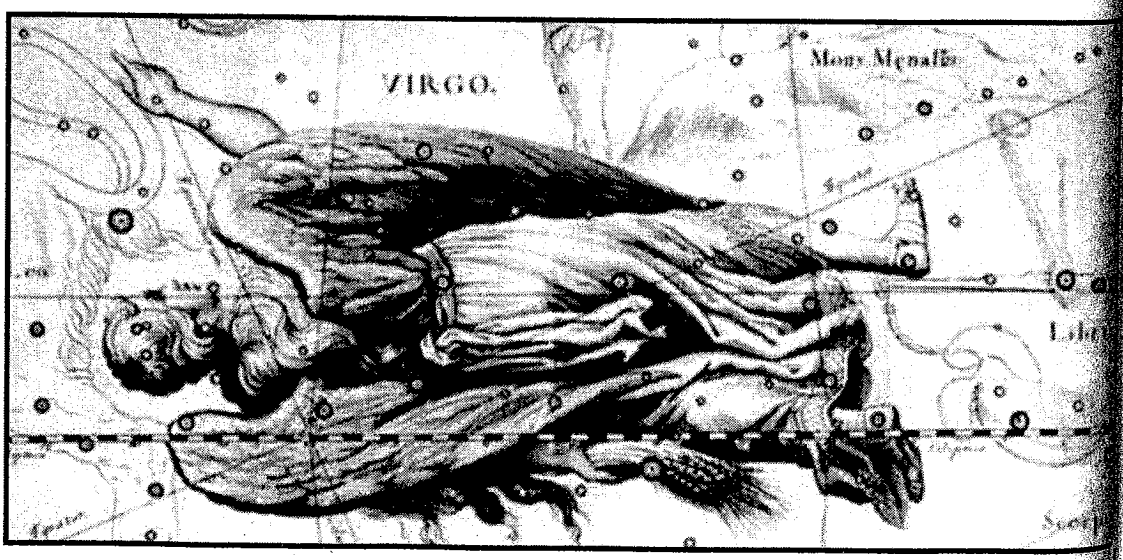
Agaliarepth tiene especial predilección por los cabalistas oscuros y los suele tener como los más selectos de sus servidores. Se rumorea que quiere que estos consigan los nombres verdaderos de todos los demonios (excepto el suyo claro), para poder expulsar a los demonios del infierno y volver a ser él el amo y señor del lugar.

Recomendaciones para ser Cabalista (según el Zohar)

Ser judío.
Estar casado.
Tener al menos 40 años.
Ser un erudito en los libros sagrados.
Elegir un maestro que lleve una vida pura y santa.
Ser temeroso del pecado.
Evitar la transgresión de la Ley aunque sea de manera involuntaria.
Perseguir siempre la paz.
No enojarse jamás ni sentir nunca resentimiento alguno.
No enorgullecerse.
Seguir los mandamientos de la Ley de Dios.
Hacer introspección cada noche antes de dormir.
Arreglar todo lo transgredido en este mundo.
Revisar sus actos ante cualquier sufrimiento y retornar a Dios.
Ir a la Sinagoga cuando se requiera.
No ganar más dinero que el que sea necesario para vivir
Cuidarse de no hablar más de lo indispensable, y a ser posible, que sean palabras santificadas por la Tradición.
Levantarse a medianoche para orar y estudiar la Torah.
Ir a la escuela rabínica antes del amanecer.
Tener siempre presente el nombre de Hashem de cuatro letras.
Concentrarse en todas las bendiciones.
Alejarse de los alimentos impuros.
No hablar mal de sus semejantes.
No decir mentiras ni malas palabras.

Keter

A Keter se considera la primera sefira. Ahí es donde se podría pensar que habita Dios, pero no es cierto si alguien ascendiese a la sefira de Keter descubriría las existencias de ramas que le llevan a sefiras hasta ahora desconocidas. Lo que hay mas allá solo puede descubrirse por sí mismo. Aquellos pocos elegidos que han conseguido ir allí, callan, aun cuando el que pregunte sea él más sabio de los cabalistas.



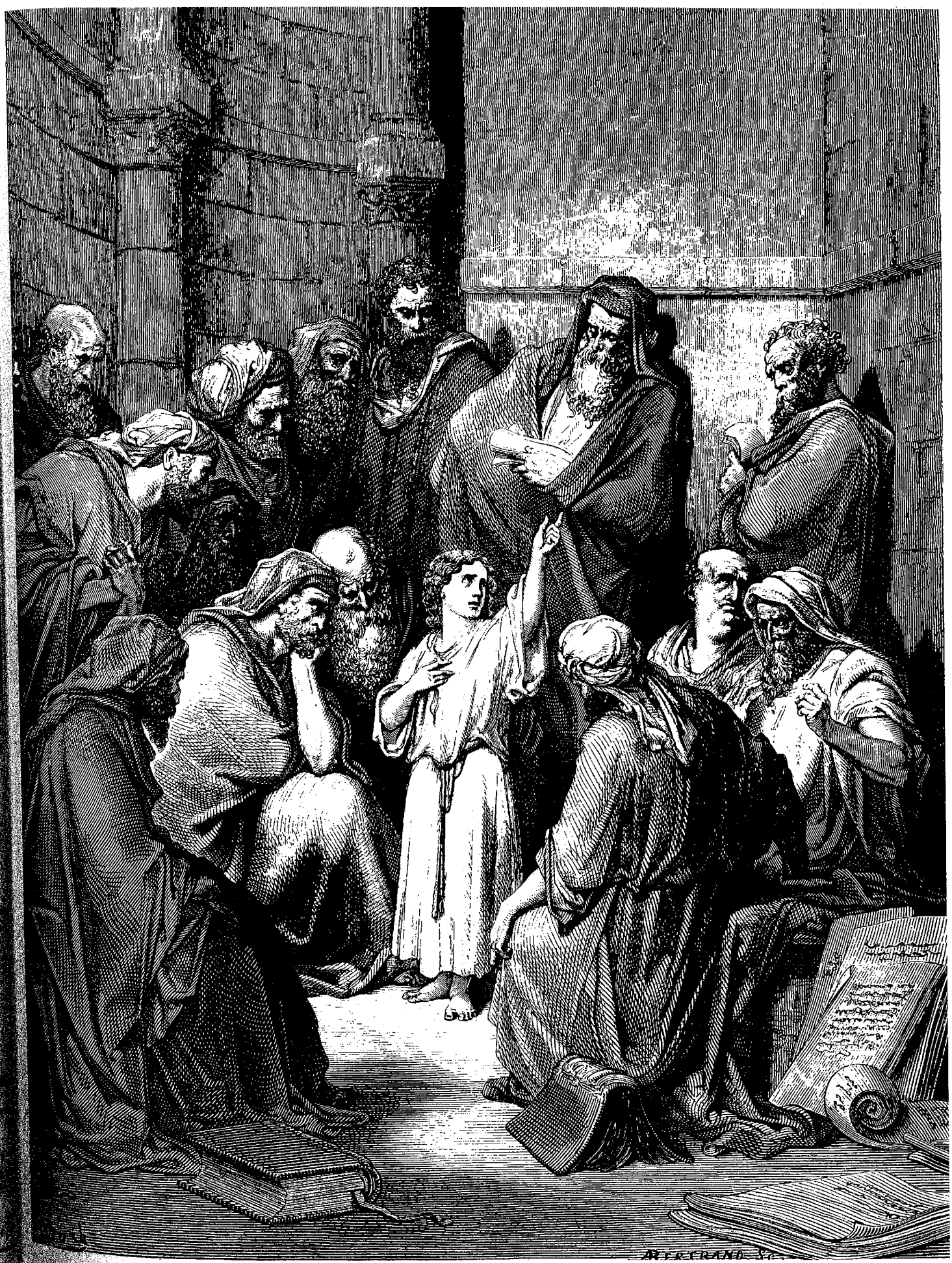


Ilustración: Gustavo Doré

La religión, la ley y la superstición

Maldito aquel
que ejecuta negligentemente
la obra del Señor
y maldito
el que veda a su espada
el verter sangre.

Jeremías 48, 10

El judaísmo

En líneas muy generales...

Según la religión judía, los atributos de Yahveh son la santidad, la bondad, la justicia y la clemencia. El hombre, creado a imagen y semejanza de Yahveh, debe actuar haciendo el bien, siguiendo los atributos de Su Señor. De no hacerlo así se aleja de Él, comete pecado y se hunde en el Abismo.

El judaísmo admite la inmortalidad del alma y la resurrección de los muertos el día del Juicio Final, pero no admite la divinidad de Jesús, al que consideran un profeta (y no demasiado inspirado, por cierto). Su Biblia está compuesta solamente por los libros del Antiguo Testamento, rechazando el Nuevo testamento cristiano en el que se narran las enseñanzas de Jesús.

Los libros de la ley

En el judaísmo la religión tiene carácter de ley, ya que su origen está en la revelación divina a Moisés en el Monte Sinaí. Está recogida en la Torah, formada originalmente por Pentateuco, los cinco primeros libros de la Biblia (Génesis, Éxodo, Levítico, Números y Deuteronomio). Posteriormente se añadieron a la Torah otros textos sagrados. En total contiene 613 preceptos, de los que 365 son prohibiciones y 248 prescripciones.

Aparte de la ley escrita (Torah) está la ley oral (Misnah), que se recopiló por escrito en el siglo II después de Cristo. Posteriormente se le añadió otro conjunto de textos, llamados Guemarah, formando el Talmud. La ley revelada y la ley de la costumbre, la ley de Yahveh y la ley de los hombres, Torah y Talmud, son los libros básicos del judaísmo.

El poder del nombre de Dios

La ley sagrada prohibe a los hebreos pronunciar el nombre de Yahveh; el incumplimiento de esa medida es castigado por la muerte a pedradas (lapidación). El nombre de Dios es demasiado sagrado para ser pronunciado en vano. El nombre de Dios se escribe siempre con el tetragrama YHWH, y solamente una vez cada siete años los sabios confían a los discípulos que se han hecho merecedores de ello su pronunciación exacta. Los rabinos lo llamaban Adonai (Señor) o más comúnmente Jahové o Jehová, que significa "el que es", ya que así se presentó ante Moisés en el monte Sinaí ("Yo soy el que soy")

El Mesías

(En hebreo, Meshiaj). Inicialmente era un título honorífico destinado a reyes y sacerdotes, aunque tras la Diáspora pasó a ser el símbolo del retorno de la gloria del pueblo hebreo. Según el profeta Elías, el Mesías será un "rey ideal", descendiente del rey David, bajo cuyo mandato el pueblo judío volverá a Israel y vencerá a todas las naciones de la tierra que intenten sojuzgarle. Será un hombre nacido de mujer, pero iluminado por Yahveh, que realizará todas las profecías anunciadas por los profetas. El mesianismo es una doctrina de esperanza que ha sostenido al pueblo judío en sus muchos momentos de peligro y persecución. De cuando en cuando surge alguno que dice serlo... pero, hasta el momento, todos han resultado ser impostores.

Pureza e impureza

El judío ha de estar limpio de cuerpo y alma para ser del agrado de Yahveh. A eso se le denomina estado de pureza. No estar (o no ser) puro es lo contrario, impuro. La impureza es contaminante, y el buen judío temeroso de Yahveh se abstendrá de relacionarse con ello, y en caso de hacerlo, deberá purificarse con el baño ritual y la oración.

Es impura la blasfemia y la idolatría, los animales y personas muertos, las prácticas sexuales que no se realicen exclusivamente para procrear (y aquí se incluyen la sodomía, la felación, la homosexualidad y la masturbación, además de un montón de "posturitas" que dejamos a la fértil imaginación de los lectores), la mujer con el periodo o recién parida, algunas enfermedades como la lepra, la sangre, la comida que no es kosher (ver en Vida cotidiana el apartado Alimentación) y, por supuesto, son asimismo impuros todos los que profesen otra religión que no sea la judía. Es decir, los que no están circuncisos...

La circuncisión

La extirpación del prepucio en el órgano sexual masculino constituye un rito religioso que ha de ser realizado, por ley, todos los nacidos varones en el octavo día de su nacimiento. La circuncisión simboliza la alianza de Yahveh con el Pueblo Elegido (es decir, con los Judíos). En hebreo recibe el nombre de "*berit milá*", y equivale al bautizo cristiano, pues en dicha ceremonia se da nombre al nuevo miembro de la comunidad..

La ceremonia la lleva a cabo un mohel (un cirujano con autorización rabínica) con una cuchilla muy afilada que recibe el nombre de sandac. Al niño lo sostiene el padrino, aunque es el padre el que le da el nombre. Termina la ceremonia haciendo beber al nuevo judío una copa de vino. (Como normalmente son niños casi recién nacidos simplemente se les coloca una gota en los labios)

El prepucio es considerado por los judíos un signo de abominación e impureza (de ahí que los no judíos sean considerados impuros) Su corte significa purificar el cuerpo consagrándolo a Yahveh.

Por si les interesa saberlo, además de los judíos la practican los musulmanes (cosa que creo que se me olvidó de comentar en Al -Andalus), muchos pueblos africanos y los cristianos etíopes.

El Sabbat (o Shabat)

El día de descanso semanal es una de las principales aportaciones hebreas a la civilización occidental. En efecto, ni egipcios ni griegos ni romanos tenían tal institución (y de hecho, se burlaron bastante de los hebreos por practicarla). Algunos dicen que los Babilonios sí que practicaban algo parecido, pero no entraremos en controversias...

El Sabbat empieza con el Erev (la tarde del viernes al ponerse el sol), y termina en la puesta de sol del sábado. Es un día dedicado al descanso, siguiendo el ejemplo de Yahveh, que descansó tras crear el mundo. Pero es algo más que un día dedicado al descanso y al ocio. Para los judíos adquiere precepto de ley, y como tal está reflejado en la Torah: la jornada ha de dedicarse exclusivamente a la oración y al descanso. No se puede trabajar, tocar dinero, comprar o vender, encender fuego, viajar, montar a caballo, cocinar o curar una herida. Al fin y al cabo, Sabbat deriva del verbo Chabat, que significa "cesar". Se cesa de todo tipo de actividad, pues aunque algunos hombres sean servidos por hombres, éstos son en el fondo seres libres, pues así lo quiere Yahveh, y tienen el derecho al reposo para santificar al Señor.

También está prohibido que un infiel le haga a un judío cualquiera de las anteriores ocupaciones en Sabbat. Es gran pecado para un judío aprovecharse del trabajo realizado por otro durante este día.

No se pueden coger (ni siquiera tocar) herramientas o utensilios de ningún oficio, y tampoco los candelabros encendidos el viernes al ponerse el sol (recordemos la prohibición de encender fuego) ya que han sido utilizados para un acto prohibido durante el Sabbat.

Hemos dicho que no se puede viajar, pero se puede pasear: Dentro de la localidad de residencia se puede caminar todo lo que se desee, siempre que el paseo no aleje al judío más de 1 km. de los límites de la población.

El Sabbat puede profanarse sin que haya pecado cuando se trata de salvar una vida humana (la propia o la de otro) o para evitar la pérdida de una propiedad que, indirectamente, podría provocar muertes (el incendio de la casa propia o la del vecino). Ya lo dice el Talmud: *El Sabbat ha sido instituido para el bien de Israel, y no Israel para el bien del Sabbat*"

Los cristianos conservaron la festividad del sábado hasta el siglo IV, hasta que la pasaron al Domingo, que pasó de ser el primer día de la semana a ser el último.

Las plegarias del sabbat

Kidduch

Se realiza en la entrada del Sabbat, antes de la cena del viernes. Consiste en recitar un pasaje de la Biblia (en concreto, Génesis 2, 1-3) y de una plegaria en la que se dan gracias a Yahveh por el don de éste santo día. Este ritual, cuyo objetivo es subrayar la santidad del Sabbat, debe realizarse sobre una copa de vino. (Si se carece de él, puede hacerse sobre el pan del Sabbat)

Habdalah

Es el ritual que señala el fin del Sabbat, normalmente también sobre una copa de vino. Consiste en recitar algunos versículos del Libro de Isaías y de los Salmos, así como una breve acción de gracias a Yahveh por el Sabbat (como en el caso del Kidduch)

Otras plegarias menos importantes que se llevan al finalizar el Sabbat son la bendición de la luz (pues el fuego y la luz son bendiciones de Yahveh), que se realiza a oscuras, encendiendo una antorcha o una vela, y la bendición sobre las especias.

El rito de los celos

(...) si el marido es atacado de celos y recela de su mujer, que efectivamente se ha manchado; o bien le atacan los celos y se siente celoso de su mujer, aunque ella no se haya manchado; ese hombre llevará su mujer ante el sacerdote y presentará por ella la ofrenda correspondiente: una décima demedida de harina de cebada. No derramará aceite sobre la ofrenda, pues es "oblación de celos", oblación conmemorativa para recordar una falta. El sacerdote presentará a la mujer y la pondrá delante de Yahvéh. Echará luego agua viva en un vaso de barro y, tomando polvo del pavimento de la Morada, lo esparcirá sobre el agua, volviéndola agua de maldición. Pondrá el sacerdote a la mujer delante de Yahveh, le descubrirá la cabeza y pondrá en sus manos la oblación de los celos. El sacerdote tendrá en sus manos las aguas de maldición.
Entonces el sacerdote conjurará a la mujer y le dirá: Si no ha dormido un hombre contigo, si no te has desviado ni manchado desde que estás bajo la potestad de tu marido, sé inmune a estas aguas amargasy funestas. Pero si (...) te has desviado y te has manchado, durmiendo con un hombre distinto de tu marido (...) Que Yahveh te ponga como maldición y execración en medio de tu pueblo, que haga languidecer tus caderas e infle tu vientre. Que entren estas aguas de maldición en tus entrañas (...) y la mujer responderá: ¡Amén, Amén!
Después el sacerdote escribirá en una hoja estas imprecaciones y las borrará con las aguas de maldición, volviéndolas amargas. Hará beber a la mujer esas aguas (...) si la mujer está manchada y de hecho ha engañado al marido (...) se inflamará su vientre, languidecerán sus caderas y será mujer de maldición en medio de su pueblo. Pero si la mujer (...) es pura, estará exenta de toda culpa y tendrá hijos.
Este es el rito de los celos, para cuando una mujer, después de estar bajo la potestad del marido, se haya desviado y manchado; o para cuando un hombre, atacado de celos, recele de su mujer; entonces pondrá a su mujer en presencia de Yahvéh y el sacerdote realizará con ella todo este rito. El marido estará exento de culpa, y la mujer cargará con la suya.

(Números 11, 31)

En cada una de las tres comidas del Sabbat (cena del viernes, desayuno y comida del sábado) tienen que estar presentes los panes del Sabbat, dos hogazas de pan sobre las que se pronuncia una acción de gracias llamada ha-Motzi

La oración

Nada más levantarse, el judío piadoso rezará una serie de bendiciones llamadas Birkot ha-Chaar (bendición de la mañana).

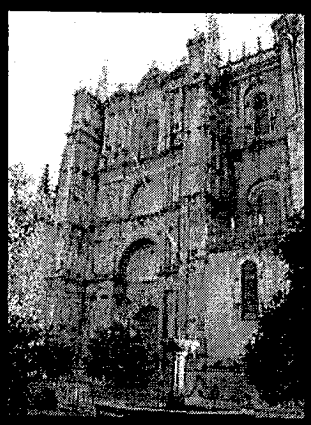
Hay tres celebraciones religiosas diarias, que se deben realizar en comunidad, ya sea en la sinagoga o, si se carece de ésta, en la casa de un creyente temeroso de Yahveh y fiel seguidor de su ley (pues el lugar donde se reza ha de ser un lugar puro):

Chaharit (oración de la mañana): que se ha de llevar a cabo entre la salida del sol y el tercio de la jornada (hacia las diez de la mañana). Consiste en recitar partes del libro de Salmos y el de Crónicas y rezar el Yoser, el Amidah y el Tahanun. Los dos primeros son rezos de acción de gracias y de bendiciones, en tercero son súplicas y peticiones personales.

Minhah (oración de la tarde): se realiza entre las 12:30 y la puesta de sol. Es relativamente corto, y consiste en recitar el Salmo CXLV (conocido como Achré), y repetir nuevamente el Amidah y el Tahanun.

Maarib (oración de la noche). Se lleva a cabo al anochecer, al acabar la jornada y antes de acostarse. Consite en una serie de bendiciones, una plegaria de protección frente a las criaturas de la noche y el Chema, que es una parte del Yoser que se reza por la mañana.

Los Gritos Misteriosos
A principios del siglo XV, se celebraba en Córdoba el Jueves Santo y la gente pasaba el día en las iglesias entregados a la oración y a la misa, o realizaban procesiones en silencio y descalzos por las calles de la ciudad. Una de estas procesiones pasaba por una calle de la collación de San Andrés cuando comenzaron a escuchar gritos y lamentos de una persona que estaba siendo, obviamente, torturada y vilipendiada. Se decidió llamar al Corregido y éste ordenó asaltar la casa. Cuando entraron dentro los hombres del Corregidor, encontraron a cuatro personas que le propinaban puntapies y golpes a un Crucifijo que había en el suelo. Naturalmente, poco después los hombres eran quemados a las afueras de la Puerta de Plasencia y el crucifijo llevado a la Catedral, donde tras recibir una misa de desagravío.



Los rezos del Sabbat

El Sabbat y los días festivos tienen una celebración religiosa suplementaria, llamada Mussaf (suplemento) que se hace a continuación del Chaharit

Los rezos de Yom Kippur.

Además de la Chaharit, Mussaf, Minhah y Maarib se añade un quinto rezo al final de la tarde el Neilah, además de una serie de siete bendiciones para el año que empieza.

Los rezos de la comida

Antes de comer hay que lavarse las manos y partir el pan, rezando una acción de gracias compuesta por cuatro bendiciones: Una expresión de reconocimiento a Yahveh como proveedor de los alimentos; dar gracias a Yahveh por haber dado Palestina y la Torah a su pueblo elegido; una plegaria para la redención y restauración de Jerusalén y la cuarta son plegarias y expresiones de gratitud hacia Yahvehpor los favores que otorgó al hombre, así como deseos individuales para la familia y para el huésped si lo hay.

Otras tradiciones religiosas

Rashat

Según precepto bíblico, los primogénitos varones de un hombre están consagrados a Yahveh. El padre debe, pues, "comprar" a su hijo recién nacido a los cohanin (plural de cohen) con cinco monedas de plata. Esta tradición recibe el nombre de Rashat, y debe hacerse a los treinta y ún días después del nacimiento.
Los cohen están exentos del pago del Rashat.

Bar Mizvath y Bat Mizvah: la mayoría de edad

Significan, literalmente, "Hijo/a del deber". Al cumplir trece años el judío varón debe confirmar la Alianza con Yahveh, que su padre y su padrino realizaron con él mediante la circuncisión. Al sábado siguiente a su cumpleaños se realiza la ceremonia de Bar Mizvath en la sinagoga, donde su padre le concede su bendición y él lee en voz alta una profesión de fe llamada Haftará. A partir de ese momento pasa a ser considerado un adulto para la comunidad, con responsabilidades morales y religiosas.
La niña judía pasa a ser Bat Mizvah cuando sufre la primera menstruación (normalmente, a los 12 – 13 años). Se la llama entonces "Naraah" (joven mujer), y tras un periodo de seis meses y un día adquiere el grado de Bogeret (mujer madura) y puede casarse.

Hérem (o jérem).

Maldición ceremonial hebrea por la que queda expulsado de la comunidad uno de sus miembros. Ningún judío podrá reconocerlo ni favorecerlo, antes al contrario, procurará perjudicarlo lo más posible. Hay tres grados de hérem, según su duración: Nefizah (una o dos semanas), Shamatah (un mes) y el Hérem propiamente dicho, que es eterno y afecta también a los descendientes de la persona maldecida.

Talet (o Talit)

Manto que se usa especialmente para las celebraciones religiosas. Tiene forma cuadrada y está hecho de lino, lana o seda. Lleva flecos en sus cuatro esquinas y lo usan solamente los hombres, nunca las mujeres.

Tefilim

Son cajitas de cuero que contienen cada una un pergamino con palabras sagradas de la Biblia. El judío adulto (que ya ha sido consagrado en el Bar Mizcath) debe llevarlas puestas en las oraciones de la mañana, fijadas por tiras de cuero, una en la frente y otra en el brazo izquierdo, excepto en elSabbat y en festivos.

Teshuvá

Penitencia judía. Significa "retorno al camino recto impuesto por Yahveh y sus mandamientos". Puede ser impuesta por los rabinos de la comunidad o por uno mismo, y normalmente consiste en un periodo de ayuno más o menos prolongado.

Tradiciones mágicas

Los dioses prebíblicos

Aunque cuando se pasaron al monoteísmo los hebreos tuvieron mucho cuidado en borrar de sus libros sagrados toda referencia a otros dioses que no fuera Yahveh, lo cierto es que tanto en la Biblia como en los textos rabínicos se dejaron algunas pistas. Ya, sin ir más lejos, en el Génesis se le da a Yahveh el nombre de Elohim, que significa los espíritus... es decir, los dioses.
Según parece aparte de Yahveh los judíos habían adorado a Baou, la diosa del viento, a Sharit o Sharayat, diosa adorada en Bosrá, a Asera o Astarté "señora de los cielos" y a una extraña diosa-serpiente llamada Tiamat o Tehom, que había creado el mundo. Se dice que el relato del pecado original, tal y como aparece en el Génesis, es una perversión del mito original: la mujer, ayudada por la serpiente, roba la sabiduría y el conocimiento de los dioses y lo comparte con el hombre. Lo que en un principio era una gran proeza se convierte en la Biblia de Yahveh en un pecado, y la mujer pasa de ser una heroína a ser la culpable de todas las desgracias... No se me extrañen, mitos parecidos los hay en toda la cuenca mediterránea, desde que en el neolítico se pasó de un sistema basado en el matriarcado a otro basado en el macho macho man... (y así nos va)

Bueno, siguiendo con lo que íbamos. Según textos rabínicos (que citamos entre paréntesis para que los incrédulos lo corroboren si lo desean) Yahvé tuvo que enfrentarse a cuatro grandes dioses, o más bien a cuatro entidades elementales: el Leviatán, o rey del mar (citado en el libro de Job y en los salmos), Rahab "el acometedor", una especie de dragón que lanza fuego por la boca (citado en el Levíticus Rabba, un midrás sobre el libro del Levítico), al gigantesco Behemot, la más poderosa criatura sobre la tierra (también Leviticus Rabba) y al gran pájaro Ziz, señor de los aires. (Levíticus Rabba y Babba Bathra, un tratado sobre el Talmud babilónico). Vamos, lo típico de cualquier dios guerrero (y macho) que se precie: Demostrar que es el más fuerte eliminando a la competencia... Y es que, como buenos monoteistas, los judíos pronto aprendieron la lección que lo que no era su Dios... sin duda era un demonio.

Linajes benditos y malditos

Se dice y es creencia piadosa que todas las mujeres nobles de Israel tenían el don de la profecía. Así que, de cuando en cuando, alguna mujer judía temerosa de Dios recibe ese don, pues gotas de sangre de los reyes de la casa de David corren por sus venas. (esta mujer no tiene porque ser rica ni poderosa hoy en día, que el mundo ha dado muchas vueltas desde los tiempos de David). Igualmente se dice, y sería gran pecado no creerlo, que todos los descendientes de la tribu de José son inmunes al mal de ojo.

Setitas y Cainitas

Tras el asesinato de Abel y el nacimiento de Set, tercer hijo de Adán y Eva, ambos hermanos prosperaron en sus linajes, y tuvieron numerosa descendencia. Los descendientes de Set eran piadosos y virtuosos, los de Caín propensos al pecado y a la blasfemia. Por ello Yahveh castigó a los cainitas haciendo que les nacieran cien hijas de cada hijo. Las mujeres cainitas, finalmente, ansiosas de hombres, asaltaron a los setitas, que en su mayoría hacían voto de celibato y vivían como anacoretas (Nota del autor: Según los textos, prácticamente violaron a esos frígidos). Por ello en la humanidad está mezclado tanto la virtud como el pecado.

Moabitas y Ammonitas

Tras la huida de Sodoma, las hijas de Lot emborracharon a su padre para yacer con él, pues no querían entregarse a otro hombre. De este incesto nacieron dos hijos: Moab, el antepasado de los Moabitas; y Ben Ammi, antepasado de los Ammonitas. Ambos pueblos eran vecinos de Israel en tiempos antiguos, y adoraban al demonio Agaliaretph (con el nombre de Moloch) sacrificándole sus hijos primogénitos. Muchas veces quisieron conquistar Israel, pero Dios puso su mano sobre su pueblo, y nunca consiguieron destruirlo. Es más: Aquel descendiente de Moabita o Ammonita que intente dañar a un hijo de Israel temeroso de Yahveh, no podrá perjudicarle por mucho que lo intente, sino que sus esfuerzo solamente conseguirán hacerle el bien.

Amuletos y rituales de protección

Amuleto contra Lilith

La diablesa Lilith gusta de estrangular a los recién nacidos en sus cunas. Los niños corren ese peligro hasta el octavo día de su nacimiento, que es el día de la circuncisión. En las niñas el peligro es mayor: los veinte primeros días. No obstante, Lilith nada puede hacer contra aquel bebé que lleve encima un amuleto con los nombres de los ángeles *Senoy, Sansenoy y Semangelof.*

Al baylador no le digas bayla, ni al cantador canta.

Amuletos de betún del arca de Noé

El arca quedó varada sobre el monte Ararat, y allí quedó abandonada. Aún en tiempos históricos el historiador judío (romanizado) Flavio Josefo decía que sus restos aún se encontraban "cerca del lago Van en el monte Judi, llamado Ararat por los antiguos". Poco debe quedar ya, pues añade que las tribus de la zona suelen arrancar el betún con que estaba calafateada el arca para hacer amuletos mágicos... Dicen que dan buena suerte y ahuyentan los demonios, y es posible que sea así...

Envolver a los niños en ropas de mujer

Si los niños son hermosos, pueden atraer la envidia de los Diablos. Por ello las madres hebreas solían envolver a los bebés aún no circuncidados con ropas de mujer (normalmente, sus propias ropas) para así engañar a Lilith, la asesina de niños. Los rabinos ortodoxos abominan de esta costumbre, que consideran pagana, pues no falta quien dice que es una reminiscencia de la vieja adoración a la diosa madre...

Mezuzah

Rollo de pergamino que se coloca en una cajita y se cuelga sobre la jamba derecha de las puertas de la casa judía o se inserta en el marco. En el pergamino hay escritas palabras sagradas, que protegen la casa y sus moradores de los demonios y la brujería.

Supersticiones varias

Asmodeo

Es el nombre del demonio que se encarga de introducir la desconfianza entre los cónyuges, siendo su mayor regocijo el desunir y romper un matrimonio.

Efectos del vino

Tras el Diluvio, Noé plantó la primera viña. Pero el Diablo mató un cordero, un león, un cerdo y un mono y los enterró debajo de esa viña, que bebió de la sangre de esos cuatro animales. Por ello, aunque un hombre sea menos valiente que un cordero antes de probar el vino, después de beber un poco se jactará de ser tan fuerte como un león; si bebe en exceso será como un cerdo y ensuciará sus ropas, y si sigue bebiendo será como un mono, se tambaleará tontamente, perderá el juicio y blasfemará contra Dios.

El sacrificio de los animales partidos

Siguiendo indicaciones de Yahveh, Abraham le sacrificó una novilla de tres años, una cabra de tres años, un carnero de tres años, una tórtola y un pichón. Todos ellos los sacrificó sobre el altar del holocausto según ritos que ya se han olvidado, y luego, partiéndolos por la mitad con una espada, depositó unas mitades frente a las otras a ambos lados de un sendero. Luego, pasando por él, adquirió el don de la profecía. El mismo ritual se hacía, en tiempos antiguos, para reforzar un juramento solemne: *"Si no sigo fielmente el estrecho sendero de la verdad, que mi cuerpo sea partido por la mitad como estos cadáveres de animales y aves y bestias carroñeras lo devoren"*

Invocando a los muertos

De ser invocados por magos y nigromantes los espíritus de los muertos siempre aparecerán cabeza abajo, ya que así están en el Seol. Solamente si aparecen ante la presencia de un miembro de sangre real hebrea, por respeto hacia él, se mostrarán derechos

Los nacidos circuncisos

No hay mayor muestra de que el recién nacido está tocado por la mano de Dios que el que nazca ya circunciso, es decir, sin prepucio. Este prodigio, hasta ahora, se ha dado solamente en trece ocasiones, y los trece niños se convirtieron en profetas y guías del pueblo de Israel: Adán, Set, Henoc, Noé, Sem, Jacob, Téraj, José, Moisés, Samuel, David, Isaías, y Jeremías.

Rito de noche de bodas

Es costumbre que la recién casada, ya en el lecho nupcial y antes de hacer el acto marital por primera vez, toque a su marido el dedo gordo del pie derecho, el pulgar de la mano derecha y el lóbulo de la oreja derecha de su esposo. Así hizo Raquel con Jacob la primera noche, y así se incita el deseo por una procreación honesta y se expulsa a los demonios de la lujuria.

Tabú menstruación.

Una mujer en estado de menstruación es impura, y hay que evitar tocarla o tocar siquiera lo que ella haya tocado. Muy valiente tiene que ser el hombre que conscientemente pase entre dos mujeres en ese estado, pues tiene muchas posibilidades de caer muerto en el acto.

Para curar los ojos

Es cosa tenida por cierta que el polvo procedente del sepulcro de un hombre santo puede curar las enfermedades de los ojos. Para ello se mezclará con agua, aplicándose el empasto en el ojo enfermo.

Ceremonia de las sombras

En la noche de "Hoshana Rabba" (séptimo día del Succoth, ver Festividades en Vida cotidiana...) los judíos de Sefarad acostumbran a desnudarse y, cubiertos solamente con una manta, dirigirse a un lugar público, al aire libre (por ejemplo, la plaza de la aljama). Allí arrojan al suelo las mantas y, expuestos a la luz lunar, miran con mucho interés sus sombras y las de los demás. Si hay alguna parte del cuerpo que no proyecta sombra, es mala señal: Si es la cabeza, la persona morirá pronto, si es el dedo, alguien de su familia será el que morirá.
Esta ceremonia, como muchas otras, solamente la llevaban a cabo hombres.

Ceremonia de las hadas

Fiesta practicada en la séptima noche del nacimiento de un niño. Se llena un lebrillo con agua y se colocan en el fondo oro, piedras preciosas, objetos valiosos en general. Luego se lava al niño con esta agua, quedando así impregnado de buena fortuna. Más de un fraile celoso ha visto en esta ceremonia un ritual blasfemo de consagración a Surgat, el demonio de las riquezas.

Esta ceremonia recibe su nombre debido a que los objetos valiosos que se arrojan al agua suelen ser unas cajas de plata, finamente labrada, que se usan para guardar las especias, y que reciben el nombre de Mirthe, que en hebreo quiere decir tanto Mirto (planta usada como especia) como "Hada".

Efod

Se trata de un sistema de adivinación de origen pagano, muy usado en tiempos de los primeros reyes de Israel. El adivino consultaba unos dados de hueso que guardaba en un cofrecillo mágico que tenía ese nombre.

Acafoth

Se dice que los hijos demoníacos que un pecador engendra con las Lilim acudirán el día de su entierro a proclamar a los cuatro vientos su pecado y promiscuidad. Eso puede evitarse si los hijos habidos dentro del matrimonio dan antes siete vueltas alrededor del cadáver, ritual que recibe el nombre de Acafoth.

Objetos mágicos

Sello de Salomón

De trata de un anillo con un sello circular, en el que está grabada una serpiente mordiéndose la cola y formando un círculo. Se dice que en él aprisionaba demonios... No se sabe dónde está, y no se sabe cuántos demonios aún están dentro del sello... Muchos necios lo han buscado, y hasta algún que otro sabio, pero muy poderoso tendrá que ser el que lo encuentre y quiera usarlo para su beneficio... Pues Salomón no hubo más que uno, y es dudoso que algún ser humano tenga hoy en día suficiente poder para sojuzgar a los demonios que puedan quedar en el interior del sello...

Sello de Nahmánides

El sello que llevaba siempre en su dedo corazón el sabio Nahmánides (*ver el capítulo Cabalistas, conversos, rabinos y alguno más*). Tiene la facultad de añadir un bonus de +25% en Cábala al que lo lleve puesto, siempre que pase una tirada previa de IRR con un malus de –50%. (Nota del autor: Si alguien desea verlo, hoy en día, no tiene más que desplazarse al Museo nacional de Israel, en Tel Aviv)

Túnicas de Adán y Eva

Según la leyenda, Yahveh entregó a Adán y Eva unas túnicas para que cubrieran su desnudez. Según unos eran unos finos lienzos, que se amoldaban al cuerpo. Según otros eran vestidos de piel de cabra o conejo, otros dicen que de lana circasiana, de pelo de camello o incluso de piel de serpiente. Sea como fuere, es tradición que con la túnica de Adán se fabricó una túnica de sacerdote, que heredó Set, que se la legó a Matusalén, que se la legó a Noé, que se la dio a Sem, quien se la dio a Abraham, quien se la dio a Isaac, y así pasó de generación en generación hasta que la pista se pierde con Aarón el levita, compañero de Moisés. Nadie sabe qué pasó con la túnica de Eva.

Aquel hombre que lleve la túnica de Adán (o aquella mujer que lleve la túnica de Eva) y sean puros de corazón y temerosos de Dios nada han de temer de los demonios, pues no tendrán sobre ellos ningún poder Pero ¡ay de los impíos y blasfemos que se las pongan! Pues al punto perecerán por la ira de Yahveh. (Nota: Hemos dicho "Temerosos de Dios", no "Libres de pecado")

El don del fuego

Se cuenta que Adán y Eva fueron expulsados del Paraíso en la mañana del viernes. Al llegar la noche se vieron rodeados de oscuridad, lejos de la luz divina, y pasaron gran pavor. Por ello Yahveh se apiadó de ellos y, a la noche siguiente (la del sábado) les concedió el conocimiento de encender el fuego. En recuerdo de ello se realiza, cada anochecer del sábado, la ceremonia de la bendición de la luz.

Instrumentos musicales de Genun

El cananeo Genun, hijo de Lamek el ciego, de la estirpe de Caín, frecuentó la compañía de Azazel, uno de los líderes de los Bene ha Elohim (*ver manual, pág. 138*), e inspirado por él inventó toda clase de instrumentos musicales. Al sonar, estos instrumentos crean melodías seductoras que embelesan los corazones de los oyentes y los embriagan de lujuria...
En términos de juego, oír tocar uno de esos instrumentos hará que la víctima caiga en un frenesí erótico que lo impulsará a hacer el amor con la persona más afín a sus gustos que tenga cerca. Los efectos de la música pueden evitarse pasando una tirada de RR con un malus de –50%

La perla de Noé

Según se dice, el patriarca Noé iluminó el interior del arca con una perla que, colgada del techo, daba una suave luz. Cuando ésta palidecía, sabían Noé y su familia que había llegado el día. Cuando su brillo aumentaba, sabían que había llegado la noche. Así nunca perdió la cuenta de los días, y pudo santificar adecuadamente los sábados. Esta perla brilla con luz perenne en manos de hombres libres de pecado y temerosos de Dios, y su luz ahuyenta las criaturas demoníacas... (aunque no evita que lancen proyectiles o hechizos)

Ídolos-oráculos

Los arameos de Jarán sabían crear ídolos que predecían el futuro. Para ello daban muerte entre grandes sufrimientos a un primogénito varón, y conser-vaban su cabeza en salmuera, aceite y especias. Después, mientras entonaban impíos hechizos, le colocaban bajo la lengua un disco de oro con un nombre demoníaco grabado en él, introducían la cabeza en un hueco en la pared y lo tapaban con argamasa. Frente al lugar donde estaba la cabeza siempre tenía que haber una lámpara de aceite encendida. Los impíos arameos podían entonces hacer preguntas a la cabeza, que ella respondía a través de la pared, en voz muy baja. En términos de juego, el uso de uno de estos ídolos equivale a usar un hechizo de Visión de futuro (*ver manual, pág. 96*) aunque evidentemente hacerlo es magia negra...

El libro de Raziel

Tras la expulsión del Paraíso, el arcángel Anael (ver manual, pág. 126) entregó a Adán un libro escrito en lenguaje angélico (también llamado Enochiano por Enoc, que fue quien logró traducirlo) en el que estaba encerrado todo el conocimiento humano y celestial. Dicho li-bro se

conoce como "Libro de Raziel" debido a uno de los nombres de Anael (Ratziel).

Como ya se ha dicho, Enoch descifró el libro y lo usó para convertirse en Metatrón (ver Bestiario). Más tarde lo poseyó Noé, que lo usó para fabricar el Arca. Se dice que más tarde fue destruido, aunque el rey Salomón poseía varios fragmentos. Encontrar alguna de las hojas sueltas del libro de Raziel permite aprender algún hechizo prohibido (ver Grimorio), siempre que, previamente, se conozcan las claves para traducirlo.

Libro del Zohar original

Libro escrito en arameo que contiene las enseñanzas del Rabbí Schimeón Ben Jochai tal como le fue revelada por el profeta Elías. El texto fue redactado por el hijo de Schimeón, Rabí Eliezar y su secretario Rabí Abba. Está escrito en forma de parábolas y explica el desarrollo del ser humano hacia la perfección, es decir, hacia la unión mística con Dios. El manuscrito del Zohar permaneció escondido durante siglos en unas cuevas cerca de Safed, en Israel. Finalmente fue encontrado por unos árabes que, ignorantes de su valor, usaron las hojas sueltas para mil y un usos. Encontrar alguna de las hojas sueltas del Zohar permite aumentar la competencia de Cábala: si se falla una tirada en esta competencia significa que el fragmento encontrado contiene información desconocida para el lector, que puede aumentar así su competencia en +1D6 (aunque necesitará tantos días de estudio como puntos obtenidos para aprovechar completamente la lección).

Sefer Yetsira

Pequeño libro también basado, como el Zohar, en las enseñanzas del Rabbí Schimeón Ben Jochai. En él, se hace mención a un árbol secreto, compuesto por los sefirots, que son consideradas emanaciones de la luz divina. Escrito en arameo, su lectura proporciona un + 25% a la competencia de la Cábala (hasta un máximo de 75%). Porcentaje de Enseñar 80%

La lámpara del Sabbat

Entre los conversos que siguen practicando en secreto los rituales hebreos que pueden (y de los que se acuerdan) es muy popular el rito llamado "de la lámpara del Sabbat". Consiste en encender una vela o lámpara de aceite el viernes al anochecer y dejar que se apague por sí misma. Como la Inquisición sabe que es prueba de que los habitantes de la casa son judaizantes, suele arder en lugares ocultos (normalmente, el sótano o el desván).

Las herejías del judaísmo

Caraítas (también jaraítas o kharaítas)

Miembros de una secta judía que se autodenominan "lectores de las Sagradas Escrituras", pues rechazan la interpretación rabínica de la Biblia, que ellos llaman "la Miqrah" (el texto que se lee) y afirman, al igual que los protestantes cristianos, que cada cual ha de buscar su interpretación personal de los textos sagrados.

La secta se fundó en el año 765 en Bagdad, a raíz de las enseñanzas de Anán ben David (por lo que también se la llama "Ananismo". Los caraítas proliferaron sobre todo en el mundo musulmán, pero fueron marginados y rechazados por los judíos rabínicos en los reinos cristianos europeos.

Masoretas

Seguidores de la masorah, doctrina rabínica que critica el texto hebreo de la Biblia. Los masoretas, todos ellos sabios y expertos en gramática y en el idioma arameo antiguo (en el que se redactó la Biblia original) intentan encontrar la auténtica lectura de los textos sagrados, sin añadidos posteriores y sin errores de traducción e interpretación. Muchos de ellos son cabalistas.

Leyes hebreas

Los judíos pueden tener esclavos, pero si abrazan la verdadera fe han de liberarlos al séptimo año de su adquisición. Si el esclavo no desea ser liberado y renuncia a su derecho, se le horadará la oreja, quedando entonces al servicio de la familia de por vida (Éxodo 21, 2 y 5).

Aquel que infrinja las leyes del Sabbat trabajando y no sea por causa de fuerza mayor será castigado a morir lapidado. (Éxodo, 35, 2)

También se castiga con pena de muerte pegar o maldecir a los progenitores (Éxodo 21 15 y 17) el rapto (Éxodo 16) y la brujería femenina (Éxodo 22, 17).

No puede ser rabino aquella persona que tenga un defecto físico o padezca una enfermedad impura (Levítico 21, 17-19).

Los judíos no pueden cortarse el pelo de la cabellera ni de la barba, ni hacerse tatuajes, ni hacerse cortes en señal de dolor por la muerte de amigos o parientes como hacen otros pueblos (Levítico 19, 27).

Aquel que blasfeme morirá lapidado (Levítico 24-14).

Como dijo Yahveh en boca de Moisés:
El que mate a un hombre, morirá. El que mate un animal pagará a su dueño lo que valía. Vida por vida. Si alguno causa una lesión a su prójimo, como él hizo así se hará: fractura por fractura, ojo por ojo, diente por diente.
Esta ley se aplica tanto al judío como al infiel que dañe a un judío o a su propiedad. (Levítico 24, 17-22)

Aquel que cometa relaciones incestuosas será quemado vivo. Del mismo modo han de morir los que cometan bestialismo (actos sexuales con animales) o practiquen la sodomía (Levítico 20 13-16).

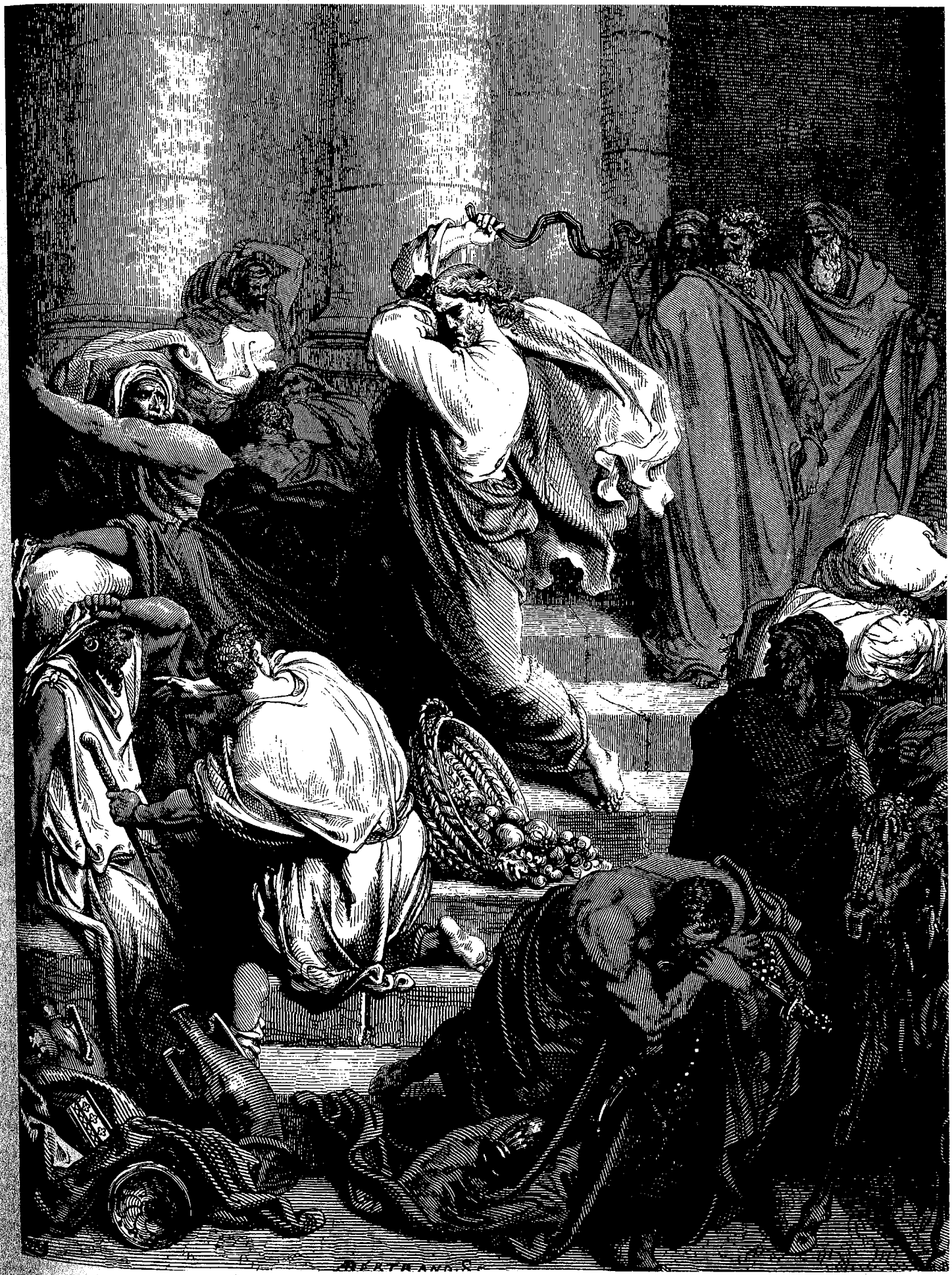


Ilustración: Gustavo Doré

Vida cotidiana en la judería

El hombre que tenga los testículos aplastados
o el pene mutilado
no será admitido en la asamblea de Yahveh.
El bastardo no será admitido en la asamblea de Yahveh,
ni siquiera en su décima generación
será admitido en la asamblea de Yahveh
Deuteronomio, 23, 2-4

Juderías, Aljamas, Pueblas y Calls

Pese a que el nombre genérico de "judería" significa, literalmente, "barrio o zona donde habitan los judíos" el nombre suele usarse sobre todo en Castilla (excepto León) y Aragón. En Galicia, Rioja, Euskadi y Navarra se usa más el término de "aljama", castellanización de "*aljamáa*", palabra árabe que significa "reunión", y que en un principio hacía referencia tanto a barrios judíos como musulmanes. En Catalunya y Valencia se prefería la palabra "Call", que procede del hebreo "cahal" (comunidad).

En León se da un caso especial, y son las Pueblas. Se trata de aldeas o pequeños pueblos ocupados casi íntegramente por judíos. Su origen se remonta a la repoblación de esos territorios en tiempos de la reconquista, cuando comunidades judías obtuvieron de los reyes de León una "carta puebla" o permiso para fundar un municipio en tierras de frontera. En la época del Aquelarre (mitad del siglo XIV) estas comunidades están desapareciendo con rapidez debido a la presión de señores feudales por un lado, la burguesía incipiente por otro y el creciente sentimiento antisemita por todas partes.

Los judíos, el rey y la comunidad cristiana

Se llame como se llame, el barrio judío está protegido por murallas y puertas, que custodian soldados del Rey. Pues los judíos gozan de la protección directa de la Corona, protección que el rey se cobra muy cara. Cada comunidad ha de pagar una serie de impuestos ordinarios, que van a parar directamente a las arcas reales, sin intermediarios. Aparte de esto, cuando hay necesidad de dinero, se les suelen vender privilegios especiales... o simplemente se toman decisiones políticas favorables a la comunidad a cambio de un precio. A los judíos no les hace gracia esta situación, pero no pueden hacer otra cosa: Necesitan la protección armada del Rey. Cada año, durante las fiestas de Semana Santa, los sacerdotes atacan desde sus púlpitos a los judíos (cuando no les tiran piedras desde la torre de la iglesia) acusándolos de asesinos de Cristo. En esas fechas las puertas de las juderías están cerradas, y ningún hebreo con dos dedos de frente se atreve a asomar siquiera su ganchuda nariz fuera de ellas. Atacar físicamente a los judíos o a sus propiedades (cuando no las dos cosas conjuntamente) tiene también algo de protesta política: Al ser los judíos "propiedad real" asaltar la judería no deja de ser una muestra de descontento popular sin llegar a ser revuelta (que rebelarse contra el rey era algo muy malo para la salud como el rey saliera vivo de la revuelta). Y a la monarquía, paradójicamente, casi le gusta que las cosas se hagan así. Porque luego puede exigir el pago de multas por los desperfectos que se han hecho a SU propiedad (es decir, por los desperfectos a la judería y por la matanza de sus habitantes). Que luego ese dinero (o siquiera parte de él) vaya a parar a los afectados ya es otra historia...

Motivos religiosos aparte, el odio secular del pueblo hacia los judíos se debe a razones muy concretas: Cuando el rey necesita dinero para ésta o aquella empresa, y lo solicita de los judíos, estos obtienen a cambio el privilegio de cobrar determinado impuesto real. En otras palabras: para el pueblo llano son los "asesinos de Cristo" los que lo sangran con impuestos y cargas especiales, no el estado. Reaccionar con violencia es una forma de protesta (y de paso se daban el gustazo de linchar al equivalente medieval de nuestro inspector de Hacienda, cosa que nos gustaría hacer a más de uno)

La judería por dentro

La mayoría de las veces encontramos los barrios judíos junto al castillo del señor feudal, o junto a alguna de las torres de la muralla de la ciudad, donde se alojen soldados del rey. A veces, en caso de ataque a la ciudad, hasta tienen encargada la defensa de su sector de la muralla... y suelen defenderla con valentía, que si la ciudad se rinde puede que se respete o no la ciudad... pero ningún pacto librará a la judería de un saqueo.

El barrio está separado del resto de la población por una muralla interior, o por puertas que bloquean las calles por las que se entra a la judería. En este segundo caso, las casas de los judíos que dan al barrio cristiano suelen estar tapiadas: Los cristianos no quieren que los "asesinos de Cristo" los espíen, y los judíos no quieren que les tiren piedras al interior de la casa o que usen las ventanas como forma de acceso para entrar en su barrio.

Incluso en las juderías de cierta importancia no viven en ellas más que unos cientos de familias: (trescientos cincuenta en Segovia, ciento cincuenta en Burgos, doscientas en Sevilla y Barcelona). A menudo, el espacio es insuficiente para todos. Las calles tienen un trazado irregular, carecen de aceras y pavimento y son tan estrechas que en las más anchas apenas pueden cruzarse dos mulas cargadas... De hecho muchas suelen ser tan estrechas que en varias juderías (por ejemplo, la de Girona) no se permite la entrada de mulos simplemente porque el animal no podría dar media vuelta, y al no saber andar de espaldas allí se quedaría, hasta que lo sacrificaran... (y no es comida kosher). Por ello las casas, aunque sea de las familias más ricas, suelen ser pequeñas, y tener baños propios es un lujo impensable. Los judíos ricos que gozan del favor real tienden a buscar residencia fuera de la judería, donde pueden comprar o construir casonas o palacetes más de acuerdo con su rango y posición.... Hablamos de las grandes familias judías que forman una auténtica casta privilegiada, gracias a su poder económico e influencia con los monarcas: los Caballería, Benveniste, Santángel, Horabuena o Abravanel. En ocasiones llegan a rodearse de una pequeña corte de secretarios, aduladores y parientes parásitos, como si fueran nobles poderosos, tienen concubinas musulmanas y visten ropas lujosas, a pesar de lo que digan las leyes que dictan los reyes a los que sirven como banqueros, consejeros o secretarios.

Las casas de los judíos humildes, además de pequeñas suelen ser muy pobres de aspecto exterior. La parte delantera suele dedicarse a taller o tienda, la parte posterior a vivienda, con dependencias que hacen las funciones de dormitorio, cocina y almacén. La vivienda da a un patio interior, cercado, con un jardín o una huerta con corrales, en ocasiones hasta con un pequeño establo.

Los edificios emblemáticos que no han de faltar en ninguna judería que merezca tal nombre son:

La **sinagoga**, el edificio más importante, donde se realizan las reuniones de los dirigentes de la judería, las asambleas de los padres de familia para debatir éste o aquel problema común, juicios públicos de cierta importancia y, por supuesto, las tres ceremonias religiosas diarias: La de la mañana (*Chaharit*), la de la tarde (*Minnhah*) y la de la noche (*Maarib*) El Sabbat (sábado) por ser día festivo entre los judíos, tiene una ceremonia religiosa suplementaria, llamada *Mussaf*, que se realiza a continuación de la Chaharit. El culto está dirigido por el rabino. Las funciones de éste no son meramente religiosas, ya que el judaísmo es también un código moral y legislativo. Por ello la figura del rabino es, además de sacerdote, juez, maestro y a veces inspector de la vida cotidiana de sus semejantes.

Una sinagoga suele ser poco llamativa desde el exterior, pero a cambio la decoración interior suele ser muy rica. La puerta está en el lado oeste o en el sur. Frente a ella se encuentra el *Haron Hacodesh*, el arca sagrada. En el interior hay una gran sala llamada *Azrat Nashim*. En el centro de la misma se levanta el templete del tabernáculo (iluminado por los menorah, los característicos candelabros de aceite de siete brazos). En el tabernáculo se guardan los rollos de la Torah, que se leen en el *alcmenor* o pupitre. Otros elementos a destacar de una sinagoga son el estrado (*dujan*) donde los cohen dan su bendición y el *Mizraj*, cartel ornamentado que señala la pared este, hacia donde se tiene que rezar.
Las mujeres rezan apartadas de los hombres, en una galería en el piso superior abierta a la sala.

En las dependencias de la sinagoga se encuentra siempre el **Mikwe** (baño ritual). Se han de realizar abluciones después de haber tenido contacto físico con cosas impuras (comida que no sea kosher, cadáveres o animales muertos, leprosos, mujeres con el periodo). Las mujeres han de hacer la *tevila* (inmersión completa) después de la menstruación o del coito. (Con lo que las viejas cotillas de la judería estaban perfectamente enteradas de la vida sexual de las mujeres devotas solamente con sentarse al lado del Mikwé con la excusa de tomar el sol). Los hombres practican la tevila solamente en vísperas de las grandes festividades religiosas.

La **madrasa**, (*Bet ha-Midrash*) situada normalmente cerca de la sinagoga, a veces formando parte del mismo edificio. Se trata de una escuela dedicada al estudio del Talmud (tradiciones jurídicas antiguas y comentarios rabínicos), y de la Torah, (la Ley, recogida en los cinco primeros libros del Antiguo Testamento).

La **Escuela Mayor**, donde los adolescentes aprenden Filosofía, Matemáticas, Física, Astronomía, Alquimia, Geografía, Cirugía y Medicina. Todas estas materias, por cierto, se imparten a un nivel bastante más elevado que el que ofrece la Universidad cristiana...

La **alcaná** o **alcaicería**, calle o plaza donde se apiñan las tiendas, normalmente cerca de alguna de las puertas, a veces en una plaza ante la puerta principal, debido a la estrechez de las calles y la imposibilidad, la mayor parte de las veces, de hacer pasar un carro por la puerta de la Judería.

El **macaber**, para finalizar, es el cementerio judío, y está situado en las afueras de la judería. Como es terreno sagrado, los judíos piadosos entran en él descalzos. Además, es costumbre no dejar flores sobre las lápidas de los difuntos, sino simplemente piedras pequeñas. Esta tradición se remonta a los tiempos de su estancia en Palestina: En el desierto no hay demasiadas flores, precisamente...

El poder moral de la judería lo tiene el **rabino**, aunque a veces está supeditado a un **Rab**, juez superior nombrado por el propio rey cuya jurisdicción puede abarcar desde una judería de cierta importancia hasta todas las de la región. Este rab, evidentemente, ha de ser un rabino. En los oficios religiosos, el rabino suele estas auxiliado por un **Cohen**, sacerdote encargado del culto y de la liturgia. Tradicionalmente los encargados del templo eran los miembros de la tribu de Leví, por lo que también se les llama Levitas.
Aparte del rabino, los cargos más importantes de una judería son: El **Dayyanim** o juez; el **Bedín**, que es a la vez fiscal y jefe de policía; el **Posequim**, recaudador de impuestos; los **Soferim**, escribas, y los **Muccadim**, los vigilantes. En especial los dos primeros solían estar fiscalizados por las familias más importantes de la comunidad, y no era raro que los cargos fueran hereditarios.

Los oficios más comunes a los que se dedican los judíos son los de Artesano (Orfebre, Tintorero, Sastre, Zapatero), Comerciante, Médico, Traductor y Prestamista, ocupación a la que están especialmente dedicados, ya que la religión de los cristianos les prohibe cobrar intereses al prestar dinero. Su necesidad de dinero (para pagar la protección Real) los vuelve despiadados. Un interés del 20% es algo perfectamente normal, y muchos préstamos se hacen al 50% de interés o más. Evidentemente, ello no favorece precisamente sus relaciones con la comunidad cristiana...
Aunque hay leyes en ciertas comarcas que prohiben que los judíos posean tierra propia, y está estrictamente prohibido que contraten a cristianos para trabajar para ellos (con lo que ejercer como terratenientes es totalmente impensable) hay, sobre todo en León, familias judías que cultivan pequeñas extensiones de tierra, huertas y, sobre todo, viñedos.

De los chicos y de los locos sambesan las verdades.

En este mundo cansado, no caye bueno complido o mal acabado

El vestido

Los judíos, según normativas cristianas, no pueden llevar anillos de oro ni piedras preciosas, ni pieles blancas o paños de color. En la Corona de Aragón, además, han de llevar una especie de chilaba con capucha tradicional. Tienen terminantemente prohibido vestir ropas de cristiano, y en la ropa deben llevar bordada una rodela o círculo de paño roja y amarilla, que los hombres han de llevar cosida sobre el pecho y las mujeres sobre la frente, en la cogulla con la que se cubren la cabeza. Esta señal de identificación, que se aprobó en el Concilio de Letrán en 1215, no se aplicó en la península hasta mediados del siglo XIV...

La alimentación

3 Nada abominable comerás. 4 Éstos son los animales que comeréis: el buey, la oveja, y la cabra, 5 El ciervo, el corzo, y el búfalo, y el cabrío salvaje, y el unicornio, y buey salvaje, y cabra montés. 6 Y todo animal de pezuñas, que tiene hendidura de dos uñas, y que rumiare entre los animales, ese comeréis. 7 Empero éstos no comeréis de los que rumian, ó tienen uña hendida: camello, y liebre, y conejo, porque rumian, mas no tienen uña hendida, os serán inmundos; 8 Ni puerco: porque tiene uña hendida, mas no rumia, os será inmundo. De la carne de éstos no comeréis, ni tocaréis sus cuerpos muertos. 9 Esto comeréis de todo lo que está en el agua: todo lo que tiene aleta y escama comeréis; 10 Mas todo lo que no tuviere aleta y escama, no comeréis: inmundo os será. 11 Toda ave limpia comeréis. 12 Y éstas son de las que no comeréis: el águila, y el azor, y el esmerejón, 13 Y el ixio, y el buitre, y el milano según su especie, 14 Y todo cuervo según su especie, 15 Y el búho, y la lechuza, y el cuclillo, y el halcón según su especie, 16 Y el herodión, y el cisne, y el ibis, 17 Y el somormujo, y el calamón, y el corvejón, 18 Y la cigüeña, y la garza según su especie, y la abubilla, y el murciélago. 19 Y todo reptil alado os será inmundo: no se comerá. 20 Toda ave limpia comeréis. 21 Ninguna cosa mortecina comeréis: al extranjero que está en tus poblaciones la darás, y él la comerá: ó véndela al extranjero; porque tú eres pueblo santo al Señor. No cocerás el cabrito en la leche de su madre.
Deuteronomio 14,3-21

La comida apta para el consumo de los judíos recibe el nombre de comida kosher (o kasher). Se basa en los preceptos de la ley mosaica, y resumiendo, cita como animales aptos para el consumo los mamíferos que tienen la pezuña hendida y rumian, los peces que tienen espinas y escamas, y las aves no rapaces, las gallináceas, la paloma, la tórtola, la codorniz y los ánades.

Las carnes impuras son las de los cerdos, conejos, camellos, lobos, perros, gatos, anguilas, crustáceos, pulpos, ostras, percebes, águilas, buitres y cuervos, entre otros. No se puede mezclar un lácteo o derivado con la carne (es decir, que no, que una burguer doble con queso NO es kosher)

La grasa y sobre todo la sangre son impuras, así que la matanza de los animales debe hacerse de una manera especial, llamada shechita. El matarife (sochet o chohet) degüella al animal y lo deja desangrar. Luego la carne se somete a varios lavados para eliminar por completo la grasa/sangre. El proceso suele estar supervisado por un rabino, para asegurarse que se realiza correctamente. La carne de los animales enfermos o muertos por enfermedad o accidente es *Tefarad*, no apta para el consumo, aunque se trate de animales puros. La ley, sin embargo, no prohibe (de hecho recomienda) que se venda a los infieles.

Platos tradicionales sefardíes

Adafina
Literalmente "cosa caliente". Se trata de un plato que se prepara los viernes al anochecer y que se deja en una olla de barro entre los rescoldos del hogar para que se vaya cocinando a fuego lento y pueda comerse el sábado, respetando así la prohibición de realizar cualquier tarea en día sagrado. Aunque no hay una receta precisa, el guiso en sí está formado por legumbres (garbanzos, alubias), carne (cordero, cabrito, pollo o ternera), pimientos y cebollas, a veces verduras, dátiles o ciruelas. Todo ello aderezado con hierbas aromáticas y azafrán.

Haraveuelas
Empanadas hechas con carne de vaca y especias

Cohuerzo
Tentempié a base de pescado, aceitunas, huevos y fruta que se consume en los siete días de luto que siguen a la muerte de un familiar.

Idish
Pescado relleno

Huevos Jaminados
Huevos cocidos con aceite y cebolla, antecedente de nuestros huevos fritos. Hay que tener en cuenta que, en la edad media y siglos inmediatamente posteriores, en las cocinas cristianas se guisaba sobre todo con grasas animales. El aceite de origen vegetal quedaba reservado para árabes y judíos (de ahí lo "exótico" de este plato)

Pan trenzado
Pan rubio horneado con aceite y semillas de amapola. Puede ser salado o dulce.

Bolsillos de Amán
Pastelillos triangulares rellenos de dulces diversos

La familia

El matrimonio

Una de las instituciones más importantes del judaísmo es el matrimonio. Basándose en las palabras del Génesis: "No es bueno que el hombre esté solo" (Génesis 2, 18) los judíos afirman que el estado natural del hombre es estar casado con mujer (y viceversa). De hecho, los solteros (hombres o mujeres) reciben el mote o sobrenombre de Plag Gufa (literalmente, "la mitad de un cuerpo").

Aunque la ley judía no prohibe explícitamente la poligamia (de hecho, tanto David como Salomón tuvieron numerosas esposas) se considera que el matrimonio

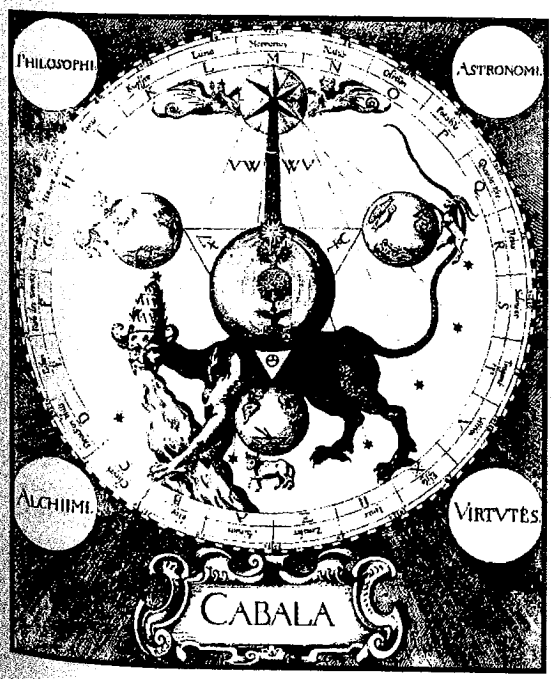
monógamo es el ideal. Los que haciendo caso omiso de la tradición adquieren una segunda mujer o una concubina son considerados pecadores.

Del mismo modo está mal visto que una pareja no tenga hijos: Siguiendo el precepto bíblico de "Creced y multiplicaos" cada matrimonio debe tener, por lo menos, un hijo y una hija.

Está autorizado el matrimonio entre tío y sobrina y entre primos hermanos, pero no entre hermanos, ni con la madre o la viuda del padre, ni entre nieto y abuela, ni entre abuelo y viuda del nieto (y viceversa, no me seáis brutos, TAMPOCO entre la hija y el padre o el viudo de la madre, ni entre nieta y abuelo ni entre abuela y viudo de la nieta). Y, por supuesto, están rigurosamente prohibidos los matrimonios mixtos, con individuos de otras religiones. Los hijos habidos por uniones ilícitas son considerados bastardos (*mamzér*), al igual que los engendrados fuera del matrimonio.

La ceremonia del matrimonio (Kiduchin) en sí es muy sencilla: el novio pone un anillo en el dedo de su prometida, en presencia de al menos dos testigos, y pronuncia la fórmula: Tú eres consagrada por este anillo, según la ley de Moisés e Israel". Tras esto los dos son formalmente novios, y empieza el Erusim o noviazgo. La mujer es considerada legalmente casada, pero sigue viviendo en casa de sus padres y no tiene contacto carnal con su marido. Éste tiene que "comprarla" mediante el Ketubbah o contrato matrimonial. En él se especifican por escrito los deberes de ambos cónyuges, ambos dan su consentimiento a su unión y se fija la cantidad que el marido (o su familia) a de pagar a la mujer en caso de que se divorcie de ella o quede viuda.

El Ketubbah se lee en la ceremonia nupcial, en la sinagoga, después de la bendición del Birkat Erusin (que se pronuncia sobre una copa de vino) y antes de las Shiba Berakot ("siete bendiciones"). Se da fin a la ceremonia rompiendo una copa de cristal, que representa la destrucción del Templo de Jerusalén. Ambos novios han de cubrirse la cabeza con el *huppah* o velo nupcial.



Para que la ceremonia del matrimonio sea válida debe tener al menos diez testigos varones.

La mujer casada

Mientras que la mujer soltera es totalmente dependiente de su padre, la mujer casada lo es de su marido. Éste tiene, por ley, perfecto derecho a disfrutar del rendimiento de las propiedades de su mujer y del trabajo de ésta.

La mujer casada ha de ser decente y casta. Llevar la cabeza descubierta en público, hilar o tejer en la calle o ante una ventana abierta llamando así la atención de los transeúntes o dejarse cortejar por infieles son motivos más que suficientes para que el marido, escandalizado, la repudie sin pagarle la suma acordada en el Ketubbah. Si aún la quiere la "corregirá" con una buena paliza. Si la mujer es infiel... sufrirá la muerte por lapidación.

El divorcio

El marido puede repudiar a su mujer (con o sin el consentimiento de ésta) si su cónyuge ha demostrado públicamente una actitud lasciva (como se señala en el párrafo anterior) si no le da hijos (es decir, que es estéril, que la culpa en esto es tradicionalmente SIEMPRE de la mujer), si ella abjura del judaísmo o si, simplemente, se vuelve perezosa y descuida el cuidado de su hogar. Salvo en los casos de lascivia o de renunciar a su fe, la mujer tiene el derecho a cobrar íntegro el Ketubbah.

Con todo, la vida de una mujer divorciada no es fácil. No puede volver a casarse, y su familia carnal no tiene por qué aceptarla en su casa, pues ya no está bajo la potestad del padre. Irónicamente, son las mujeres con mayor libertad de toda la sociedad judía, pues no dependen de ningún hombre sino de sí mismas.

Por cierto, una mujer NUNCA puede solicitar el divorcio. Como mucho, si el rabino de la comunidad considera poco justificada la petición de divorcio del marido, puede exigir que para que éste se lleva acabo la mujer deba dar su consentimiento.

El Levirato

Si un hombre muere sin descendencia, la viuda ha de casarse obligatoriamente con un hermano soltero de su difunto marido (si lo hubiera). El niño varón nacido de esta unión debe llevar, obligatoriamente, el nombre del hermano difunto. A esta ley se le conoce con el nombre de "Levirato".

Con todo, el hermano del difunto puede rechazar cumplir con el Levirato mediante la ceremonia de la Halizah. En presencia de la viuda de su hermano, un rabino, dos doctores de la Torah, y no menos de diez personas más, el hermano del difunto rechaza casarse con la viuda de su hermano. Entonces se calza un mocasín de cuero dispuesto para tal uso, que su cuñada ha de quitarle y romper mientras pronuncia la frase ritual "Así es tratado el hombre que no quiere edificar la casa de su hermano, y la suya será llamada en Israel la casa del descalzado". Los presentes repiten tres veces "Haluz ha-Naal" (Aquel que ha sido descalzado) y la ceremonia se da por concluida.

Al nacer los hijos

Un hijo varón recibe su nombre durante la *berit milá* o ceremonia de la circuncisión (ver apartado correspondiente en Religión, ley y superstición). Una hija en la semana que sigue a su nacimiento, cuando el padre es invitado en la sinagoga a leer la Torah y se pronuncia una breve oración por la salud de la madre y de la hija (que no tienen por qué estar siquiera presentes)

Deberes de los padres y los hijos

Los padres tienen la obligación de enseñar la Torah a sus hijos y de buscar matrimonio para sus hijas. A su vez, sus vástagos deben honrarlos y respetarlos no contradiciéndoles, ni interrumpiéndoles cuando hablan, ni sentándose en la cabecera de la mesa (lugar reservado al cabeza de familia, es decir, al padre). Han de ofrecerse a trabajar para ellos e incluso a mantenerlos si no pueden valerse por sí mismos. Esto último no es obligatorio para una hija casada, ya que no es independiente económicamente.

Ritos funerarios

Sobre los moribundos

Dice la Torah que aquel que antes de morir arregle sus asuntos, pida perdón por sus faltas y confiese sus pecados tiene asegurada la entrada en el Paraíso.

Es gran pecado dejar solo a un hombre que agoniza, pues si muriera estando solo podría convertirse en un Elohim. Para evitarlo los presentes recitan en el momento de la muerte determinadas oraciones, para guiar el alma hacia el paraíso y que no se pierda por el camino, convirtiéndose en un espíritu errante.

Un moribundo es, ante todo, un hombre aún vivo, y no un cadáver. Es gran pecado empezar a preparar la tumba de alguien que aún no ha muerto.

Animut (preparación para el entierro)

Debe ser llevado a cabo por los propios parientes del difunto, aunque pueden ser auxiliados por sacerdotes y enterradores. Los muertos son lavados y envueltos en un sudario blanco llamado *Tajrijim*. Al igual que el agonizante, un cadáver no puede quedarse solo en ningún momento: podría ser poseído por un Elohim y ponerse en pie nuevamente, en una horrible y blasfema parodia de vida. Se encienden dos cirios junto al cuerpo (que está cubierto) y se rezan salmos junto a él.
Los familiares del difunto no pueden, hasta que sea enterrado, comer carne, beber vino, cortarse el pelo, trabajar ni participar en festejos.
Ningún cadáver puede quedar sin sepultura, ni siquiera el de los enemigos.

Keriah (rasgarse las vestiduras)

Es obligatorio ante la muerte del padre, la madre, el hermano, la hermana, el hijo, la hija, el esposo o la esposa. El familiar se rasga las vestiduras en señal de dolor. Si la muerte es de uno de los progenitores, se rasgan las vestiduras del lado izquierdo, para mostrar el corazón. Si ha sido otro pariente fallecido, se rasgan las vestiduras del lado derecho.

El traslado del cuerpo

Debe sepultarse el cadáver lo antes posible, preferentemente el mismo día de la muerte. Ello no siempre es posible, ya que está absolutamente prohibido enterrar cadáveres en Sabbat. A veces se posterga uno o dos días para honrar al fallecido, si era persona importante o ilustre, o para dar tiempo a que lleguen familiares distantes a darle el último adiós.

Antes de salir de la casa, se realiza una última oración por el difunto. Luego el cadáver es cargado por sus parientes más cercanos hasta el Macaber (cementerio). El traslado se hace con gran lentitud, y la comitiva se detiene siete veces. En cada una de las paradas se recita el Salmo 91.

Kevura (la sepultura)

La ley judía establece que los cuerpos sean enterrados. No acepta otro tipo de sepultura, ni en mausoleos ni por cremación del cadáver. Pues como dice la Biblia "En polvo eres y en polvo te convertirás". (Génesis 2, 19).

La fosa la llenan por turno los familiares y amigos del difunto. Trae mala suerte coger la pala de manos de otro: hay que hincarla en la tierra y que la coja el siguiente. Finalizada la sepultura se rezan varias plegarias y los familiares del difunto reciben el pésame de sus amigos. Es tradicional decir también algunas palabras de consuelo.

Los asistentes a un entierro deben hacer abluciones en las manos al salir del macaber, para limpiarse de la impureza que supone estar en contacto con un cuerpo muerto. Luego, van todos a la casa del difunto, donde los amigos de la familia traen alimentos para preparar un banquete de condolencia. En él no se puede consumir ningún alimento que estuviera en la casa cuando murió el difunto, ya que se considera impuro.

El tiempo de luto

El luto consta de tres períodos:

Shivah, que corresponde a los primeros siete días a partir de la muerte del difunto. Sus familiares no pueden salir de su casa salvo en situaciones excepcionales, y lo normal es que pasen estos siete días juntos en la casa del difunto. Los familiares deben ir descalzos, cubrir los espejos con paños y sentarse en el suelo o en banquetas bajas (de unos 30 cm. de altura). Una vela debe estar permanentemente encendida (en memoria del muerto), y la puerta no debe cerrarse, para que cualquiera pueda entrar a mostrar sus respetos a la familia. No se cambian las ropas rasgadas, ni se realiza trabajo alguno, ni se corta el cabello, ni se realiza el acto sexual. No se discute ni se retira ninguna de las pertenencias del difunto. Es tiempo para la oración por el alma del muerto, no de preocuparse de las cosas terrenales.

Shloshim, que abarca los primeros treinta días después de la muerte. Reanudan su trabajo, pueden ir nuevamente cal-

zados y cambiarse las ropas rasgadas por otras nuevas. Sin embargo, sigue en pie la prohibición de cortarse el pelo y asistir a fiestas o celebraciones de ningún tipo. El día treinta a partir de que el difunto fuera sepultado se visita su tumba, finalizando el periodo de luto, salvo que el difunto fuera el padre o la madre. En ese caso hay que continuar con el:

Avelut, que se extiende a los doce meses hebreos desde la muerte de un progenitor. Las limitaciones y prohibiciones son las mismas que en el caso del Shloshim

Acabado el período de luto está prohibido mantenerlo más tiempo. El pesar excesivo es considerado malsano, una ofensa a Yahveh, y puede ser considerado incluso blasfemia.

Matzeva (La lápida)

A los doce meses se coloca una matzeva sobre la sepultura del difunto, con una inscripción en caracteres hebraicos con su nombre, la fecha de su nacimiento y muerte y algunas palabras relativas a sus principales características en vida.

Yurtzait

Es el aniversario de la muerte del padre y la madre. Esta fecha se consagra a su recuerdo, y es tradicional hacer buenas y piadosas acciones en su nombre. Se visita su tumba y se mantiene encendida una vela en casa durante todo el día.

Festividades

Rosh ha-Shanah (Año nuevo)

Tiene lugar el primer día del mes de Tichri, que recordemos es el séptimo mes, y por tanto el mes más poderoso (pues el siete, no lo olvidemos, es el número sagrado de los judíos). Para los piadosos es día de reflexión, pues se hace balance del año anterior y se hacen planes para el año que viene. También es un buen momento para arrepentirse de los pecados cometidos, pues se dice, que de la misma manera que pasamos revista a los hechos del año pasado, Yahveh lo hace con nuestras faltas y malas acciones.
En la sinagoga se hace sonar el Shofar, un cuerno de carnero hueco, y se imparten bendiciones especiales de carácter colectivo.
En la comida del día se sigue una curiosa ceremonia de peticiones a Yahveh:

▶ Se moja un trozo de manzana en miel y se desea: "Que sea Tu voluntad que comience un año bueno y dulce".
▶ Se come una cabeza de pescado o de oveja y se dice: "Que sea Tu voluntad que seamos cabeza y no cola".
▶ Se come una granada, llena de granos y se dice: "Que sea Tu voluntad que se nos aumenten los méritos como la granada".
▶ Se comen dátiles y se recita: "Que sea Tu voluntad que se acaben nuestros enemigos".

Tras el año nuevo transcurren diez días llamados *Aseret Ieme haTeshuva* ("Los diez días de arrepentimiento"), que terminan con Yom Kippur

Yom Kippur (Día del gran perdón)

El judío piadoso reflexiona el día de año nuevo de los pecados cometidos, se arrepiente y hace penitencia durante los diez días siguientes y recibe la absolución de sus faltas en esta festividad. Es día de ayuno y oración, está prohibido comer, beber, ir calzado, lavarse, perfumarse, realizar el acto sexual y cualquier tipo de festividad o frivolidad. Muchos gustan de ir de blanco, pues es el día en el que son perdonados. No obstante, hay tres tipos de pecados que NO son perdonados en el Yom Kippur:

▶ El daño físico, verbal, espiritual o económico que se le haya hecho al prójimo, hasta que no se le pida perdón a éste por el daño causado. (El afectado, a su vez, debe perdonar a su transgresor para que Yahveh sea piadoso con él, de no hacerlo pecará de rencor)
▶ Pecar con la confianza de que cualquier falta será perdonada en el Yom Kippur, pues eso demuestra que no hay arrepentimiento ni deseos de enmienda.
▶ Provocar que otra persona caiga en pecado, aunque luego se arrepienta, hasta que el pecador no se enmiende.

Como toda festividad hebrea, el Yom Kippur empieza al atardecer del día anterior hasta el atardecer del mismo día. Por ello es costumbre celebrar una comida fuerte el día antes, llamada *Seudat Hamafseket*, para así poder resistir el ayuno del Yom Kippur.

Succoth (la Fiesta de las cabañas)

En el tiempo de la recogida la cosecha se celebra la fiesta de Succoth, que dura siete días. Los judíos ya no son, en época medieval, un pueblo rural, pero aún así conservan esta tradición, agradeciendo a Yahveh no los frutos de la tierra sino los beneficios de su trabajo y de su negocio. Estos siete días es precepto que se abandonen las casas para habitar frágiles chamizos de techumbre de paja, en los que se come (y en los que algunos creyentes especialmente piadosos hasta duermen, aunque no es ni mucho menos lo habitual). Estas frágiles construcciones que no protegen ni del frío ni de la lluvia reciben el nombre de succa, y simbolizan la precariedad de la vida del hombre, y su absoluta dependencia de la protección y benevolencia de Yahveh. Con todo, al hacerse en verano suele predominar el buen tiempo, y es una semana de regocijo y celebración.

El último día del Succoth es llamado *Hoshana Rabba*, y es día festivo, de cantos y alabanzas. Aquellos a los que les remuerda la conciencia permanecen en vela toda la noche, ajenos a la fiesta y la alegría: es la última oportunidad de que Yahveh les perdone las faltas que no se limpiaron en el último Yom Kippur.

Shemini Atzeret (el octavo día)

La semana del Succoth se prolonga un día más con el *Shemini Atzeret*, llamado el octavo día del Succoth. Aunque ya no se mora en la succa, sigue siendo día de festejos y alegría. En los siete días del Succoth el pueblo de Israel ha abandonado sus seguras moradas para colocarse bajo frágiles techumbres, en la confianza de que contaban con la confianza de su Dios. De algún modo, eran invitados suyos. Siguiendo el ritual de hospitalidad del desierto, cuando un invitado era grato tras la semana preceptiva de hospitalidad el anfitrión le rogaba que se

quedara un día más, lo que era una prueba de la alta estima que sentía hacia él. Esa es la razón de añadir un día más a la semana de fiesta. La presencia de su pueblo bajo su amparo le ha sido grata a Yahveh.

Hannukah, (fiesta de las luminarias)

En esta fiesta, de ocho días de duración, los judíos celebran la victoria de los Macabeos contra Antioco el Sirio, que había profanado el Templo de Jerusalén. Para recordar esta fecha se enciende la Hannuikiyah, especie de Menorah de nueve brazos en vez de siete. Cada día se enciende una de las lámparas de aceite de la Hannukiyah, empezando por la del extremo derecho y siguiendo por orden. La Hannuikiyah debe estar encendida todo el día, y a ser posible también toda la noche.

Purim (el carnaval judío)

Tiene lugar el día 14 del mes de Adar. Es quizá la fiesta más bulliciosa y alegre de todo el calendario judío. Se da comida (o dinero) a los pobres y necesitados, los amigos se intercambian regalos, y no solamente no es pecado beber alcohol sino que está recomendado, para que así sea mayor la alegría. Los jóvenes se disfrazan de ancianos, los ancianos de jóvenes, los hombres de mujeres y las mujeres de hombres... Y hasta el más serio y respetable rabino ríe y baila bajo un disfraz grotesco, repitiendo una y otra vez las palabras *"¡Purim Sameaj!* ¡Todo está permitido en el Purim!

Pesaj (La Pascua)

En esta celebración se conmemora la huida del Pueblo elegido de la esclavitud de Egipto, gracias a la guía de Moisés. Es fiesta de Sufrimiento, por las penalidades del camino, pero también de Libertad.
En la cena la familia se reúne alrededor de la mesa y el más joven hace al más anciano varias preguntas, cuya contestación exige explicar el ritual.
La comida de pascua consiste, obligatoriamente, en cordero asado acompañado de hierbas amargas (para recordar las lágrimas y la amargura de la esclavitud) y pan cocido sin levadura ni sal llamado maztah. En esta comida cada adulto debe tomar cuatro copas de vino, ni una más ni una menos, pues sobre cada una de ellas se pronuncia una bendición ritual.
Las hierbas amargas pueden sumergirse en una mezcla de vino y fruta triturada, en especial cuando las van a consumir niños o enfermos, aunque para los judíos ortodoxos esta costumbre es una afrenta al espíritu del ritual.

Nota del autor: Las "hierbas amargas" que usaban los Sefardíes eran, normalmente, un poco de escarola cruda, así que no se me asusten... Puede ser interesante hacer comer un poco a los jugadores, si se quiere dar algo más de ambientillo a la partida... (y si además el DJ incluye una pata de cordero asada al horno y los cuatro vasos de vino, que avise donde arbitra que yo me apunto)

La cena suele terminar con un postre dulce. Normalmente es un *Jaroset:* Un dulce de dátiles, manzana o pasas de uva, que representa el barro con el cual los judíos hacían los ladrillos . Se le añade pedacitos de nuez, en recuerdo de las piedras con que se mezclaba el barro, y vino rojo dulce, en recuerdo a la sangre que se derramaba y a los niños que eran sacrificados por los malvados egipcios...

El credo judío, según Maimónides:

Yo creo con fe completa, que el Creador (bendito su nombre), es creador y conductor de todas sus creaciones, y Él solo hizo, hace y hará todas las cosas.

Yo creo con fe completa, que el Creador (bendito su nombre), es uno y no hay unidad como esta. Y Él solo es nuestro Dios, fue, es y será.

Yo creo con fe completa, que el Creador (bendito su nombre), no tiene cuerpo, y las leyes de los cuerpos no lo afectan, y no tiene ninguna comparación con nada.

Yo creo con fe completa, que el Creador (bendito su nombre), es primero y ultimo.

Yo creo con fe completa, que el Creador (bendito su nombre), a Él solo se puede rezar, y no se puede rezar a ninguna otra cosa.

Yo creo con fe completa, que todas las palabras de los profetas son verdad.

Yo creo con fe completa, que la profecía de **Moshe Rabenu** (que esté en paz), es verdadera, y que él es el superior de todos los profetas, los anteriores y los posteriores a él.

Yo creo con fe completa, que toda la **Torah** que está en nuestras manos ahora, es la que le fue entregada a **Moshe Rabenu** (Que esté en paz).

Yo creo con fe completa, que esta **Torah**, no será cambiada, y no va a haber otra **Torah** del Creador (bendito su nombre).

Yo creo con fe completa, que el creador (bendito su nombre), sabe todos los actos de las personas y todos sus pensamientos, como está escrito "El moldeó cada corazón Él que entiende todos sus actos"

Yo creo con fe completa, que el Creador (bendito su nombre), recompensa a quienes cuidan sus mandamientos (**Mitzvoth**, las 613, no sólo los 10 mandamientos) y castiga a quienes los transgreden.

Yo creo con fe completa, en la venida del redentor, y aunque se demore, de todas formas, espero cada día que llegue.

Yo creo con fe completa, que habrá vida en los muertos cuando el Creador (bendito su nombre) lo decida, y su nombre será enaltecido por siempre.

Nota: Moshé Rabenu es el nombre hebreo del Moisés bíblico.

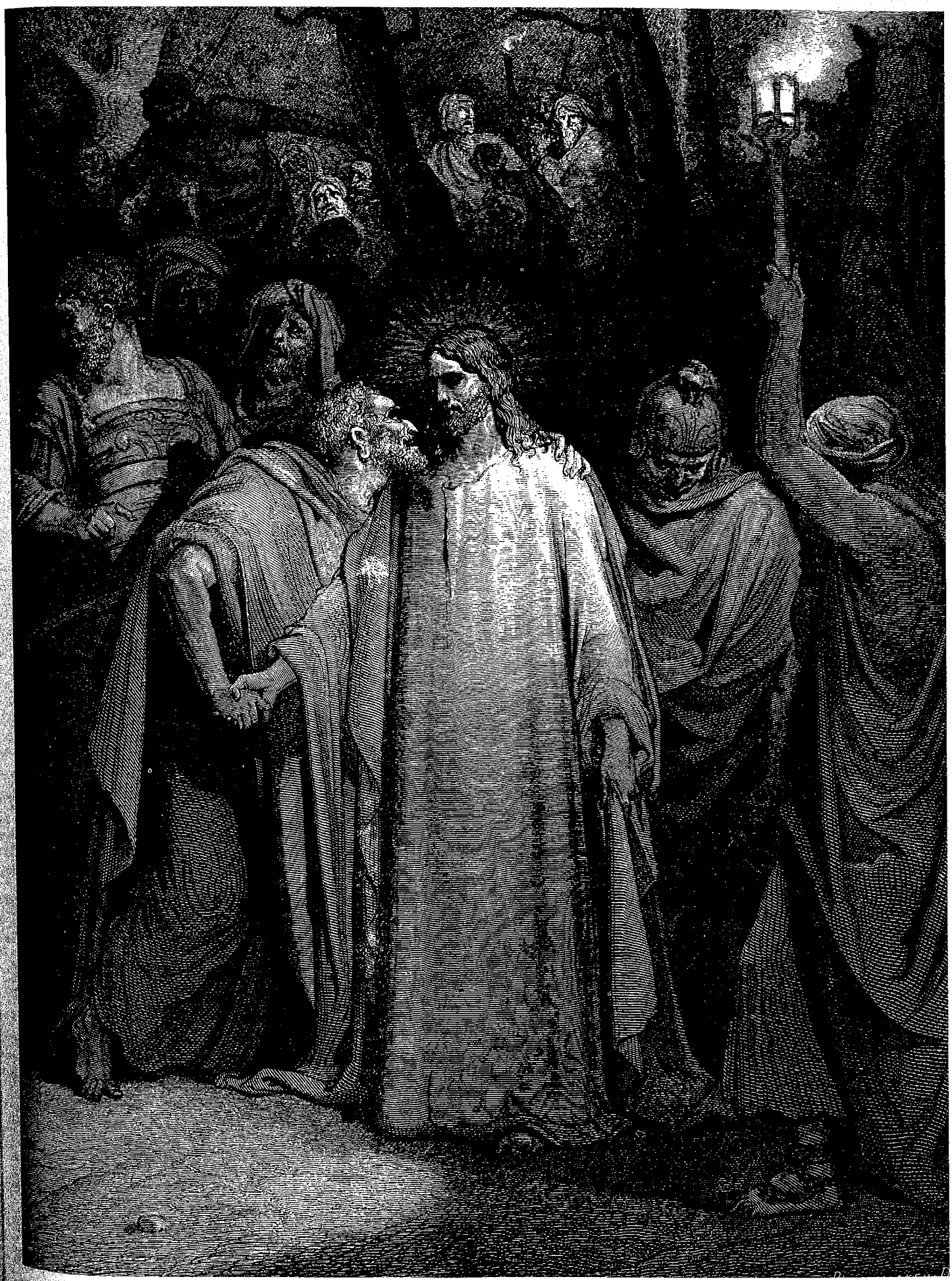


Ilustración: Gustavo Doré

Leyendas sobre judíos

El resto de los hechos de Jeroboam,
cómo guerreó y cómo reinó,
están escritos
en el libro de los Anales de los reyes de Israel....
(Libro I de Reyes, 14, 19)

La leyenda del pozo amargo

Hay una calle en Toledo, llamada " la bajada al Pozo Amargo ", que hace algún tiempo tenía en medio de una pequeña plazoleta, un pozo hoy desaparecido, del que se contaba la siguiente leyenda:

En la época de la dominación árabe, había un judío de notable reputación en la ciudad, sobretodo entre los de su propia religión. Este judío unía a sus grandes riquezas un profundo conocimiento de la ley y la religión de Moisés, por lo cual se le consideraba un rabino y era muy apreciado por todos los de su grupo. Era viudo, y todo el cariño y atención lo dedicaba a su única hija, una joven de gran belleza y bondad. Su educación se había llevado a cabo con todo esmero, y su padre demasiado protector había impedido que se juntara con jóvenes de su edad que tuvieran una educación o condiciones inferiores. Así la joven vivía aislada en su soberbia mansión en donde pasaba los días bordando o entonando dulces canciones al son de instrumentos que ella misma tocaba.

Un día en que contemplaba la calle desde la ventana de su casa, guardada por una celosías, vio pasar a un joven vestido con traje de cristiano, cuya elegancia y gallardía llamó poderosamente su atención, desde ese día todas las mañanas fingía bordar junto a la ventana pero sus ojos buscaban al apuesto muchacho que a caballo pasaba.

Unos días lograba su propósito y conseguía observarle entre la multitud, otras veces desesperada pasaba horas sin poder verle una vez más y se retiraba triste a su alcoba.

Consiguió tras muchas súplicas que su padre le permitiera dar algunos paseos por los alrededores de la ciudad, siempre acompañada de una mujer de avanzada edad en la que el padre tenía gran confianza. En uno de estos paseos pudo por fin ver al joven que enseguida reparó en la muchacha y se sintió atraído por ella. No tardó mucho en preguntar quién era y dónde vivía, desde entonces todos los días procuraba pasar más despacio frente a la ventana de la joven aunque no lograba verla tras las espesas celosías de la gran casa.

Una mañana, ella decidió comunicarse de alguna forma con el muchacho y dejó caer por entre las rendijas del balcón un pequeño papel donde con mano temblorosa escribió su deseo de hablar con él. La misma fue correspondida días después con otra en la que citaba a la joven en una callejuela junto al pozo.

Sin duda tuvo que pasar por muchas súplicas y algún engaño, pero finalmente consiguió poder salir ese día y poder estar en secreto en el lugar indicado.

La noche era oscura y apenas se oía a lo lejos algún perro solitario o lejanas pisadas que se desvanecían entre las callejuelas, llena de temores, ella se deslizó con rapidez hasta el lugar indicado. Allí estaba él, envuelto en una capa, ambos hablaron protegidos por la oscuridad y como no podía ser menos tras tantas dificultades se juraron amor y fidelidad eternos.

Las salidas se sucedieron noche tras noche sin que fuera descubierta, hasta entonces nadie se dio cuenta, su amor se fue haciendo cada vez más fuerte, pero ambos temían la oposición de sus familias. Ella era judía y él cristiano, la convivencia entre ambas facciones era muy tensa y no estaba bien visto una unión de ese tipo.

La fatalidad quiso que un día sin que se dieran cuenta alguien los observara desde lejos y los reconociera, era un amigo del padre de la joven que no esperó demasiado para comunicárselo al progenitor. La ira del judío al saber que su hija se juntaba en secreto con un cristiano fue tremenda, montó en cólera y maquinó la forma de sorprender a ambos y vengar semejante traición sobre su persona y sobre su religión, no dudaba de la inocencia de su hija y de que todo aquello era culpa de aquel cristiano que de alguna forma la había engañado.

Aquella noche el padre esperaba escondido en las sombras de las calles de Toledo, un puñal oculto bajo su capa. No tardó en llegar el joven y se sentó en la boca del pozo a esperar a su amada. Sin esperarlo se vio sujeto de repente por un brazo que intentó arrojarlo al interior del pozo, pero se resistió con energía, cuando iba a conseguir soltarse sintió un frío que penetraba en sus entrañas, sus ojos se nublaron y cayó muerto a los pies del judío.

Se oyó un ruido, se dio la vuelta y allí estaba su hija con su pálido y desencajado rostro, había presenciado los últimos momentos de la muerte de su amado a manos de su padre, finalmente cayó desvanecida sobre las frías losas de la plaza.

El padre la cogió entre sus brazos y envuelta en su capa la llevó de nuevo a casa donde ni mimos ni atenciones a lo largo de los días siguientes la hicieron volver a la normalidad, simplemente había perdido la razón, había enloquecido...

Una noche en la que el padre entró en el cuarto de la muchacha, descubrió que no estaba, se descolgó por el balcón hacia la calle, tanto el padre como los sirvientes se apresuraron calle abajo en su búsqueda, la descubrieron junto al pozo donde los amantes se juntaban noche tras noche, pero no pudieron llegar hasta ella, miró la luna reflejada en el fondo del abismo y se arrojó decidida. Cuando la sacaron ya no se pudo hacer nada por su vida, estaba muerta.

El suceso conmovió a las gentes de la época de la ciudad de Toledo, desde entonces aquel pozo se denominó «Pozo Amargo». Hoy ha desaparecido pero alguna vez he oído hablar de dos figuras que por la noche se pierden rápidas entre las sombras de las estrechas y frías callejuelas hasta que finalmente dejan de ser visibles en el centro de aquella plaza, ahora ya nadie podrá separarles jamás

Ideas de aventuras

▶ Ahhh, y es que las viejas historias son las mejores, y las historias de los amores imposibles son las más viejas de todas... Sin forzar demasiado la imaginación, los PJS pueden ser matones sin demasiados escrúpulos contratados por una u otra familia para poner fin a la relación... sea del modo que sea. Y no tienen necesariamente que recurrir a la violencia, que las relaciones entre miembros de las dos religiones no es que estén solamente mal vistas...

Es que son delito en la Castilla de la época.

▶ Evidentemente, la historia se puede ver desde el otro lado de la calle: Uno de los PJS (o un amigo de éstos) es el enamorado, y el grupo tendrá que defenderse de los

intentos, por parte de los judíos, de terminar con esta relación...

▶ Los PJS pueden ser amigos del padre de la chica, sinceramente preocupado por la relación. Los PJS pueden echarle o quitarle hierro al asunto, pero la cosa se complicará cuando la familia del muchacho, harta de la situación, acuse a la muchacha de bruja, ya que ha hechizado a su hijo...

▶ ¡Y si aparecen dos cuerpos, el de un hombre y una mujer, en el fondo del pozo! Los crédulos pueden hablar de la leyenda y hacerse cruces... Pero los que no son tan necios empezarán a investigar sobre su asesinato, que no es demasiado común que dos cuerpos se mantengan incorruptos tantos años, por muy enamorados que estuviesen en vida.

La leyenda del judío de Ávila

Dicen que entre el público que presenció el martirio de los tres Santos patronos de la ciudad (Vicente, Sabina y Cristeta) se encontraba un judío adinerado que se burló del sufrimiento de los mártires. Como castigo una gran serpiente surgió de entre las rocas y atacó al judío, enroscándole en torno a su cuerpo y asfixiándole bajo su fuerte abrazo. Ante el ataque, el judío demandó ayuda ante Jesucristo y la serpiente desapareció. Después de convertirse al cristianismo el judío enterró los cuerpos de los mártires y sobre sus tumbas construiría su primer templo. Según la tradición su cuerpo reposa en esta basílica, en el lado sur del crucero. Aunque históricamente pudiera ser cierto, pues existía una comunidad judía ya en tiempos de la dominación romana, otros dicen que no fue así, que fue en tiempos medievales cuando el judío trató de profanar los restos de los mártires para realizar no se sabe qué blasfemo ritual.

Sea como fuere, los que se acerquen hoy en día a la iglesia de San Vicente, en Ávila, podrán ver unos relieves esculpidos en el templo que recuerdan la historia, y en el brazo derecho de la nave del crucero hay en el suelo una lápida bajo la que, según la tradición, reposan los restos del judío.

Ideas de aventuras.

▶ Que el Cielo tiene tan poca paciencia como el Infierno es cosa bien sabida, pero no está de más recordarlo de cuando en cuando. Que hay mucho PJ descreído en el juego, y de cuando en cuando se pueden llevar un buen susto, el forma de serpiente gigante o de cosa peor...

▶ Los PJS necesitan una reliquia para enfrentarse contra un demonio o similar... Dios lo sabe, que Dios todo lo ve, pero alguno de sus acólitos (en especial algún miembro de la Hueste Angélica encargado de vigilar las reliquias) puede no estar tan bien informado...

▶ Los que hayan leído con detenimiento el manual sabrán de las Potestades (pág. 164), que son los vigilantes de los pensamientos Celestiales. Y sabrán de Camael, que trabaja en complicidad con el Infierno y que permite que haya mal e injusticia en el mundo. Que mayor regocijo para Satanás, si los PJS se han metido demasiado en sus asuntos, que filtrar una falsa información gracias a su infiltrado, y que se crea en el Cielo que el grupo de PJ son unos blasfemos que deben ser castigados... Los PJS tendrán que combatir al Cielo (para variar) mientras encuentran la manera de comunicarse con el Altísimo en persona y deshacer el equívoco...

El misterioso reino de Kazar

Cuando en 1260 Abulafia emprende su peregrinar de diez años en busca del río Sambation y las tribus perdidas de Israel no lo hace debido a su fértil imaginación (aunque tenerla, la tenía) sino siguiendo una tradición, muy arraigada, de que con motivo de la Diáspora muchos judíos fundaron reinos en diferentes rincones del mundo. Un sueño amable de soñar, para aquellos que veían, día a día como eran recortados sus derechos y aumentaba su opresión.

Y sin embargo, como nunca me canso de decir, la realidad supera la ficción. Hubo, por extraño que parezca, reinos judíos independientes (o semi independientes) en la Edad Media.

En el año 513 d.C. el guerrero judío Mar Zutra se sacudió el dominio persa y fundó sobre la orilla izquierda del Tigris al noroeste de Susa el reino judío independiente de Mahoza. Lamentablemente sobrevivió solamente siete años hasta que los persas lo aniquilaron.

Benjamín de Tudela (del que ya hemos hablado), habla en su libro de viajes de judíos negros establecidos en la India, relata cómo los judíos del golfo Pérsico controlan las pesquerías de perlas y describe dos enclaves judíos independientes y belicosos: uno en torno a las ciudades fortificadas de Teima y Kaibar, en el interior del noroeste de la península arábiga, cerca de las ciudades sagradas del Islam; otro, igualmente autónomo y arriscado, en las montañas del Yemen, sobre la salida norte del mar Rojo.

Pero ninguno de estos reductos judíos se puede comparar al reino de Kazar, a quien el maestro judío de la España islámica, Yehuda Ha-Levi, dedicó su diálogo fundamental *Kuzari*, y con quien trataron de establecer relaciones los judíos de España.

Kazaria era una región del Asia Central, a caballo entre la mitad norte de los mares Negro (con inclusión de Crimea) y Caspio, que incluía las cuencas bajas del Dniéper, el Don y el Volga, y albergaba a un pueblo nómada cuyo rey, Bulán, se convirtió al judaísmo hacia el año 700 d.C. seguido por la mayoría de su pueblo en que convivían miembros de la religión musulmana, cristianos, bárbaros sin religión conocida y la nueva masa judía. Uno de sus sucesores, Obadia, atrajo a numerosos rabinos que consolidaron la nueva religión y construyeron numerosas sinagogas. El reino judío de Kazar se mantuvo durante trescientos años y la influencia judía intensificó el proceso de urbanización y fomentó la economía basada en la pesca, la ganadería y la agricultura. Los kazares recibieron numerosos emigrantes judíos perseguidos en Grecia, ayudaron militarmente a los bizantinos contra Persia y a los magiares en su conquista de Hungría, lograron una importante expansión por la cuenca del Danubio hasta Panonia y comerciaron por todo el Mediterráneo y Europa central con su miel, sus pieles y sus cueros. La suprema institución de gobierno contaba con dos jueces judíos, dos cristianos, dos musulmanes y un bárbaro. El naciente poder de Rusia inició su ataque a Kazar a fines del siglo x y les fue arrinconando hacia Crimea hasta que en 1016 una expedición combinada ruso-bizantina acabó con tan interesante experimento asiático, carente de fronteras naturales aptas para la defensa. Aun así parece que una sombra del reino judío se mantuvo hasta la invasión de los mongoles; muchos supervivientes contribuyeron a la formación de las grandes juderías de Polonia y Rusia tras la desaparición de Kazar.

Ideas de aventuras

▶ Los PJS se encuentran, en su vagar por el mundo, con un reino judío... Que sigue al pie de la letra las leyes de Moisés. Una buena partida para PJS racistas o enemigos de los judíos, que quieran probar un poco de su propia medicina...

▶ Ir en busca de uno de esos reinos míticos puede ser una excusa para embarcar al grupo en un largo viaje, si es que tienes suficiente imaginación...

▶ Claro que la cosa puede ser al revés... pueden venir judíos raros de estos a la península en busca de algo. Lo que no dejará de tener su gracia, cuando los habituales matadores de judíos, acostumbrados a que éstos sean pacíficos y poco aguerridos, se encuentren con unos tipos belicosos, orgullosos y muy bien armados...

El tesorero de Salomón

En el siglo XVI se encontraron unas lápidas hebreas en Sagunto, que se tradujeron (más o menos chapuceramente) como "Éste es el sepulcro de Adom Hiram, criado de Salomón, que llegó aquí para cobrar tributos"
Según la tradición, cuando el rey Salomón estaba construyendo su templo, envió recaudadores de impuestos a todos los lugares del mundo donde había comunidades judías. Una de ellas era Sagunto, a la que llegó Adom Hiram. Ya fuera por el exceso de celo del servidor del rey, por su codicia y ambición de medrar trayendo un tributo cuantioso, o simplemente por la avaricia de la comunidad judía, lo cierto es que entró en conflicto con ellos, amenazándoles incluso con denunciarles al poderoso Salomón, que no dudaría en enviar los ejércitos de Israel contra ellos, o usar su magia, o desatar uno de los demonios que mantenía bajo su dominio...
Pero no es bueno amenazar cuando se es un hombre solo. Adom fue envenenado, y sus amenazas murieron con él. Fue enterrado con la honra que merecía por ser enviado del rey de Israel, pero Salomón nunca volvió a tener noticias de su enviado.

Nota del autor: Por cierto, no me busquen las lápidas esas, que hoy en día nadie sabe donde están. Y las transcripciones de los textos hebreos, tampoco. Se conservan traducciones, pero difieren bastante entre si... Así que no, no me incluyan el dato en ningún examen de historia judía, que los suspendemos...

Ideas de aventuras

▶ Evidentemente, podemos rescatar la idea de la tumba con el tesoro escondido. El bueno de Adom bien pudo hacer que enterraran los tributos recaudados con él, en espera que llegase otro recaudador de impuestos de Salomón... Como buena tumba, no le pueden faltar ni trampas ni guardianes de ultratumba dispuestos a defenderla de los intrusos...

▶ Variante de lo anterior: Dentro de la tumba puede no haber tesoros, pero sí estar encerrada la maldición de Salomón a los que han matado a su enviado... y a sus descendientes. Esta "maldición" puede tener la forma de una criatura del bestiario hebreo, o bien alguna maldición de la cábala oscura.

La judía Raquel

Posiblemente, la leyenda más famosa relacionada con judíos de la península. Se cuenta que en Toledo vivía una judía muy hermosa llamada Raquel, de la que se enamoró nada menos que el rey Alfonso VIII. Su pasión fue tan intensa que de nada sirvieron ni las diferencias de rango, ni de religión, ni siquiera de estado... Pues Alfonso era un hombre casado. Así que la judía, para escándalo de todos, se convirtió en la concubina del rey. Evidentemente, este negocio no gustó en absoluto a la reina, que decidió cortar por lo sano (nunca mejor dicho) y envió a unos sicarios que cosieron a puñaladas a la bella Raquel en su casa.
La ira del rey fue terrible, y mandó desterrar a la reina y ejecutar a los sicarios. Ya nunca volvió a sonreír. Solamente en su lecho de muerte, cuando su mano, en un último estertor, pareció que acariciaba algo o alguien.
Y hay quien dice que ese alguien era Raquel, que venía a buscar a su amado, del que ya nada lo separaría jamás...

Ideas de aventuras

▶ Los PJS reciben el encargo, por parte de las más altas instancias, de acabar con la vida de una bruja judía que ha hechizado a un "importante personaje" de la corte. No tienen porqué saber que ese personaje es el rey, ni que la que lo ordena es la reina (que luego fingirá ignorancia) ni que la muchacha no tiene poderes mágicos...

▶ Variante de lo anterior... ¡Y si sí los tiene! ¡Y si la muchacha es una hechicera, aliada con el Diablo para la perdición del rey y del reino! Matarla entonces será mucho más difícil...

▶ Los PJS son comisionados por el rey en persona para averiguar quién mató a su amante. Falta que le guste saber que la que dio la orden fue ni más ni menos que la reina... cuyos hombres, por otro lado, tratarán de matar a los asesinos de Raquel antes que los PJS los encuentren (que los muertos tienden a hablar poco)

▶ El grupo defiende a una muchacha en peligro, perseguida por unos hombres que intentan matarla. Se trata de Raquel, y a los PJS les va a caer encima todo el poder de la reina (que es mucho, habida la cuenta que el Rey está en campaña contra los moros)

Niños crucificados...

Los historiadores no se ponen de acuerdo sobre si la primera acusación conocida de crimen ritual llevado a cabo por hebreos contra cristianos tuvo lugar en 1260 o en 1294, en Zaragoza. Sea como fuere, el esquema es casi siempre el mismo: Los malvados hebreos secuestran a un niño, lo torturan y lo crucifican. En ocasiones beben su sangre, aún caliente. Son descubiertos y ejecutados, pero muchas veces, antes hasta se convierten y todo...

Los más conocidos son Santo Dominguito de Val, posiblemente el primero, hacia 1260, en Zaragoza. Se dice que los restos troceados del fueron arrojados al Ebro donde desprendieron una luz misteriosa que alertó a las buenas gentes (que evidentemente asaltaron la aljama y lincharon al asesino); el Niño Santo de Sepúlveda, que fue martirizado de manera similar a instancias del rabino de la comunidad, y, por supuesto, El niño de la Guardia. El proceso sucedió realmente, y fue muy oportuno, pues eran los tiempos inmediatos a la expulsión y había que excitar el odio contra los judíos:

Dicen que la villa de La Guardia, situada en una altiplanicie de la Mancha, tenía a finales del siglo XV un cierto parecido con la ciudad de Jerusalén en tiempos de Jesucristo. Sea como fuere, vivían en la población muchos judíos, que odiaban a los cristianos y a la verdadera fe, en especial a raíz de los esfuerzos que para convertirles hacía la recién formada Santa Inquisición (ejem). Uno de los que más odiaban a los cristianos era un tal Benito García de las Mesuras, falso converso, que propuso a otros fanáticos como él realizar un hechizo diabólico sobre las aguas potables, que matarían a los cristianos respetando a los judíos. Para ello hacían falta, entre otros componentes, el corazón de un niño cristiano muerto entre grandes torturas y una hostia consagrada.
La hostia fue sustraída de la iglesia, el niño raptado de la vecina Toledo. Para torturarlo decidieron escenificar con él la pasión de Cristo. El niño fue azotado, coronado de espinas y finalmente crucificado. Y aún vivo le abrieron el pecho, para extraer de su pecho el corazón.

Consumado el ritual solamente faltaba preparar el veneno. Para ello Benito García partió a Zamora, donde vivía un famoso cabalista que se lo confeccionaría. Hizo alto en Ávila, y para evitar toda sospecha se hizo pasar por cristiano, entrando a rezar en la Iglesia.
El Cielo se hartó de tanta blasfemia e hizo que unos rayos de luz salieran de la bolsa de cuero donde guardaba la sagrada forma y el corazón del niño. Los feligreses de la iglesia quisieron saber la razón del prodigio, y le abrieron a viva fuerza la bolsa, descubriendo la hostia y algo de sangre, pero no así el corazón del niño, que había desaparecido de manera misteriosa. Se le encontraron también cartas en las que se explicaba con pelos y señales todo su crimen, con destino a los judíos de Zamora.
Fray Tomás de Torquemada en persona se ocupó del proceso, que dio mucho que hablar. Los judíos confesaron (sin duda gracias a los buenos oficios de los verdugos) pero el cuerpo del niño nunca se encontró. Se dijo que había subido a los cielos, y siendo mártir y sin pecado, pronto fue canonizado como "el Santo Niño de la Guardia".
Todos los reos fueron quemados vivos. La hostia sagrada es hoy venerada en el convento de Santo Tomás de Aquino.

Caso parecido sucedió en 1435, cuando un malsín llamado Astruch Schilly denunció a cuatro hebreos de Palma de Mallorca, acusándoles de haber crucificado a un esclavo morisco para hacer burla de la Pasión del Señor. Pese a sus protestas de inocencia, los cuatro fueron torturados y quemados en la hoguera. Más tarde apareció, sano y salvo, el esclavo morisco...

Una nota final: Uno no es racista, lo que quiere decir que soy un cabrón insolidario al que no me caen ni bien ni mal las razas en colectivo, solamente las personas a nivel individual. Pero en este caso habría que hacer un pequeño apunte a favor de los judíos: No está documentado ni un solo caso de asesinato ritual por parte de los judíos en la Edad Media (fíjense incluso que en el que más datos tenemos, en del Niño de la Guardia, el cuerpo desapareció sin dejar rastro). En cambio, sí que está documentada la "piadosa" costumbre de coger a un judío el viernes santo, llevarlo a la iglesia y darle una paliza (muchas veces mortal) en medio de la misa, mientras se leen en las Sagradas Escrituras los versículos de la Pasión de Cristo... Todavía en el siglo pasado, en muchas iglesias de la geografía española, existía la costumbre de dar golpes en la iglesia el Jueves Santo, cuando el sacerdote dejaba un momento el templo a oscuras, para representar la muerte del Señor. Tan piadosa costumbre recibía el nombre de "Matar Judíos". Como el lector es inteligente, seguro que sumará dos y dos...

Ideas de aventuras:

▶ Es tan típica que da cosa... Un niño ha desaparecido. Los PJS han de buscarlo, antes que los malvados judíos hagan con él lo que el lector ya se imagina... Y los judíos no tienen porque ser unos simples fanáticos, que bien pueden ser un grupo de hechiceros poderosos, y tener las catacumbas que les sirven de guarida infestadas de trampas y criaturas demoníacas...

▶ Una variante del anterior, pero al revés. En lugar de entrar en el templo... Hay que salir. Los PJS están prisioneros, y más valdrá que busquen el modo de escapar cuanto antes si no quieren acabar torturados, azotados, crucificados y descuartizados (más o menos por este orden)

▶ Un amigo de los PJS puede ser acusado de este crimen. Primero habrá que evitar que lo linchen, luego buscar pruebas de su inocencia antes que la Inquisición se cebe demasiado con él...
▶ Uno de los PJS se fue de su tierra natal, en busca de aventuras y fortuna (como todos). Lo hizo sin dar explicaciones, que no le gustaban las despedidas. Y el cura local aprovechó su desaparición para acusar a los judíos de haberlo asesinado, organizar un asalto a la aljama, forzar la conversión y conseguir muy baratas o gratis las propiedades de los muertos o de los que huyeron. El problema está que el PJ sigue vivo... y que si aparece nuevamente se descubrirá el pastel. Así que hay que hacer que deje de respirar...

Y otras blasfemias...

Sin llegar a asesinar niños, se acusó a los judíos de muchas otras blasfemias contra la fe cristiana. A diferencia de los asesinatos rituales de la leyenda anterior, algunos casos hay que se saben ciertos y probados, como el del judío converso Luis Bogado, que hacía muecas en misa, a espaldas del sacerdote, daba cortes de mangas a las imágenes sagradas y se arrodillaba al entrar en el ayuntamiento de Santa Gadea, localidad en la que era vecino, ya que antes había sido una sinagoga. Evidentemente, lo quemaron, al igual que a Manuel López, vecino de Burgos, que habiendo sido llamado a declarar ante el Santo Oficio por una acusación de ser criptojudío, se presentó ante los inquisidores vestido a la manera de los rabinos, y se puso a rezar en hebreo antes que lo sacaran a rastras de allí....

Más sutil era Pedro Fernández de Alcaudete, que aunque se había ordenado sacerdote era judaizante. Para mayor escarnio de lo sagrado llevaba una hostia en el zapato, para pisarla continuamente. Por desgracia para él, se obró milagro y la sagrada forma empezó, muy oportunamente, a sangrar. Otro para el quemadero, al igual que Juan de Córdoba y su amante María de Marfacta, que organizaron en su casa una sinagoga secreta, donde daban vomitivos a los criptojudíos que venían de comulgar para que arrojasen la hostia, que pisoteaban y arrojaban a la letrina. También practicaban la sodomía divina, consistente en taladrar una hostia con el miembro viril, dándose placer de tal modo.
Esta pareja de locos llegó incluso a fantasear con asesinar a los reyes, envenenándoles con unos dulces que les harían llegar por mano anónima...
Un remendo más inocente del asesinato ritual de niños consistía en pisotear, golpear o escupir un crucifijo. Se dieron casos en Madrid y en Casar de Palomero, en Extremadura (en cuya iglesia aún se venera la cruz que apedrearon los judíos).
Otras perrerías de los judíos iban dirigidas contra las procesiones cristianas. En 1445 se produce la llamada "Conjuración de Toledo", deteniéndose a unos judíos que pretendían minar y llenar de pólvora las calles por donde había de pasar la procesión del Corpus, para hacer volar a flagelantes, cofrades e imágenes sagradas todo en una. También en la localidad de Tabara, entre Zamora y Benavente, se produjo un intento judío de boicotear la procesión, aunque bastante más light: varios judíos del lugar esparcieron abrojos de hierro en las calles por donde habían de andar los cristianos descalzos, en procesión.

Ideas de aventuras:

▶ Los PJS se hacen amigos de un locuelo estilo Luis Bogado o Manuel López, que parece estar pidiendo a gritos que lo quemen con sus burlas contra lo más sagrado... El problema es que cuando lo linchen, quemen, ahorquen o hagan cachitos posiblemente hagan lo mismo con los que le rodean... ¡Los PJS, por ejemplo!
▶ Estas profanaciones y blasfemias pueden haber llamado la atención de las fuerzas celestiales, con lo que el grupo no se tendrá que enfrentar a unos villanos mal armados y poco duchos en el combate... sino contra un grupo de Ángeles Castigadores... o algo peor.
▶ Los PJS encabezan el grupo que va a linchar y/o detener a los blasfemos... Pero su blasfemia no es un juego inocente, sino la adoración a un demonio del Infierno... Así que el grupo tendrá que enfrentarse con los demonios primero si quiere enviar al quemadero a los blasfemos...

Leyenda de María del Salto

Este hecho ocurrió durante el reinado de Fernando III. Vivía en Segovia una joven llamada Esther que a pesar de ser judía se sentía atraída por la religión de Cristo. Algunos judíos lo descubrieron y no descansaron hasta buscar una excusa para castigarla. Consiguieron con ayuda de la mujer de un hidalgo y falsos testigos acusarla de ser la amante de su esposo. La ley judía castigaba este pecado con la muerte por lo que fue hecha prisionera y llevada hasta unas peñas para ser despeñada.
Cuando la empujaron, Esther se encomendó a la Virgen de la Fuencisla. Mientras caía apareció una paloma que la ayudó a descender lentamente posándose sobre el suelo sin sufrir ni un rasguño.
Tras el milagro le pusieron el nombre de María del Salto y a partir de ese momento se dedicó al cuidado de la Virgen de la Fuencisla.

Ideas de aventuras

▶ Una forma como otra cualquiera de prestar una ayudita a un PJ que se lo merezca, de una manera razonablemente milagrosa y discreta...
▶ Claro que.... ¡Y si el milagro no es tal, sino un hechizo de Vuelo! (Que además, es de goecia, recuerden). Tendríamos a una adoradora de Satán con fama de santa...
▶ Por cierto, la leyenda es muy maja, pero tiene un error. La ley mosaica condena a la adúltera (que no al adúltero) a ser lapidada, es decir, matada a pedradas por los hombres de la comunidad... Más que nada por si alguno de los PJS quiere intervenir a salvarla en plan "aquél que sea libre de culpa y tal y tal"

La toreca la tora, el ijico a la scola, kon el pan y el ceso, el librico al pecho, donde bas ijico del dio, a meldar a ley del Dio, el Dio que te guadre, a ti y a tu madre, y a tu senior que es un buen judio, y al doctor que te aresibio.

El Cabalista

Según cuenta Salomón ben Verga en una de sus obras unos cristianos, queriendo atraer la desgracia sobre un reputado rabino, le dejaron a la puerta de su casa el cadáver de un joven al que habían arrancado el corazón. El rabino, que era un poderoso cabalista, lo resucitó colocando un nombre sagrado bajo la lengua del cadáver, frustrando así los planes de sus enemigos.

Ideas de aventuras

▶ Pues eso, que un buen día los PJS tropiezan con un cadáver a la puerta de su casa... ¿Qué harán para que no los acusen de asesinos?

▶ El Cabalista contrata a los PJS para que descubran a los culpables, ya que un enemigo vivo es un enemigo que sin duda buscará tu muerte. Para ayudarles les cede el cadáver reanimado...Servirá para que los asesinos pierdan los nervios, y para descubrir quien era, lo que puede llevarles hasta los matadores. El problema es que el muerto viviente es estúpido como todos los muertos vivientes... y que ya empieza a oler.

▶ Un tipo contrata a los PJS para que lo protejan de sus enemigos. Estos enemigos no son otro que el Cabalista, al que no le ha gustado la bromita del cadáver y quiere corresponderle con otra bromita llamada Gólem...

▶ Nunca hubo muerto, que fue una treta del falso cabalista para despertar la admiración de sus vecinos con sus supuestos poderes. Pero tendrá que haberlo, ya que no se puede resucitar a alguien y que vaya por ahí como si nada... El que se prestó a la burla ha de morir... Y bien puede ser uno de los PJS.

Aremenda tu panío viste lo un anío, aremeda lo otra ves viste lo otro un mes.

La calavera de la Susana

Cuenta la leyenda que Diego Susán, uno de los judeoconversos más poderosos de Sevilla, trató junto con algunos judaizantes como él de organizar un complot para destruir la Inquisición, que estaba a punto de constituirse, en 1480. Para su desgracia tenía una hija llamada la Susana, hembra rijosa de hermoso rostro y escaso cerebro, que estaba prendada en amores de un caballero castellano, que hábilmente supo sacarle, uno a uno, los detalles de la conjura. Evidentemente, los confabulados fueron detenidos y ajusticiados. La Susana fue recluida en un convento, del que pronto escapó, pues era hembra ardiente a la que no le iba la frialdad de los rezos y los ayunos del cuerpo. Vivió una existencia miserable, y al morir, su calavera fue expuesta en el dintel de la casa donde vivió sus últimos años de vida. La calle sevillana donde estaba esa calavera pasó a llamarse "la calle de la Muerte", y se dice que en las noches sin luna se oían gemidos de angustia y pena, que los descreídos decían que eran obra del viento pero que los devotos sabían que salían sin duda de los descarnados labios de la calavera...

Ideas de aventuras:

▶ Los PJS tienen el plan perfecto para lo que sea... pero hay un alter ego de la Susana que está al tanto, por una indiscreción o por haber puesto la oreja. Evidentemente, pronto será un secreto a voces, que ya se sabe que secreto compartido pronto es secreto sabido...

▶ La Susana, metida a monja, pide ayuda a los PJS para que la saquen del convento. No deja de ser delito grave, castigado por las leyes de Dios y de los hombres, pero pagará con su cuerpo, y pagará con largueza, que es pago que le gustará dar...

▶ Al pasar por la calle de la Muerte, en Sevilla, uno de los PJS cree oír, entre los gemidos de la famosa calavera, su nombre... La cuestión es si se trata de un aviso del Cielo o del Infierno, y qué es lo que la muerta quiere decirle...

Por los caminos de Sefarad

Sácame de la red que me han tendido,
que tú eres mi refugio;
en tus manos mi espíritu encomiendo
tú, Yahveh, me rescatas.
Dios de verdad, tú detestas
a los que veneran vanos ídolos;
más yo en Yahveh confío
¡exulte yo y en tu amor me regocije!

Salmo 31, 5-6

Campaña corta para un grupo de 4 a 6 personajes, de los cuales al menos un par deberían ser diestros con las armas, y uno de ellos tendría que tener conocimientos de magia, mejor aún si es de Cábala. Por coherencia interna de la aventura, la mayoría tendrían que ser judíos, y el resto respetuosos con esta etnia. No es aventura, pues, ni para inquisidores ni para frateres de la Vera Lucis. Por similares motivos, tampoco es una aventura muy apropiada para magos de magia negra ni cabalistas oscuros

Ojo por ojo, diente por diente

Tiempo de Succoth...
Tudela, reino de Navarra, en el mes de Tishrí del año 5131 (Septiembre de 1370).

Los PJS están en la ciudad navarra de Tudela, ya sea porque es su lugar de residencia o simplemente porque tienen parientes en la aljama que quieren visitar. La aljama de Tudela es la más populosa del reino, con mucha diferencia, y cobija a más de 200 familias. Se celebra la semana del Succoth, y los PJS(judíos, por supuesto) son invitados a participar en ella. (Para más información sobre esta semana festiva, consultar el apartado Festividades del capítulo Vida cotidiana).

Si los PJS, además de lo que suelen hacer en estos casos (cuando hay comida, bebida, y chicas amables no demasiado vigiladas por padres, hermanos o maridos celosos) chismorrean un poco o simplemente tienen los ojos abiertos, pueden enterarse que hay visitantes ilustres en la aljama: Unos tipos raros, que visten túnicas aún más raras y que no hablan ladino, sino hebreo con un acento rarísimo. Gentes que, pese a tener la nariz aguileña típica de los judíos, tienen el pelo crespo de los negros y los ojos rasgados... Evidentemente, son la comidilla de la aljama, pero lo cierto es que poco se sabe de ellos, salvo que el rabino mayor, Rabí Jonah ben Hasdai Ha-Levi, los trata con suma deferencia y los tiene alojados en su casa.

Y tiempo de matanza...

Mientras los judíos en su aljama celebran alegremente su semana de fiestas, las cosas no andan demasiado bien para ellos en la ciudad. Se rumorea que el rey Carlos II va a imponer otro tributo, y como siempre, la culpa será de los judíos. Pues... ¿no son los judíos los que cobran los impuestos del rey? ¿No es un judío su médico y consejero? Clamar contra el rey es traición, pero protestar contra los judíos... es otra cosa, aunque en la práctica sea lo mismo.

Nota del autor: Ni sé ni me acuerdo si en 1370 hubo un asalto a la aljama de Tudela, pero bien podría haber sucedido. Como otros reyes medievales, Carlos de Evreux cobraba "por adelantado" los tributos a los magnates judíos de su reino, y luego ellos se lo cobraban al pueblo en nombre del rey respaldados por las espadas de los soldados... (y llevándose de paso un buen porcentaje de beneficio, todo hay que decirlo). Sobre el médico y consejero judío del rey Carlos, se llamaba Juce Horabuena, y puedes encontrar sus características en el capítulo "Cabalistas, rabinos, conversos y alguno más..."

Aquellos miembros del grupo que no sean judíos (y que, por lo tanto, hayan tenido que acomodarse fuera de la aljama) pueden ver como el rencor va creciendo a lo largo de los días. Es buen tiempo para los rumores. La cosecha ya se ha recogido, y la gente está ociosa. Demasiado ociosa. Demasiado tiempo para pasarlo en la taberna, bebiendo, hablando... y alimentando el odio.

Una noche todo estalla. No hay un por qué, y si lo hay no interesa a esta historia. Un borracho empieza a gritar que habría que matarlos a todos, o quizá el sacerdote, en el último sermón se le fue un poco la mano describiendo el odio que los judíos sentían hacia Cristo, o un forastero, entre trago y trago, comenta una noticia que ha oído de labios de otro sobre la tortura de un niño en la cruz, por parte de judíos... Poco importa. La cuestión es que, de repente, una muchedumbre vociferante se dirige hacia las puertas de la aljama, diciendo que van a matar a todos los judíos y tirar sus cadáveres al río Queiles...

Los PJS no judíos pueden intentar avisar a sus compañeros de lo que les viene encima (por el "sencillo" procedimiento de colarse dentro de la aljama antes de que la asalten, que recordemos que no hay teléfono...) y no iría mal que lo hicieran, ya que a los PJS judíos les han propuesto, un poquito antes, participar en la *ceremonia de las sombras* (ver Tradiciones Mágicas en el capítulo de La religión, la ley y la superstición), y todo el asunto los pilla en el descampado, en pelota picada... eso si no han aprovechado la festividad para irse con alguna niñita de buen ver, en cuyo caso el tema los pilla también más o menos en pelota... y con las manos en... bueno, diremos que "en la masa", seguro que ya me entienden...

Es de suponer que los PJS participen activamente en la defensa de la aljama, ayudando a los pobres muccadim, más que nada porque los asaltantes quieren matarlos a todos, y entre esos "todos" está el grupo. Por otro lado, los que atacan son exaltados más o menos borrachos (junto con algún que otro oportunista que va a ver qué puede pillar) y ante un grupo de hombres armados con malas pulgas posiblemente se les enfriarán los ánimos. Así que el DJ haría bien en no dejar que el combate se prolongara más de lo necesario, procurando que en esta primera pelea ninguno de los miembros del grupo salga herido de gravedad.

Misión sagrada

Una vez acabado todo, mientras se reparan frenéticamente las puertas en previsión de un nuevo asalto y se

atiende a los heridos, un mensajero buscará a los miembros judíos del grupo para decirles que el rabino mayor quiere hablar con ellos. Por lo que respecta a los no judíos, mejor será que se queden unos días en la aljama, hasta que se tranquilicen las cosas... Que a los vecinos de Tudela no les va a hacer mucha gracia ver por la calle a defensores de judíos...

Nota para el DJ
Saca a los jugadores de los PJS no judíos de la habitación, que lo que sigue no pueden oírlo...

La casa del rabino ha sido de las más castigadas, pues allí los asaltantes han demostrado una fiereza inusual. También es cierto que era, posiblemente, el lugar mejor defendido de toda la judería... pues allí estaban los misteriosos invitados del rabino... Misteriosos invitados que, en el curso de la pelea, han quedado reducidos a dos: un hombre maduro pero aún fuerte que llama Baal Shem y un joven guerrero llamado Berajá. Ambos visten túnicas de seda, y con estos nombres será presentados a los PJS por el rabino mayor.

Aquellos PJS que pasen una tirada de Hebreo se extrañarán. Primero, no se trata de nombres judíos, sino palabras en hebreo clásico: Berajá significa bendición, y "Baal Shem" quiere decir, literalmente "Dueño del nombre divino". Los que, además, pasen una tirada de Cábala sabrán que con ese nombre se conoce, en clave cabalista, al iniciado especialmente poderoso...

El Rabí Jonah agradecerá a los PJS su destacada intervención en la defensa de la aljama, y les pedirá que la hagan extensiva al resto de sus... amigos.
Si algún PJ pasa una tirada de Psicología ante esta leve vacilación detectará al momento que Jonah, como piadoso judío que es, sabe que el suyo es el pueblo elegido, y todos los infieles, pues eso, descreídos que ya recibirán lo suyo el Día del Juicio y con los que se piensa relacionar lo menos posible... Que tener que pisar estiércol no significa tener que comérselo...

El rabí continuará:
"- Tengo importantes confidencias que haceros, y antes de hacerlas quiero que me juréis solemnemente ante Yahveh nuestro Dios y la Torah que nada de lo que aquí se diga saldrá de vuestros labios. Está en juego la supervivencia de nuestro pueblo..."

Aquellos PJS que se nieguen a jurar con la mano sobre la Torah deberán salir de la habitación. Los que se queden y lo hagan, pueden ver (si pasan una tirada de Otear con un malus de -25%) como Baal Shem mueve los labios, musitando algo para sí, mientras ellos juran. Aquellos que pasen una tirada de Cábala se darán cuenta de que les está lanzando un hechizo de "Juramento Sagrado" disimuladamente y tendrán derecho a hacer una tirada de RR para evitar sus efectos. Los demás, ni eso. Sobre la descripción del hechizo, consultar el capítulo La Cábala. Lo que nos interesa ahora es que si más adelante intentan romper el juramento (es decir, rebelar a sus compañeros lo que se ha dicho) deberán tirar antes por RR. Y aún si pasa la tirada se verá expuesto a un castigo por parte de su Dios, por haber jurado en falso...

Una vez todos hayan jurado el rabino les explicará:
"- Como ya sabéis por nuestros textos sagrados había diez menorah en el primer Templo de Israel, el construido por el sabio Salomón. Eran de oro puro, forjados por las manos de Betzabel para que dieran luz eterna al tabernáculo del templo. Los azares del destino hicieron que, cuando Yahveh castigó a su pueblo por su descreimiento, nueve se perdieran... seguramente fundidos y mancillados por manos impuras. Pero los sabios levitas guardaron uno, que brilló de nuevo en el segundo templo, con más fuerza y luz si cabe que los otros diez juntos, pues era el único que quedaba.
Luego... llegó el tiempo de la abominación. Los romanos saquearon Jerusalén, destruyeron el segundo templo, y se llevaron el sagrado Menorah a Roma, en triunfo, como un trofeo de guerra... Incluso lo esculpieron en una de sus impías estelas de victoria (Nota del autor: se está refiriendo al arco triunfal del general Tito, hijo del emperador Vespasiano. En efecto, entre los trofeos que portan los soldados esculpidos en el arco de piedra se puede apreciar con toda claridad un gigantesco Menorah de siete brazos). *El mismo emperador que destruyó Jerusalén decretó nuestra Diáspora, y al igual que el sagrado menorah, fuimos enviados a tierras lejanas, en los confines del mundo, sin poder volver a la Tierra Prometida de Israel. Pero nuestro pueblo tiene paciencia. Y logramos recuperar el Menorah intacto. Mientras no sufra daño, nuestro pueblo seguirá la ley de su Dios, y no se disolverá en impías alianzas con los infieles. "*

El Menorah se ha mantenido escondido muchos años, siendo trasladado a diferentes lugares seguros cuando corría peligro. Su último refugio fue Toledo... Tras las matanzas y saqueo del año pasado fue llevado aquí, a Tudela, pues en este reino el rey nos protege... Pero su protección durará lo que dure su vida... o su capricho, o la buena influencia de su médico Juce Horabuena. No, hay que llevarse el menorah a un lugar seguro. Y ese lugar ya no está en Sefarad.

La tribu perdida

Baal Shem y Berajá (dirá señalando a sus dos invitados) son benjamitas. Como ya sabéis, tras la Diáspora las doce tribus de Israel se esparcieron por el mundo. Dos quedaron en el Imperio: la de Leví, de la que descienden los sacerdotes, y la de Judá. Por eso los hebreos pasamos a llamarnos judíos. Muchos de nuestros sabios han intentado buscar a las diez tribus perdidas, y hace casi doscientos años Benjamín ben Jonah encontró a los descendientes de Benjamín. ¡Tenía que ser un Benjamín el que encontrase a otros! Ellos vienen de un país en el extremo del mundo, donde los hebreos son dueños y señores de su territorio, de un reino guerrero temeroso de Yahveh y fiel a su Ley... Por desgracia, el viaje hasta aquí ha diezmado sus filas, y el último combate de anoche ha terminando reduciendo su séquito a ellos dos. Además, apenas hablan castellano. Por ello os pido que les acompañéis durante una parte de su viaje, hasta Zaragoza, donde mi buen amigo Jacob ben Eleazar organizará a un nuevo grupo de hermanos que puedan hacerse cargo y acompañarles el siguiente trecho de su viaje. Así, las diferentes comunidades de fieles iremos escoltando el sagrado menorah hasta su nueva morada...

Por sugerencia de los PJS, o para mejor disimular la naturaleza de su misión, el rabí accederá a que los compañeros no judíos de los PJS les acompañen (nadie creerá que en una misión sagrada van incrédulos) aunque les prohibirá terminantemente explicarles nada sobre la verdadera naturaleza de la misión. Cuando sus compañeros les pregunten tendrán que hacerse los despistados, improvisar algo... o arriesgarse a las consecuencias del hechizo *Romper Juramento*.

Las ventajas y desventajas de un objeto sagrado
Es de suponer que los PJS quieran ver el Menorah. Con reverencia, el rabí Jonah les llevará a un oratorio que tiene en el mismo interior de su casa: El Menorah tiene casi un metro de alto, y es de oro macizo. Sus siete brazos están encendidos con el más puro de los aceites, e ilumina toda la estancia con una luz blanca y limpia. Todos aquellos que lo vean por primera vez se sentirán al punto perdonados de sus pecados (en términos de juego, es el equivalente de una absolución, ver ¡Hágase la Luz! en el suplemento *Ultreya*). Posteriormente, para conseguir los mismos beneficios habrá que rezar fervorosamente ante él... Y, por cierto, solamente vale para creyentes de la fe judaica. De nada.

Por cierto, el rabí se llevará aparte al PJ que considere más piadoso (si además sabe de cábala, mucho mejor) y le dirá que el Menorah tiene un curioso poder del que mejor sería que estuviera avisado. Es un instrumento sagrado, está inscrito en las ramas del árbol de la vida, que tienden hacia el Cielo... pero como todo lo terrenal tiene las raíces en el árbol de la muerte, que desciende al Abismo. En términos cabalísticos: es un objeto sefirótico, pero su presencia provoca alteraciones en aquello que es Qlipothico, maligno. Pues el Abismo ansía ese poder, y al mismo tiempo lo teme, y se revuelve y se agita de rabia cuando pasa a su lado. Dicho de otra manera: Parece atraer o potenciar desgracias, ira, violencia, codicia y todas las pasiones y pecados humanos. Por ello la lucha fue tan encarnizada anoche, en la casa del rabí. Por ello han muerto cuatro de los seis enviados de la tribu de Benjamín. Por ello necesitan ahora a los PJS... y por ello este viajecito será de todo menos aburrido.

Por cierto, el Menorah tiene otro efecto secundario, que PJS descubrirán tarde o temprano: es ligeramente gafe: aquellos que estén a 10 mts. o menos de él no pueden utilizar la Suerte en sus tiradas... Lo que no deja de tener su lógica... Como dicen las escrituras, si se está cerca de Dios, nada más hace falta... ¡no! Como contrapartida, los puntos de Fe de los creyentes hebreos que estén cerca del Menorah se multiplica por dos. Nos remitimos otra vez al ¡Hágase la Luz!...

Recompensas
Los PJS ganarán cada uno 25 P. Ap por jugar esta primer aparte de la aventura... así como un montón de problemas muy muy inmediatos, como pronto se verá.

Dramatis personae

Rabí Jonah ben Hasdai Ha-Levi

FUE	5	Tamaño	1´60 m.
AGI	5	Peso	76 kg.
HAB	10	Apariencia	15 (Normal)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	15	RR 80 %	
CUL	20	IRR 20 %	

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Elocuencia 75%, Hebreo 90%, Teología 100%
Poderes especiales: Absolución, Bendición, Consagración, Exorcismo.

Baal Shem

FUE	5	Tamaño	1´75 m.
AGI	10	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	15
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	10	RR 0 %	
CUL	20	IRR 135 %	

Armas: Daga 45% (2D3+1D4)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Alquimia 75%, Cábala 95%, Castellano 40%, Conocimiento Mágico 90%, Hebreo 100%, Psicología 80%, Teología 99%
Hechizos: Detección de hechizos, Detección de venenos, Aumentar conocimiento, Bálsamo de curación, Protección contra demonios nocturnos, Varita de Búsqueda, Racionalidad, Protección Mágica, Amuleto, Invisibilidad, Aceleración.
Hechizos Cabalísticos: Cruz Cabalística, Juramento sagrado, Visión sublime, Invocar maná, Destierro menor del pentáculo, Luz divina, Creación de gólem.

Berajá

FUE	20	Tamaño	1´90 m.
AGI	20	Peso	85 kg.
HAB	12	Apariencia	19 (Atractivo)
RES	20	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR 60 %	
CUL	5	IRR 40 %	

Armas: Hacha de combate (1D10+1D6+1D4)
Armadura: Cota de malla (prot. 5), Casco (prot. 2)
Competencias: Castellano 10%, Conducir carro 75%, Esquivar 65%, Hebreo 25%, Rastrear 40%, Saltar 90%

Exaltados y saqueadores

FUE	10	Tamaño	1'60 m.
AGI	12	Peso	60 kg.
HAB	12	Apariencia	15 (Normal)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	10	RR 50 %	
CUL	5	IRR 50 %	

Armas: Garrote 45% (1D6), Cuchillo 50% (1D6)
Armadura: Carecen
Competencias: Amenazar 75%, Bravuconear 80%, Esquivar 35%, Torturar 40%

Muccadim

FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	10	Peso	80 kg.
HAB	12	Apariencia	12 (Normal)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR 40 %	
CUL	10	IRR 60 %	

Armas: Garrote 60% (1D6+1D4)
Armadura: Peto de cuero (prot. 2)
Competencias: Escuchar 45%, Psicología 40% Teología 60%

Primer interludio: El Paso Honroso

(según una idea de Manuel Romero)

Al día siguiente el grupo se pone en marcha, tras recibir la bendición del rabino mayor (y quizá celebrar apresuradamente una boda, si finalmente uno de los PJS se decidió por rendirse a los encantos de una de las jóvenes judías y fue sorprendido por la familia). El sagrado menorah es escondido en un carromato, debajo de un buen cargamento de paños de lana tintados, con los que fabricar ropajes. Baal Shem va sentado en el pescante, y Berajá, si ningún PJS le disputa el puesto, conduce el carro. Los PJS habrán de caminar o ir a lomos de sus monturas, si las tienen.

El caballero andante

El camino real que va de Tudela a Zaragoza corre paralelo al río Ebro, y es tramo transitado y razonablemente seguro, que los sobrejunteros de Aragón mantienen limpio de bandidos. Sin embargo, en el punto en el que el río Arba une sus aguas a las del Ebro, el grupo se encontrará con un extraño personaje que les cierra el paso. Es un caballero vestido con cota de malla con refuerzos, casco, lanza de caballería y escudo, que monta un soberbio caballo árabe y que les dice con una voz sorprendentemente aflautada y nasal, que se detengan. Tras él, los PJS podrán distinguir una tienda de muy buena calidad, y un servidor (posiblemente un paje o escudero) vestido con una librea roja y azul. Los mismos colores que lleva el caballero en su escudo y el gallardete de su lanza.

El caballero dice llamarse Joan de Gaspar, y haber jurado, por el amor que siente hacia su dama y para demostrar ser digno de entrar al servicio del Conde de Camponuevo, luchar en este día con todos los que pasen por el camino, sean noble so plebeyos. *Pero* (añadirá con una sonrisa despreciativa) *nada temáis, sucios judíos, que el combate será solamente a primera sangre. ¡Así que elegir a vuestro campeón, o buscad otro camino!*

Ni los benjamitas ni (posiblemente) los PJS están dispuestos a perder tiempo desviándose, y mucho menos por las amenazas de un tipo enlatado con voz chillona. Si ninguno de los PJS se presta voluntario, será Berajá el que entablará combate con el caballero... y lo matará de dos certeros golpes de espada. Como pronto aprenderán los PJS, si lo han aprendido ya, los benjamitas no son judíos como los de Sefarad. Son orgullosos de ser el pueblo elegido, y no dejan pasar ni una afrenta, ni un desafío. Lo cual puede traerles más de una complicación...

Consecuencias del combate

Si el caballero es herido primero y recibe menos de 5 p. de daño afirmará que *"heridas más grandes he recibido"* y querrá continuar el combate. Si es él el primero en hacer brotar sangre de su adversario, dirá que "en verdad fue combate fácil, y os exijo que vayáis al castillo de mi señor, el conde de Camponuevo, a decirle que el caballero Joan de Gaspar os ha vencido en justa lid para su mayor gloria"

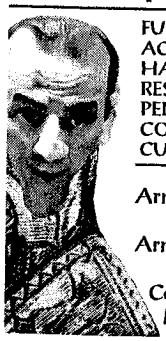
Si es herido de cierta gravedad, afirmará maravillado que *"nunca me vencieron con tal facilidad, y sin duda sois un maestro de la espada ¡sois por ventura un caballero que viaja en secreto para cumplir arriesgada misión! (y bla, bla, bla...)*

Si el campeón del grupo lo mata (cosa que, recordémoslo, sucederá si es Berajá el que se enfrenta a él) el paje mirará al grupo con los ojos muy abiertos y gritará ¡Qué habéis hecho! ¡El conde os hará desollar por haber asesinado a su sobrino! Seguidamente dará media vuelta y echará a correr por el bosque, camino del castillo de su señor. Si los PJS no le dan caza y lo silencian de algún modo, irá con la noticia al conde de Camponuevo, que consideraba a su sobrino un perfecto imbécil, pero eso no es excusa para que un grupo de desarrapados judíos lo haya asesinado. Así que enviará una partida de seis soldados a caballo para que los capturen y los lleven al castillo, donde piensa desollarlos, cortarles manos, pies, orejas y alguna cosa más, y cuando se canse de ellos, los ahorcará. Estos soldados, detalle curioso donde los haya, gustan de raparse completamente la cabeza, vaya usted a saber por qué...

Tanto el caballo como la tienda son de buena calidad, así que un PJ puede tener la tentación de llevárselo y venderlo en la primera localidad.... En ese caso delatará al grupo, ya que su venta será algo que dará que hablar, y pondrá a sus perseguidores sobre la pista. Por otro lado, poco sacará de la venta, que no le ofrecerán más de 200 dineros de lata por el caballo y 100 por la tienda (aunque todo ello valga mucho más)

Dramatis personae

Joan de Gaspar



FUE	10	Tamaño	1'75 m.
AGI	15	Peso	50 kg.
HAB	15	Apariencia	19 (Atractivo)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	10	RR 75 %	
CUL	5	IRR 25 %	

Armas: Lanza de caballería 45% (2d6+2D4)
Espada 50% (1D8+1D4+1)
Armadura: Cota de malla con refuerzos (Prot. 6), Yelmo (Prot. 8)
Competencias: Cabalgar 40%, Leyendas 65%, Mando 45%

Van Mall

FUE	10	Tamaño	1'60 m.
AGI	15	Peso	60 kg.
HAB	15	Apariencia	15 (Normal)
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	10	RR 40 %	
CUL	5	IRR 60 %	

Armas: Cuchillo 60% (1D6+1D4)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Conocimiento animal 70%, Correr 65%, Primeros auxilios 60%

Soldados del Conde de Camponuevo (Los chicos locos)

FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	10	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	Variable
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR 50 %	
CUL	5	IRR 50 %	

Armas: Ballesta 50% (1D10+1D4)
Espada 45% (1D8+1D4+1)
Armadura: peto de cuero con refuerzos (Prot. 3) Casco (prot. 2)
Competencias: Cabalgar 40%, Rastrear 45%, Otear 60%

La espada y la palabra

Según una idea de Hardeck

Zaragoza, reino de Aragón, en el mes de Jeshvan del año 5131 (Noviembre 1370)
Los PJS llegan por fin a Zaragoza, donde han de entregar el menorah y sus dos portadores a un tal Jacob ben Eleazar, y olvidarse del asunto...

Una sorpresa macabra.

Todos conocen a Jacob, uno de los miembros más respetados de la comunidad judía, y el grupo no tendrá ninguna dificultad en que les indiquen la casa en la que vive con su familia. Lo primero que puede extrañar a un PJ avispado (que pase una tirada de Otear, por ejemplo) es que las puertas y contraventanas de la casa están todas cerradas. Por mucho que aporreen la puerta nadie les abrirá, y usar su habilidad de *Forzar mecanismos* o el hechizo de *Abrir cerradura* tampoco servirá de nada: al parecer las puertas y contraventanas están con la balda pasada, cuando no atrancadas por dentro. Si preguntan a los vecinos les dirán que es en verdad raro que Tamar, la mujer de Jacob, no haya salido temprano al almudín (mercado de comestibles), pues acostumbra a hacer la compra diariamente (excepto en Sabbat, evidentemente). Tampoco se ha visto a Jacob y a su hijo Samuel en la Sinagoga para la Chaharit (oración de la mañana), y Jacob no ha ido tampoco a la escuela talmúdica donde da clases. Un vecino puede llegar incluso a recordar, si los jugadores rolean la conversación un poco (o pasan una tirada de Elocuencia) que ayer noche vio a Jacob entrar en su casa precipitadamente, y al poco empezaron a cerrarse puertas y ventanas, Añadirá que Jacob tenía el rostro desencajado... Como si estuviese muerto de miedo.

Entre una cosa y otra, es muy posible que se haya formado una pequeña aglomeración de gente delante de la casa de Jacob, entre el grupo, los vecinos preguntados y los curiosos que se pararán a ver qué pasa aquí. Eso llamará la atención de una pareja de Muccadim, que enterados de los hechos (y tras aporrear ellos, a su vez, la puerta) decidirán echarla abajo. Si los PJS actúan con cierta discreción y no se arma un tumulto que llame la atención de la autoridad, también sería buena cosa que los avisaran ellos mismos, pues el tema no deja de ser raro. Bajo ninguna circunstancia estaría bien visto que los Muccadim (o los vecinos de Jacob) encontrasen a los PJS derribando a hachazos una puerta o ventana de la casa, aunque eso sea, finalmente, lo que se tenga que hacer...

Aquellos que entren con los muccadim (y es seguro que la mayoría de los PJS insistirán en hacerlo) se encontrarán con que, pese a que todos los accesos a la casa se encuentran intactos, dentro es un caos. Todo está revuelto, como si hubiera pasado un loco furioso, buscando algo sin encontrarlo. Lamentablemente, lo que sí que encontró fue a Jacob. Los PJS encontrarán su cabeza, arrancada de cuajo y tirada al pie de unas escaleras. Su cuerpo, abierto en canal y con las vísceras desparramadas, se encuentra en el centro de una sala que al parecer usaba como laboratorio y sala de estudio, en lo alto de una torre. En un pasillo está el cuerpo de su hijo, que aunque menos desgarrado, está igualmente más que muerto. Tamar está un poco más allá, en el dormitorio. Sus manos tienen los dedos entrelazados, como si suplicara por su vida a su asesino o rezara a Yahveh.

Un último detalle: La sangre no está aún completamente cuajada. Lo que sucedió, sucedió hace unas horas. Esa misma madrugada...

La superviviente

Un rabino ha de tener dos hijos, y Jacob no era una excepción. Además de Samuel, que ya tenía trece años y era por lo tanto un hombre hecho y derecho, estaba la pequeña Saray, de seis años. Los PJS la encontrarán tras registrar a fondo la casa (o pasar una tirada de Buscar), metida dentro de la chimenea de la casa. El hogar hace un antepecho en el tiro de la chimenea, y allí se acurrucó ella... y allí sigue, hasta que alguien la saque de allí.

Está traumatizada, y muerta de miedo (inspírate en la niña rubita de Aliens, si quieres). Una tirada de Elocuencia y otra de Psicología pueden tranquilizarla lo bastante para que hable, aunque lo que más necesita ahora es un baño, una cama y unos brazos que la abracen y la hagan sentirse segura.

Lo único que sabe es que su papá llegó a casa, ordenó que cerrasen y atrancasen puertas y ventanas y se encerró en la habitación de la torre. Se oyeron gritos y súplicas de su padre, y risas, risas enloquecidas de algo... La puerta de la torre reventó desde dentro, y algo cayó rodando por las escaleras. Samuel fue a mirar, y gritó de terror. Su grito se convirtió en un gorgoteo, y cesó bruscamente. Su madre le dijo entonces a la niña que se escondiera... y eso es lo que hizo ella. Hasta ahora.

Aquel que pase una tirada de Cábala y otra de Otear (con un bonus de +25%) se podrá fijar en que, entre el caos en el que se ha convertido la torre de Jacob, están los restos de los componentes de un ritual de Invocación Cabalística (ver el capítulo La Cábala). Por otro lado, una tirada de Teología permitirá atar cabos: Un ser que es capaz de

entrar en un lugar cerrado sin forzar puertas ni ventanas, que puede ser invocado mediante la Cábala, que ríe mientras mata y que es especialmente sanguinario... solamente puede ser un Malache Habbalah (ver manual, págs. 157-157). Lo extraño es que un Malache suele usar su espada... y todas los cuerpos de la casa están desgarrados... como si los hubieran matado con las manos desnudas...

Las últimas horas de Eleazar

Evidentemente, la suerte de Eleazar y su familia ni le va ni le viene al grupo de PJS. Pero como es dudoso que los jugadores mantengan a sus personajes al margen de cualquier follón cuando pasa razonablemente cerca de sus narices, contaremos cómo pueden los PJS resolver el enigma. (Si son tan sosos que "pasan" del tema guárdala, siempre puedes jugarla de manera independiente otro día). Evidentemente, ni Berajá ni Baal Shem se interesarán en absoluto por la investigación...

Hablando con el vecindario

Interrogando una vez más a los vecinos de Eleazar (es lo bueno de las comunidades cerradas, que todo el mundo conoce a todo el mundo) sobre si ocurrió algún hecho destacable los últimos días, solamente podrán decir que recibió la visita de un gentil, el joven Diego Ramírez. Eso no es tan raro, al fin y al cabo, ya que Eleazar y el padre de Diego eran grandes amigos, a pesar de ser de religiones diferentes. Cuando los ancianos de la judería recriminaron tal amistad a Eleazar, éste afirmó que le debía la vida a don Jimeno Ramírez, y que sería de mal creyente ser desagradecido con quien te ha hecho el bien.

Por cierto, Diego salió de casa de Eleazar con un objeto envuelto en un paño, un palo o algo así, que abrazaba como si la vida le fuera en ello.

Investigando a los Ramírez

Si los PJS preguntan antes por la parte cristiana de la ciudad se enterarán que los Ramírez son una de las familias nobles más influyentes de Zaragoza, y es más que conocida la buena relación que tienen con los judíos.

Ese es uno de los puntos de discordia que tienen con sus grandes rivales, la familia de los Mendoza, que compiten con ellos en poder y prestigio. Las cosas están más que tirantes, y se teme que el conflicto estalle en un derramamiento de sangre, tanto más cuando anoche fue llevado a casa de los Mendoza el cadáver de Rodrigo, el hijo primogénito del viejo Sancho, patriarca del clan. Los Mendoza están llorando a su muerto, preparando el funeral... y reuniendo armas y partidarios. Pues dicen que el asesino ha sido Diego Ramírez

En la mansión de Jimeno Ramírez las cosas tampoco están demasiado tranquilas. Su hijo Diego no volvió a casa anoche, y está muy preocupado, en especial porque su viejo amigo Eleazar acudió a su casa cuando era ya noche cerrada, y pidió con insistencia y desesperación ver a Diego. Solamente cuando se convenció de que no estaba en casa se fue corriendo, balbuceando incoherencias. Si los PJS preguntan sobre qué dijo exactamente, y le convencen de que haga un esfuerzo para recordar, acabará diciendo que decía algo así como *"mi familia, irá a casa y se encontrará a mí familia"*.

Los amigos de Diego

Todo hijo de un hombre influyente tiene su cohorte de amigotes, así que si los PJS son inteligentes se dedicarán a buscarlos. Estos se hallan muy preocupados, y contarán su historia a poco que los PJS se esfuercen demasiado:

Las cosas estaban cada vez más tirantes entre los Ramírez y los Mendoza, y mientras los padres competían por el control político de la ciudad los hijos libraban sus propias batallas por las calles de la misma. De chicos, arrojándose piedras... Luego, cuando crecieron, con los puños. Finalmente, con las palabras, que es lo peor de todo. Rodrigo Mendoza había partido a servir al conde de Lubarro, para iniciarse en la carrera de las armas, y regresó para Todos los Santos con la espada ceñida al cinto, como escudero que era ya. Diego Ramírez, mientras tanto, se había consagrado al estudio de los latines y las leyes, pues su padre, al verle afición por los libros, pensó en hacer de él un diplomático y un hábil cortesano. Eso no impidió que se despertaran los viejos rencores, y que ambos, como hombres que eran ya, decidieran zanjar sus desacuerdos con un duelo. A espada, y a muerte. Los amigos de Diego quisieron disuadirle, pues sabían que como un fuera un combate a rimas, mal podía ganar Diego. Pero éste estaba obligado por su honor, y además, dijo que su padre conocía a un brujo judío que no le podría negar su ayuda. Y en efecto, la tarde del duelo Diego se presentó con una maravillosa espada, que a pesar de manejar con impericia causó la muerte de su rival nada más rozarle la piel. Los amigos de Diego, entusiasmados, se lo llevaron a celebrar su victoria, pese a sus protestas. Diego no estaba acostumbrado a beber, y quizá bebió demasiado. Sus amigos lo dejaron camino de la judería, pues dijo que ya era muy tarde, y que tenía que devolver la espada. No lo han vuelto a ver...

Reyerta nocturna

Cerca de donde los amigos de Diego lo dejaron, los PJS pueden enterarse que, por la madrugada, los guardias encontraron dos cuerpos. Un cadáver que reconocieron como el de un matón y delincuente de poca monta y un jovencito vestido con ropas de caballero. Uno fue a la fosa común y el otro a pasar la noche en el calabozo, donde por la mañana lo interrogó el merino de la ciudad. No se sabe de qué hablaron, pero el merino hizo que lo pusieran en libertad...

Una ayuda imprevista

En el curso de su investigación los PJS se tropezarán con Moshe ben Job, un médico de probada fama en la ciudad (cosa que los PJS puede que pongan en duda, pues tiene un aspecto de lo más enfermizo). Afirmará (y es cierto) que fue testigo del duelo requerido por los amigos de Diego, y nada pudo hacer para salvar la vida del desgraciado de Rodrigo. Era amigo de Eleazar, respeta a los Ramírez como valedores de su raza que son y se ofrece, humildemente, a ayudar a los PJS en su investigación. Pues hay que encontrar a Diego, antes de que lo hagan los partidarios de Sancho Mendoza... o antes de que lo haga lo que ha matado tan cruelmente a Eleazar.

Lo que sucedió en realidad

Como los lectores ya habrán supuesto, Diego, desesperado, acudió a Eleazar, al que logró convencer implorándole por la deuda de sangre que tenía con su padre. Eleazar invocó a un Malache Habbalah y lo convenció para que le cediera su espada durante unas horas. Con esa espada, Diego saldría invencible del combate, en especial si su rival lo menospreciaba sabiéndose mucho más diestro que él...

Todo hubiera salido bien de no ser por Moshe ben Job, el nuevo amigo de los PJS. Es cierto que es médico, y es

cierto que es muy bueno. Pero es también un cabalista oscuro, y al ver la espada que esgrimía Diego reconoció su procedencia, y quiso poseerla. Por ello contrató a unos matones para que siguieran a Diego tras su celebración, le dieran una paliza y le robaran la espada. Bebido como estaba, Diego no era rival para ellos, pero sin embargo su espada rozó a uno, que murió en el acto. Esto intrigó a Blas, el jefe de los bandidos, que decidió que esa espada maravillosa bien podía ser suya, en vez de entregársela a ese judío por las míseras monedas que le ofrece.

Evidentemente, Eleazar no pudo devolverle la espada al Malache, que no atendió a razones y se cobró lo pactado: la vida del cabalista... y la de su familia, ya puestos. Luego decidió recuperar su espada él mismo. No encontró a Saray, o no la buscó, o quizá no la vio, pues una vieja leyenda dice que los Malache solamente ven el pecado, y por lo tanto, son ciegos ante la pureza y la inocencia.

Por su parte, Diego fue encontrado inconsciente y apestando a vino por la guardia nocturna de la ciudad, en las proximidades de la judería y junto a un cadáver. Lo recogieron para interrogarle, y al despertar e identificarse el merino de la ciudad, que conoce la influencia de su padre, accedió a dejarle ir sin más. Diego no ha vuelto a casa de su padre, sino que se ha lanzado enloquecidamente a la búsqueda de la espada, pues Eleazar le dijo repetidas veces que se la devolviera, pues había empeñado como fianza de la misma su propia vida...

El desenlace

La pista de la espada pasa ahora por los barrios bajos de Zaragoza y por los amigos y "socios" habituales del matón muerto. Allí se dirige Diego, para recuperar la espada, sin saber que a su vez le siguen la pista, por un lado, los partidarios de los Mendoza, para vengar la muerte de Rodrigo, y por otro los PJS y Moshe ben Job.

Según lo rápidos que hayan sido los PJS en sus investigaciones llegarán antes, después o prácticamente al mismo tiempo que una docena de hombres de Mendoza. Se encontrarán con el bonito espectáculo de Diego boca abajo, colgando de una viga como si se tratara de un becerro a punto de ser degollado, y con Blas y sus tres compañeros a su alrededor. Blas está "jugando" con él con un cuchillo para averiguar lo más posible de la espada en cuestión, mientras sus sicarios se ríen como si encontrasen graciosos los gritos de dolor de Diego. El plan de éste era entrar sin ser visto en la guarida de los ladrones y robarles la espada... y acaba de descubrir que lo suyo no es hacer de ladrón, tampoco...

De ser atacados, ya sea por los PJS o por los Mendoza (que quieren matar ellos mismos a Diego) Blas desenvainará su nueva espada. Pero cuando ésta cause una sola muerte el Malache la sentirá, y en el acto aparecerá junto a ella. Matará a quien le impida recuperarla y luego se irá igual que ha venido, con una estruendosa carcajada, sin importarle en absoluto los negocios de los humanos... Los PJS, los Mendoza y los bandidos supervivientes ya arreglarán sus asuntos pendientes como quieran.

Moshe, por su lado, en el caso que haya logrado coger la espada del Malache, la soltará en el acto cuando lo vea. Que puede ser muchas cosas, pero estúpido precisamente, no, y sabe reconocer una muerte segura cuando la ve... Por cierto, los bandidos pueden denunciar a Moshe como el que los contrató. Por ello intentará que ninguno salga con vida, caso de tener que dar la cara.

Conclusión y recompensas
Si los Pj logran resolver el misterio de la muerte de Eleazar ganarán cada uno 30 P Ap. Si consiguen salvarle la vida a Diego, 15 P Ap más. El DJ premiará con hasta 10 P Ap una buena interpretación del PJ.

Dramatis personae

Partidarios de los Mendoza

FUE	10	Tamaño	1'60 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	12	Apariencia	14 (Normal)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Espada corta 45% (1D6+1)
Garrote 55% (1D6)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Correr 60%, Escuchar 45%, Esquivar 40%, Otear 40%

Blas, el ladrón

FUE	12	Tamaño	1'55 m.
AGI	20	Peso	45 kg.
HAB	15	Apariencia	9 (Mediocre)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	10	RR	40 %
CUL	5	IRR	60 %

Armas: Cuchillo 60% (2D6)
Pelea 80% (1D3)
Espada de Dios –robada- 35% (2D6+1D8+1+especial)
Armadura: Peto de cuero (prot. 2)
Competencias: Correr 60%, Esquivar 70%, Robar 90%, Torturar 50%
Hechizos: -
Poderes especiales: La espada de Dios que lleva es la espada del Malache, y tiene la facultad de matar sea cual sea el daño causado si la víctima no pasa una tirada de RR

Los sicarios de Blas

FUE	15	Tamaño	1'75 m.
AGI	10	Peso	80 kg.
HAB	10	Apariencia	12 (Normal)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	40 %
CUL	5	IRR	60 %

Armas: Garrote 60% (1D6+1D4)
Pelea 50% (1D4+1D3)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Esquivar 40%

Diego Ramírez

FUE	8	Tamaño	1'60 m.
AGI	15	Peso	50 kg.
HAB	15	Apariencia	19 (Atractivo)
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	10	RR	50 %
CUL	20	IRR	50 %

Armas: Espada corta 35% (1D6+1)
Armadura: Carece
Competencias: Elocuencia 45%, Leer y escribir 90%, Seducción 70%,

Moshe ben Job

FUE	5	Tamaño	1'60 m.
AGI	15	Peso	55 kg.
HAB	10	Apariencia	12 (Normal)
RES		Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	20	RR	0 %
CUL	20	IRR	150 %

Armas: Daga 45% (2D3)
Armadura: Carece
Competencias: Alquimia 90%, Cábala 95%, Conocimiento Mágico 75%, Conocimiento de plantas 60%, Elocuencia 90%, Medicina 80%, Primeros Auxilios 75%, Psicología 60%, Teología 90%
Hechizos: Aumentar conocimiento, Maldición, Curación de enfermedades, Curación de heridas graves, Sumisión, Amuleto, Carisma, Despertar a los Muertos, Invulnerabilidad, Protección Mágica, Conmoción, Maldición del hierro.
Hechizos cabalísticos: Cruz Qlipothica, Pensamiento impuro, Invocar a Aquella que se regocija en la sangre del herido, Invocación de demonios elementales, Invocación de elementales cabalísticos.
Poderes especiales: Hace tiempo Moshe dejó que su cuerpo fuera poseído por un espíritu impuro (*ver Mashkîth en el Bestiario*). Así se asegura su venganza contra sus enemigos si lo vencen.

Malache Habbalah

FUE	25	Tamaño	1'95 m.
AGI	15	Peso	75 kg.
HAB	18	Apariencia	24 (Belleza casi inhumana)
RES	20	Armadura Nat.	Aura de sombras (Prot.5)
PER	20		
COM	5	RR	125 %
CUL	5	IRR	0 %

Armas: Pelea 80% (2D6+1D3)
Armadura: Carece
Competencias: Esquivar 50%, Rastrear 75%, Saltar 60%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Invulnerable a cualquier hechizo, Teletransporte.

Segundo interludio: Piratas de río

En Zaragoza, el grupo no encuentra la ayuda esperada. La trágica muerte de Eleazar y su familia han conmocionado a la comunidad judía, y el hecho de que el asesino fuera una criatura supuestamente angélica no es el mejor de los argumentos para que ayuden a trasladar el Menorah. Solamente Moshe se siente interesado y les brinda su ayuda, alojándoles en casa de un pariente. Así el grupo puede, por lo menos, descansar y reponerse de las heridas sufridas en la última aventura. Los PJS tendrán que seguir acompañando a los benjamitas y su carga sagrada, al menos hasta Barcelona, donde han de coger un barco y abandonar la península camino de su misterioso reino.

Baal Shem aprovecha el tiempo de descanso para hacer un ritual rarísimo en el patio de la casa en la que están alojados. No da demasiadas explicaciones, que no es propio de él darlas, pero si se le espía se verá que aprovecha el descanso para crear un gólem (ver Bestiario). Sin duda será un refuerzo considerable si el grupo vuelve a enfrentarse con criaturas poderosas, pero supone un problema inmediato para el grupo... ¿Cómo disimular en su viaje a un humanoide de barro y tierra de más de dos metros de altura?

Bajando por el Ebro

Siguiendo los consejos de los judíos de la zona, la manera más rápida y segura de seguir por su camino es navegando con gabarra por el Ebro, hasta el pueblo de Mequinenza. Desde allí podrán ir a Lérida, y de esta localidad a Barcelona. Muchos son los que usan el Ebro para transportar mercancías en embarcaciones de fondo plano, y a nadie extrañará que unos comerciantes (pues recordemos que bajo esta tapadera viaja el grupo) usen el transporte que usan tantos otros.

El ataque

Evidentemente, Moshe tiene otros planes para el grupo en general y para el menorah en particular. Pues piensa que si puede hacerse con el objeto sagrado y convertirlo en un objeto Qlipothico, será en verdad un objeto realmente poderoso... para ello, enterado de los planes del grupo, contrata a un grupo bastante nutrido de bandidos para que asesinen al grupo y le traigan el menorah.

El plan es bastante sencillo: dos gabarras seguirán la gabarra del grupo a cierta distancia, y otras tres les cerrarán el paso a un recodo del camino. En cada gabarra hay seis hombres, de los cuales uno lleva ballesta y los otros cinco espada. Abordados a la vez por treinta atacantes, el grupo no tiene ninguna posibilidad de sobrevivir...

Claro está que el pobre Moshe no ha contado con el Gólem, ni con el buen hacer de los PJS, que con una tirada de Otear pueden darse cuenta que los siguen dos gabarras con demasiada gente a bordo y demasiada poca carga que justifique el viaje. Así que suponemos que el combate no supondrá demasiados problemas... Por cierto, esta vez el cabalista oscuro no podrá evitar (más que nada, porque no está allí) que los supervivientes de los bandidos den su descripción a los PJS, cuando les interroguen acerca de quién les contrató...

Dramatis Personae

Bandidos del río

FUE	12	Tamaño	1'75 m.
AGI	10	Peso	70 kg.
HAB	12	Apariencia	15 (Normal)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Ballesta 40% (1D10)
Espada 45% (1D8+1)
Armadura: Peto de cuero con refuerzos (Prot. 3), Casco (prot. 2)
Competencias: Esconderse 60%, Esquivar 45%, Otear 50%, Tortura 60%

La abominación

Barcelona, en el mes de Kislev del año 5131 (Diciembre 1370)
El grupo llega por fin a Barcelona, donde no les ha de ser difícil encontrar un barco que traslade a los benjamitas y el menorah camino de su tierra.

Buenos presagios

Las cartas de presentación que traen de la aljama de Tudela son bien recibidas por los dirigentes del Call de la ciudad, y se brinda al grupo toda la hospitalidad que la comunidad puede proporcionarles.

Así, mientras se busca una nave que se dirija a Alejandría (que es, según Baal Shem, la siguiente escala de su viaje) el grupo puede pasar unos días de merecido descanso, relajándose en los baños, discutiendo sobre las sutilezas de la ley en la sinagoga, estudiando cábala, intentado que las muchachas vírgenes de la comunidad no lleguen como tales al matrimonio o simplemente aburriéndose como una ostra. Por suerte, está cerca la fiesta de las luminarias, la Hannukah (ver Vida cotidiana, apartado festividades) y se preparan en honor de tan ilustres visitantes varios banquetes a los que los benjamitas han de asistir, y a los que es fácil que se apunten los PJS, como acompañantes de ellos que son.

Ni Baal ni Berajá han olvidado el Menorah. Está en la sinagoga d'en Massot, que aunque no es la mayor del Call, si es la más segura, pues tiene en su interior un tabernáculo cerrado, donde han colocado el Menorah. Además, los PJS y Berajá se turnan para que siempre esté con él dentro uno de ellos, y han mandado hacer los arreglos necesarios para colocar una balda por la parte interior. Dentro, además, también está el gólem, con órdenes explícitas de atacar a cualquiera que rompa la puerta. La guardia es aburrida, porque por muy sagrado que sea el Menorah, no habla, y el gólem, pues tampoco se distingue por su conversación, precisamente... Pero es la única manera de asegurarse de que nada malo le pasará al objeto sagrado mientras esté en Barcelona. Tras el intento de robo por parte de Moshe, Baal ya no se fía de nada ni de nadie, y no le falta razón...

Malos presentimientos

Aquellos PJS que manifiesten una actitud especialmente desconfiada y no relajen la guardia en estos días de ocio y celebración, pueden llegar a detectar, si pasan una tirada de Otear, que hay una mujer bastante alta y de facciones hombrunas que parece estar vigilándoles vayan donde vayan. Lamentablemente, parece esfumarse en el aire cuando los PJS intentan acercarse a ella, más o menos escamados.
Nota: El DJ debería usar este recurso con prudencia, para evitar que los jugadores se enfaden con cierta razón. Así, la mujer debería ser entrevista siempre en algún lugar de difícil acceso (una ventana, en medio de la muchedumbre, al otro lado de una calle transitada), y no hacerla aparecer más de dos o tres veces. Lo justo para que los jugadores paranoicos se vuelvan paranoicos aún más... Por cierto, siempre aparece de noche. Nunca de día... En realidad se trata de un Q'deshim, (ver Bestiario Hebreo) y de día vigila igualmente al grupo bajo su apariencia de perro, pero solamente aquellos PJS que pasen una tirada de Cábala y otra de Teología hebrea podrán identificar a la mujer "de aspecto hombruno" con uno de esos seres malditos en cuestión, y fijarse entonces que, en efecto, durante el día también les sigue un perro, tanto o más escurridizo que la dama nocturna...

El robo

Y así van pasando los días... Hasta que una noche, al regreso de una de las celebraciones de la Hannukah, el PJ que tiene que hacerle el relevo a Berajá se encuentra con que la puerta del tabernáculo está abierta. El menorah ha desaparecido, el gólem está inerte y el guerrero benjamita está sentado en el suelo, con la cabeza gacha. Si el PJ se acerca alzará la cabeza, y el PJ verá un rostro lívido, los labios violáceos, una expresión de intensa agonía pintada en un rostro inerte y unos ojos sin vida. Torpemente, el cuerpo muerto que en otro tiempo fue Berajá se pondrá de pie, e intentará matar al PJ y a todo aquel que se le ponga por delante...

¡Qué ha sucedido! Evidentemente, Moshe no se resignó a dejar escapar el Menorah, y ya que los agentes humanos le han fallado dos veces decidió actuar él mismo con la ayuda de sus mejores servidores. Contactó con un Q'deshim con el que había trabajado otras veces a mayor gloria del Abismo, y lo envió a espiar los movimientos del grupo. Así descubrió donde guardaban el Menorah, e ideó un plan para conseguirlo. Invocó a un elemental cabalístico oscuro del aire, y entró con él en la sinagoga, de noche. Una vez dentro le mandó colarse por debajo de la puerta y asfixiar a Berajá. El Benjamita notó la presencia de un ser maligno, e intentó expulsarlo con una Confrontación *(ver Hágase la Luz en Ultreya, pág. 91)*. Moshe, que estaba al otro lado de la puerta, lanzó a su vez un hechizo de Pensamiento impuro. Berajá vaciló, el elemental entró... y lo mató.
Poco más pudo hacer el elemental oscuro, al que ya le había costado un gran sufrimiento entrar en el recinto sagrado de la sinagoga y aún más acercarse tanto al Menorah, y tras este último esfuerzo se disolvió. Pero su misión ya estaba hecha, y Moshe no necesitaba más de él. Con el hechizo de Despertar a los Muertos hizo que Berajá se alzara de nuevo, borrara la primera letra de la inscripción que el gólem tiene en la frente (con lo que el gólem pierde sus poderes y pasa a ser una grotesca figura de tierra y barro) y desatrancara la puerta del tabernáculo, permitiendo el paso de Moshé y sus sicarios, que echan unas mantas sobre el menorah y se lo llevaron de allí. Berajá quedó como una broma macabra de Moshé, un último gesto de crueldad contra aquellos a los que se ha enfrentado... y ha vencido.

La persecución

Una vez solucionado el problema más inminente, que es Berajá, el (o los) PJS que descubran el robo harían bien en avisar al resto del grupo. Baal usará el hechizo de "Varita de Búsqueda" para localizar el Menorah. La varita señala en dirección al puerto, y allí se dirigirán todos lo más deprisa posible, pues solamente puede significar una cosa: Los ladrones intentan llevarse el sagrado Menorah por mar.

Y ese es, en efecto, el plan de Moshe. Sus hombres tienen preparado un barco, que está a punto de soltar amarras, pese a que empieza a desatarse una tormenta. Por suerte, el cargar con el pesado menorah les ha hecho ir muy despacio, y (a no ser que los PJS se entretengan en tonterías) el grupo, guiado por la varita de Baal Shem, irrumpirá en la playa (recordemos que Barcelona no tiene en esta época puerto artificial) justo cuando los ladrones y el Menorah, en una barca de remos, abandonan la costa

rumbo hacia un barco que los espera en la entrada de la ensenada, donde las aguas son más profundas. Empieza a llover y truena. Se inicia la tormenta... y el combate.

El combate (paso a paso)

Primer asalto: Los PJS pueden echar a correr hacia la barca, entrando en el agua, lanzar hechizos o usar sus armas de proyectiles si las llevan. Baal empezará a recitar el hechizo de Invisibilidad, mientras Moshe se lanza el hechizo de Invulnerabilidad.

Segundo asalto: Los PJS que han echado a correr metiéndose en el agua tienen que empezar a tirar por Nadar. Baal se lanza el hechizo de Aceleración. Moshe lanza un hechizo de Conmoción contra el PJ que esté en el agua (y más cerca) o en su defecto al que considere que es un peligro mayor (un buen arquero o un mago, por ejemplo). El Q´deshim, que esperaba en el barco, se lanza el hechizo de Vuelo

Tercer asalto: Los PJS metidos en el agua siguen nadando para intentar acercarse a la barca y abordarla, o para intentar ayudar a su compañero, que con el hechizo de Conmoción posiblemente empiece a ahogarse. Baal Shem, invisible y con el hechizo de Aceleración, se lanza como una exhalación contra la barca, choca contra Moshe (que estaba preparando otro hechizo de Conmoción) y ambos caen al agua. El Q´deshim alza el vuelo, empezando a planear por encima de la barca.

Cuarto asalto: Los PJS que estén en el agua y no hayan fallado ninguna tirada por Nadar pueden llegar ya a la barca e intentar abordarla. Los sicarios de Moshe los reciben a golpes. El Q´deshim lanza un hechizo de Cobardía, desde el aire, contra uno de ellos. En el agua, Baal intenta ahogar a Moshe, pero en el forcejeo se le cae la estatuilla de cera que es el talismán de la invisibilidad. La estatuilla cae al fondo, y tropieza con un trozo afilado de coral rojo que le hace una buena muesca. Baal chilla de dolor cuando una profunda herida aparece en su pecho, y se hace visible. Moshe aprovecha la situación y lo arrastra bajo el agua, donde lo ahoga.

Quinto asalto: La barca con el menorah llega al barco, pese a los esfuerzos de los PJS, y el objeto sagrado empieza a ser izado a bordo. El Q´deshim sigue apoyando toda la operación con sus hechizos y sus flechas. Moshe llega más muerto que vivo a la orilla y empieza a gritar al Q´deshim para que venga volando, le lance a su vez el hechizo de Vuelo y lo rescate.

Sexto asalto: El Menorah ha sido ya izado a bordo. El Q´deshim saluda irónicamente a Moshe con un gesto de despedida y ordena zarpar en el acto. Moshe queda a merced de los PJS supervivientes... Claro que aún le quedan sus hechizos... y el espíritu de aquella que se regocija en la sangre del herido para que vengue su muerte...

Conclusiones y un final que no es triste, sino que es lo que hay

No, esta vez no ganan los buenos. Por muy bien que lo hagan los PJS, el menorah será robado y desaparecerá en el mar. Nunca mejor dicho. Pues entre la lluvia y la tormenta, aquellos del grupo que pasen una tirada de Otear distinguirán algo más grande que una montaña que se mueve sobre el mar, y que abriendo sus enormes fauces engulle el barco con todo su contenido antes de desaparecer en las profundidades. Y aquellos judíos piadosos que sepan lo que dicen los libros sagrados (es decir, que pasen una tirada de Teología) se darán cuenta que no puede ser otro que el monstruoso Leviatán, aquél que yace encadenado en el fondo del océano, y que solamente es liberado por el arcángel Miguel cuando ha de cumplir los designios de Yahveh... Y quizá éstos sean evitar que el sagrado menorah caiga en manos impuras, provocando el fin del Pueblo Elegido...

Recompensas
Los PJS ganarán cada uno 45 P Ap por jugar esta parte de la aventura. Los que se hayan destacado pueden ganar de 5 a 15 P Ap más. Si consiguen eliminar a Moshe (que es duro de pelar) y al espíritu que su muerte liberará ganarán 20 P Ap extra.

Sobre donde se encuentra el reino de la tribu de Benjamín... Los dos que podían guiarles han muerto, y si consultan los textos de Benjamín de Tudela solamente encontrarán referencias muy vagas. Claro que, siempre pueden ir en su busca.

Pero eso es otra aventura...
Y ya se contará en otro momento, y en otro lugar.

Dramatis Personae

Q´deshim

Bajo aspecto humano:

FUE	10	Tamaño	1´75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	12	Apariencia	23
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	20	RR	0 %
CUL	12	IRR	110 %

Armas: Arco corto 75% (1D6+1D4)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Elocuencia 95%, Seducción 80%
Hechizos: Atracción Sexual, Maldición, Virilidad, Ungüento de Bruja, Danza, Valor, Cobardía, Vuelo
Poderes especiales: Transformación (involuntaria) en perro.
Nota: El hechizo de Cobardía se encuentra en el Grimorio, no en el manual. Si careces de este suplemento sustitúyelo por otro.

Como perro:

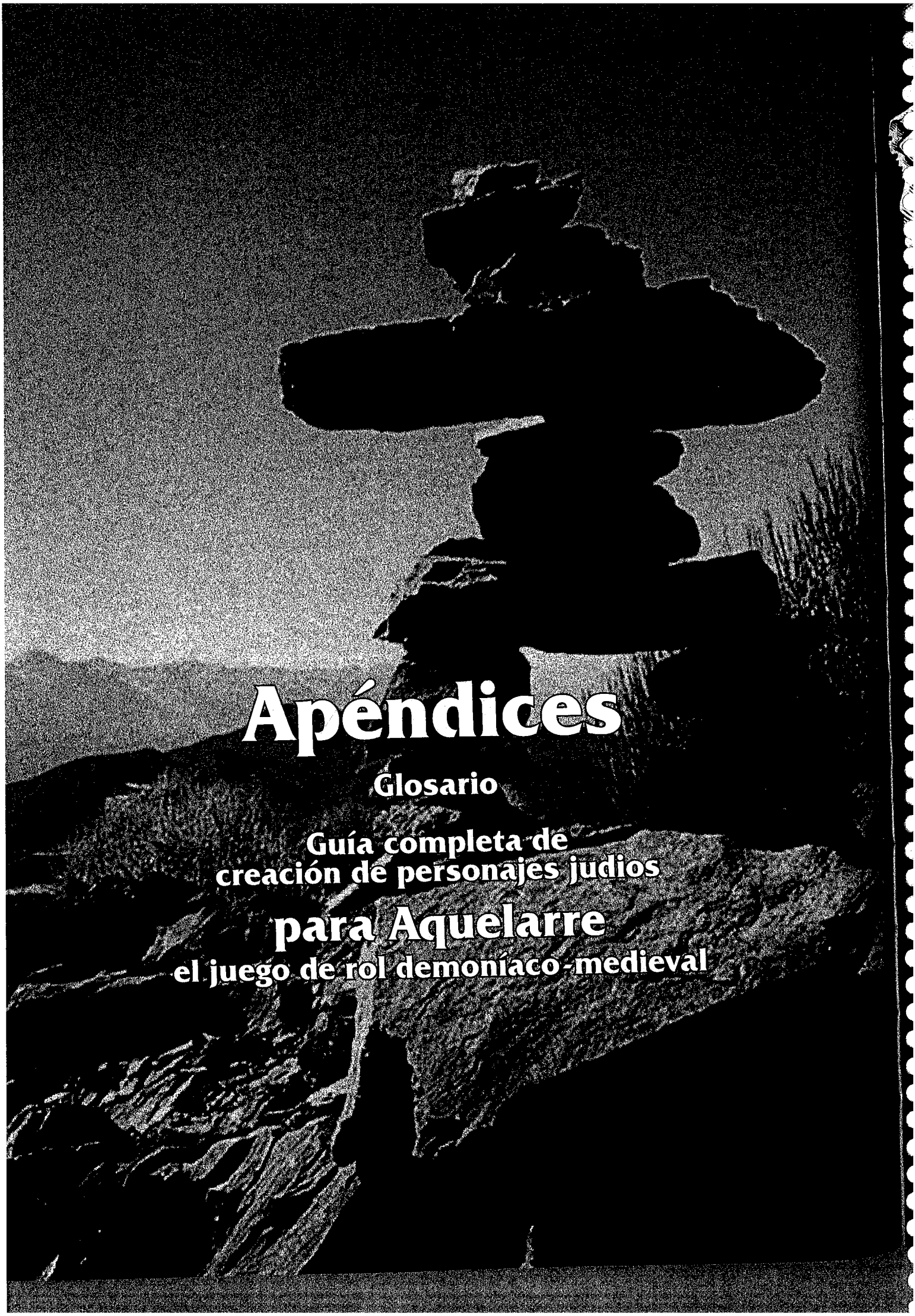
FUE	10	Tamaño	1´20 m.
AGI	15	Peso	35 kg.
HAB	-	Apariencia	-
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	20	RR	0 %
CUL	-	IRR	110 %

Armas: Mordisco 60% (2D4+1)
Competencias: Esquivar 60%
Poderes especiales: Puede hablar

Sicarios de Moshe

FUE	15	Tamaño	1´75 m.
AGI	13	Peso	70 kg.
HAB	15	Apariencia	15 (Normal)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	30 %
CUL	5	IRR	70 %

Armas: Cuchillo 50% (1D6+1D4)
Pelea 65% (1D3+1D4)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Esquivar 45%, Nadar 60%, Navegar 45%, Otear 50%, Trepar 60%



Apéndices

Glosario

Guía completa de creación de personajes judíos

para Aquelarre

el juego de rol demoníaco-medieval

Glosario de términos hebreos

Adam-Kadmon: En lenguaje cabalístico se llama así al hombre primigenio, el hombre del futuro, el Mesías perfecto, imagen de Dios que puede servir como prototipo humano. Filón de Alejandría fue el primero en emplear la idea de este Adán ideal , sustancia espiritual del Universo, en contraste con el Adán hecho de polvo y de tierra. El Adam-Kadmon es Logos, Espíritu, Expresión de Dios.

Admor: Acrónimo de Adonenu, Morenu Verabenu "nuestro señor": - título honorífico conferido a un Rabino Jasídico (tzadik); maestro y líder, sinónimo: Rebe

Ajarit hayamim: "El Fin de los Días". Término que indica la época del Mesías (Isaías 2:2) o la existencia futura del hombre en la vida del más allá.

Adonai: Significa "Mi Señor"; es uno de los nombres de Dios, el que se emplea precisamente para no pronunciar su nombre: Yahvé.

Aggadá: Partes concretas de los libros sagrados (el Talmud y la Mishná), en las que se explican cuestiones estrictamente bíblicas, en contraste con la Halajá, de explicaciones legislativas rabínicas. Una de las más importantes es la narración del Éxodo, que se lee durante la Pascua judía.

Ajarón : Honor final de convocación o aliyá Latorá que se ubica en tre la última aliá regular y el maftir; la lectura de ajarón puede conferirse a un cohén (sacerdote) o Levi (levita) así como a cualquier Israel (Israelita)

Ahavat Hashem : Amor de Dios, de todo corazón incluido en el precepto bíblico (mitzvá) de los versículos del Shemá (Deut 6:5, 11:3) y, a menudo, relacionado con el "temor de Dios" (yirat Hashem o yirat Shamaim) como expresión suprema del deber del hombre hacia su Creador.

Ahavat Israel: amor por el Pueblo de Israel aconsejado por los rabinos, especialmente Rabi Israel Baal Shem Tov (fundador del Jasidismo y R Abraham Itzjak Hacohen Kook (Gran Rabino de Eretz Israel)

Alef Bet: Primeras dos letras (de las 22) del alfabeto del idioma hebreo De la escritura alfabética hebrea (o Fenicia) se desprendieron todos los alfabetos europeos a través del griego latín y eslavo eclesiástico. Tradicionalmente constituye una ocasión de regocijo familiar cuando un niño comienza a dominar el alef-bet.

Al hamijiá: "Para el sustento". Forma abreviada de la Acción de Gracias después de las comidas (también conocida como Meén Shalosh) que se recita cuando se consume una comida preparada con uno de de las Cinco especies de cereales (excepto pan) p.e. tortas bizcochos, etc

Al hanisim: "Sobre los milagros". Palabras iniciales de la plegaria de acción de gracias especial insertada en la Amidá y en la Acción de Gracias después de las comidas en las festividades de Janucá y Purim.

Al Jet : Fórmula alfabética de confesión general por los pecados cometidos tanto con respecto de los mandamientos positivos como de los negativos, recitada durante el culto público en las sinagogas en el ayuno de Yom Kipur.

Aní Maamín: "Yo creo". Frase inicial de cada uno de los Trece Principios de la Fe;

Ashamnu: "Hemos cometido transgresiones". Palabra inicial y primer elemento en la fórmula alfabética de confesión recitada durante todos los cinco servicios de Yom Kipur, también en el lecho de muerte y durante la plegaria cotidiana por parte de los Sefarditas

Ashrei: "Bienaventurados los que habitan en Tu casa". Versículo bíblico (Sal 84:5) que introduce el Salmo 145 que se recita en el servicio matutino (Shajarit) durante todo el año y como apertura de cada servicio del mediodía (Minja).

Avinu Malkenu:"Nuestro Padre nuestro Rey", letanía que se recita después de la Amidá matutina y del mediodía durante los Diez días de Penitencia como así tambien en los dias de ayuno público. El versículo de conclusión es a menudo cantado por la congregación según una melodía jasídica tradicional en las Altas Festividades (especialmente en el servicio de conclusión Neilá en Yom Kipur).

Avodá: Trabajo

Baal Shem: "Dueño del Nombre Divino". Título conferido a personas supuestamente capaces de realizar milagros por medio del uso de amuletos o invocación de los Nombres de Dios (es decir, Cábala práctica); sinónimo:baal nes "Dueño de los Milagros". El fundador del Jasidismo, Rabi Israel ben Eliezer, fue designado Baal Shem Tov (acrónimo: Besht).

Bal Tashjit: Advertencia de no destruir el fruto de un árbol o cualquier otra cosa de valor, prohibición que deriva del Deut. 20: 19-20.

Bat Kol: "hija (o eco) de la voz" de la Altura, es decir una voz Divina que revela al hombre el juicio de D-os, especialmente después de finalizar la profecía. De acuerdo con el Talmud, la bat kol emitió la decisión en las controversias entre las escuelas de Hilel y Shamái (Er. 13b), pero no puede sobrepasar a la opinión mayoritaria de los sabios (BM 59b).

Bar Mitzá. Literalmente, Hijo del Deber. Se llama así al varón judío cuando alcanza los trece años, en cuyo momento asume las funciones y obligaciones morales y religiosas del adulto.

Berajá levatalá: "Bendición pronunciada en vano", es decir una bendición superflua o que se recita cuando no se lleva a cabo ninguna mitzvá (Rashi sobre Ber. 51a); en el lenguaje coloquial, berajá levatalá significa "esfuerzo en vano".

Berit milá. Circuncisión

Bet-din. Tribunal rabínico de justicia.

Bet Ha-Midrash: Escuela de estudios rabínicos y talmúdicos

Bet Olam. Cementerio

Berajá: Bendición judía en actos solemnes, bajo una fórmula que está prevista por los patriarcas Abraham, Isaac y Jacob.

Col-Nidré. Originario de los siglos VIII y IX, es una unión de todos los votos, practicado en la víspera de Yom Kippur para que le sean perdonadas al fiel todas sus faltas.

Dina de Maijuta Dina: En arameo "la ley del reino es la ley", principio clásico del Talmud (Ned. 28a., Git. 10b, BK 113a, BB 54b) de que "la ley del país" debe ser obedecida por los judíos como si derivara de la Halajá.

Din Torá: Regla de la Torá, juicio emitido de acuerdo a la letra estricta de la ley; en forma especifica, todo juicio en que ambas partes litigantes se dirigen y se someten a un bet din (Casa de la Ley, tribunal) para que decida de acuerdo a la Halajá o cuando una de las partes convoca a la otra a un din Torá.

El Malé Rajamim: "Dios, lleno de Compasión", plegaria es pecial que se recita en los servicios de rememoración (Hazcarat Nefashot) en la ceremonia de sepultura y cuando se consagra una placa sepulcral, así como en determinadas festividades. La fórmula consagrada expresa la esperanza de que las almas de los parientes desaparecidos, mártires, víctimas de la Shoá (Holocausto), soldados de Israel caídos, etc. gocen de un perfecto descanso bajo las alas de la Shejiná (Espíritu Divino).

Eshet Jáil : "mujer de valor", alabada en el Libro de los Proverbios (12: 4, 31:10-31) como un ama de casa virtuosa, más tarde el término recibió el significado ampliado de "madre y esposa modelos, mujer con espíritu abnegado". El Baal Habait (amo de la casa) recita a menudo el pasaje Eshet Jáil en presencia de su esposa antes del kidush (bendición recitada sobre el vino), la víspera del Shabat.

Eved: Esclavo

Jabad: Acrónimo de Jojmá, Biná, Daat (Sabiduría, Comprensión y Conocimiento) utilizado como designación de la tendencia intelectual del Jasidismo fundado por Rabí Shneur Zalman de Lyady, que pertenece a la dinastia del Rebe de Lubavitch.

Jad Gadiá:. "un solo cabrito", palabras iniciales y título de la canción folklórica en arameo que se canta al fin del Seder de Pascua y que invoca el concepto de recompensa y castigo según la alegoría de tiranías sucesivas que oprimieron el Pueblo de Israel (el cabrito único), pero que no pueden escapar a su castigo.

Ha Motzi: "que produjiste", término que denota la bendición que se recita sobre el pan - Ha motzi lejem min haaretz (que produjiste el pan de la tierra. Ber 38a)- y que debe pronunciar el varón de más edad presente (Tos. a Ber. 46a). Por extensión, (ha)motzí significa también el trozo de pan sobre el cual se bendice antes de comerlo.

Haggadá: Se designan así las partes del Talmud que no son estrictamente jurídicas y religiosas, sino que sirven de enseñanza y educación. Temáticamente abarcan muchas disciplinas, como la medicina, astronomía, relatos místicos, magia y hasta cocina.

Hannuka: Fiesta anual de las Luminarias, de ocho días de duración.

Hérem: Maldición sinagogal hebrea por la cual queda expulsado de la comunidad uno de sus miembros.

Jojmá: Equivalente a sabiduría. Concepto cabalístico que, según la tradición, representó el más importante papel en la creación del mundo. Es considerada como el concepto más próximo a la Divinidad y constituye el auténtico camino de la Vida.

Jumrá: severidad, aplicación estricta de la Halajá cuando es posible un juicio más benigno (kulá) (Tj San. 28.2); júmra designa también un decreto de interdicción de los rabinos.

Cazáit: "del tamaño de una aceituna", la cantidad más pequeña fijada por los rabinos con respecto de la comida permitida o prohibida para el consumo (isur veheter), etc.; significado ampliado: una partícula minúscula de un objeto.

Kehilá: Asamblea, congregación (de fieles), comunidad; específicamente, la comunidad judía de un lugar, a menudo designada como kehilá kedoshá (santa congregación) especialmente cuando la población es mixta (judíos y no judíos); sinónimo kahal.

Clal Israel: Término rabínico que denota el "cuerpo general de judíos", es decir el Pueblo de Israel en su totalidad, incluye el sentido de unión nacional y destino, de responsabilidades comunes, de "fe comunitaria" y del rol de pueblo elegido.

Kinián: Propiedad, posesión (Gen. 36: 6, Mish Avot 6, 10), también adquisición, compra, derecho de posesión; de aquí deriva kabalat kinián, "acuerdo para una transacción" o "afirmación de transferencia de propiedad" como está prescrito en la Halajá y Posekim, simbolizado por el acto de que el vendedor toma de la mano del comprador un pañuelo u otro objeto adecuado.

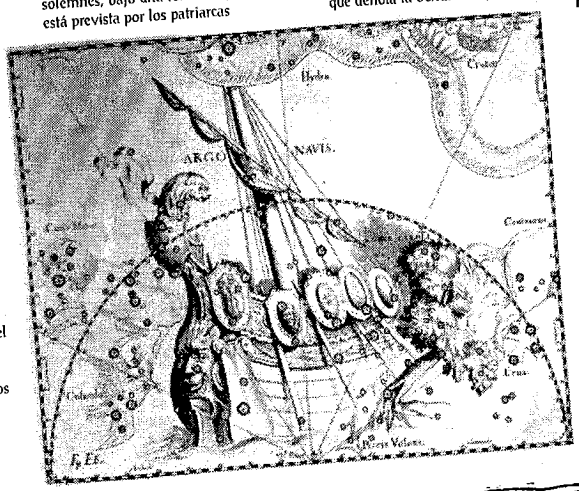
Kosher: Comida que cumple las normas de purezaestablecidas por las Escrituras.

Kúla: Benignidad en la aplicación de la Halajá cuando una regla más severa es susceptible de aplicación (Júmra) (Suc. 32.b), Bet Hilel adoptó generalmente el método de kúla en sus disputas con Bet Shamái.

Lamdán: Persona instruida, en forma específica un erudito del Talmud que sobresale en el conocimiento talmúdico (lamdanut); sinónimo: talmid jajam.

Lejú neranená: "Ven alegrémenos en el Señor ..." (Sal. 95:1), palabras iniciales del servicio de kabalat Shabat el viernes a la tarde (vísperas de Shabat).

Malaj Hamavet: Angel de la Muerte, mensajero terrible de Dios (Prov.



Glosario de términos hebreos

16:14), más tarde personificado como la figura de la muerte en el folklore judío (Satán o el Diablo, Samael, Ashmedai; MK 28a, BB 16a, etc.).Tradicionalmente, el MALAJ HAMAVET es "todo ojos", es decir, ningún mortal se le escapa (Av. Zar 20b).

MASHGUÍAJ: Inspector o supervisor de CASHRUT (validez ritual de un objeto o alimento), llamado a veces SHOMER (guardián); también Rabino designado para supervisar el bienestar de los estudiantes en la YESHIVÁ (centro educativo destinado al estudio del Talmud), una tarea comparable al "tutor de moral" en las antiguas universidades.

MATMID: "estudiante perpetuo", una persona que dedica la mayor parte de las horas del día y de la noche al estudio talmúdico durante toda su vida, y como en el caso del ILÚI ("genio" joven), alcanza los logros máximos en la yeshivá; este tipo de MATMID fue inmortalizado en el famoso poema hebreo de ese nombre por Jaim Najman Bialik.

MATZÁ. Pan azimo, que se come en la fiesta del Pesaj (Pascua)

MEFARESHIM: expositores e intérpretes de la Biblia y el Talmud, especialmente comentadores o exegetas tales como Rashi y Abraham Ibn Ezra, cuyas interpretaciones (PERUSHIM) del texto y la exégesis detallada (PARSHANUT) se imprimen en la biblias rabínicas y en las ediciones del Talmud (SHAS);los estudiantes dotados aprenden las fuentes con los MEFARESHIM (sinónimo: parshanim).

MEJUTÁN: "persona emparentada por matrimonio", por ejemplo el padre del hijo político o hija política, también (con menos corrección) el propio suegro, el equivalente femenino es mejutenet. La forma masculina plural: mejutanim. Cubre toda la familia política, incluyendo las ramificaciones familiares del esposo o la esposa (MISHPAJÁ).

MENORAH: Candelabro de siete brazos.

MEVÍN: persona con discernimiento o comprensión (Prov. 17:10, Dan 1:4), una persona con habilidad o experta (II Cro. 34:12); el significado moderno ampliado del término es "connoisseur", experto, sabio.

MIKVÁ. Baño probático al que deben someterse las mujeres tras la menstruación y tras cada parto, y los hombres en vísperas de las grandes fiestas religiosas, para purificarse antes de entrar en la sinagoga.

MINYÁN. Literalmente, empadronamiento. A partir del momento en que se produce el joven judío bar-mitzvá asume todos los deberes y obligaciones del adulto, tanto en el seno familiar como ante la comunidad judía.

MISHPAJÁ: familia, ancestros o descendientes, a menudo extendida de manera que incluye inclusive parientes lejanos en un sentido de "clan"; un sinónimo popular en el Estado de Israel es JAMULA, un término adoptado del árabe.

MIZRAJ: El este, la dirección en la que se encuentra jerusalén, la dirección hacia la cual se reza. También se llama así el cartel ornamentado con motivos hebraicos que se coloca en la pared este de las casas, de las sinagogas y de las escuelas.

MORÉNU: "nuestro maestro", título honorífico conferido a un rabino, TALMID JAJAM o LAMDÁN calificado por la ordenación, especialmente cuando es convocado para una ALIYÁ LATORÁ, lectura de la Torá (como Morénu harav), también todo erudito judío que posea un doctorado universitario.

NADÁN: arras, mohar bíblico, es decir el dinero pagado por el novio en la antigüedad a los padres de la novia como retribución de matrimonio (Gen.34:12, Ex 22:16), costumbre que aún conservan los judíos orientales. NADÁN, la nedunia talmúdica (Taan 24a), fue a veces entregada al novio o a la novia por los propios padres, pero en la actualidad se trata de un regalo al novio (dote) por parte de los padres de la novia en forma de dinero en efectivo, propiedad, etc.

NIFTAR: persona fallecida. Término gueónico para una persona recientemente fallecida.

OJEL NEFESH: "comida para una persona", es decir sus necesidades corporales. Término que denota acciones tales como hornear, cocinar, transferir fuego etc. prohibidos en SHABAT y en YOM KIPUR, pero permitidos en YOM TOV (festividades), cuando pueden prepararse comidas para ser con sumidas en el mismo día (Ex. 12:15); Mish. betz. 5.2); un sentido ampliado de OJEL NEFESH es el de "comida suficiente como para calmar el hambre".

PASUL: defectuoso, inválido. Término que describe al COHÉN (sacerdote) incapacitado para el servicio del Templo, descalificación de un SEFER TORÁ (rollo que contiene el Pentateuco), SHEJITÁ (método de desangrado), evidencia de testimonio, o SUCÁ (cabaña), etc. (Mish. Avot 5.5, Yoma. 1.1). El sustantivo pasul significa "mancha, tara, defecto, detalle inadmisible", por ejemplo pesul en un etrog (fruto de la cidra).

PETIJÁ: "apertura" ceremonial del arca sagrada (ARÓN HAKODESH) en la sinagoga cuando se saca el SEFER TORÁ para la KERIAT HATORÁ, así como en ceremonias solemnes prescritas (recitado de SHIR HACAVÓD, A VINU MALKENU durante los Diez días de penitencia, para la totalidad del servicio de neilá en Y om K ipur, etc). El honor de la PETIJÁ, que incluye la clausura subsecuente del arca, se asemeja a la HAGBAHÁ y a la GUELIÁ.

REBE: forma de título RABÍ que los adherentes del Jasidismo confieren según la costumbre a su TZADIK (o Admor); también es un nombre popular para el maestro en una YESHIVÁ o al maestro privado que visita los hogares judíos para proporcionar una instrucción religiosa básica.

SHABAT. Sábado, día semanal de descanso total.

SHAVUOT. Fiesta de Petecostés, en los días 6 y 7 del mes de Siván

SEFER: libro, específicamente todo obra considerada sagrada en el Judaismo; también es la forma abreviada de SEFER TORÁ, especialmente entre los Sefaraditas. Tradicionalmente losjudíos son el AM HASEFER, "el pueblo del libro" (o del "Libro", es decir, la Biblia).

SEFIROT: "cuentas, esferas". Especialmente en el dominio de la Cábala: ESER HASEFIROT, las "Diez Emanaciones (Divinas) o Esferas que descienden del KETER ELIÓN (Suprema Corona), JOJMÁ (Sabiduría), BINÁ (Comprensión), etc atributos de D-os, a veces representados en forma de árbol (ilán) o de una figura humana mística, "Hombre Primordial" (ADAM KADMÓN).

SHIDUJ: presentación de un novio y una novia potenciales, con vista a un matrimonio (ASHIDUJÍN), tarea que toma a su cargo un casamentero (SHADJÁN) que a menudo trabaja en forma profesional por salario. Ya que el matrimonio es una MITZVÁ primordial, el rol del casamentero conservó durante mucho tiempo importancia social, especialmente en el Este de Europa.

SIMJÁ: "alegría" específicamente en una celebración o festividad religiosas (SIMJAT MITZVÁ), tales como la circuncisión, SHALOM ZAJAR, PIDIÓN HABÉN, BARMITZVÁ, JUPÁ, cuando se coloca el énfasis en la reunión familiar.

SOFERIM: Escriba

SOHET: Carnicero, matarife

TAQQANOT: Estatutos, leyes por las que se regían las comunidades judías en la Edad Media.

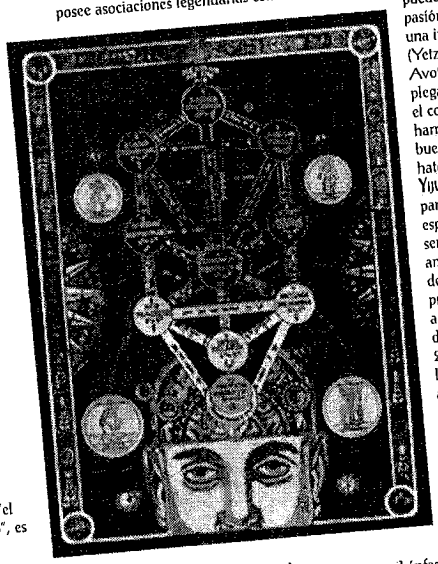
TARIAG MITZVOT: "613 Mandamientos deducidos de la TORÁ de acuerdo con la tradición rabínica (Mak. 23b, Ex. R. 338) de los cuales muchos están relacionados con la vida cotidiana en Eretz Israel o aplicables solamente a un Templo en funciones: 248 son ordenanzas positivas (MITZVOT ASE); 365 son negativas (MITZVOT LOTAASE).

TESHUVÁ. Penitencia

TENAIM: "condiciones" o "estipulaciones" escritas para el compromiso matrimonial, establecidas antes del contrato matrimonial definitivo (KETUBA) entre novio y novia. Un sentido más amplio del término denota la ceremonia o celebración organizadas para marcar la ocasión.

TOLEDOTH: Genealogía

UNETANÉ TOKEF: "Narraremos la inmensa importancia (de la santidad de este día...)", palabras iniciales del PIYUT que se recita en la repetición del MUSAF en ROSH HASHANÁ y en YOM KIPUR que destaca los motivos de YOM HADÍN (Día del Juicio). Atribuida a Kalónimus ben Meshulam Kalónimus (siglo XI) y recitada especialmente por los Ashkenazitas, UNETANÉ TOKEF posee asociaciones legendarias con



el martirio de Rabí Amnón de Mainz y su recitación se acompaña de solemnidad emocionada.

YAALÉ VEYAVÓ: "Pueda nuestro recuerdo surgir (y ser aceptado por Ti...", palabras claves en un parágrafo insertado en la AMIDÁ para los tres servicios cotidianos en ROSH JODESH y en las Festividades de Peregrinaje (in cluyendo JOL HAMOED) cuando se inserta el mismo parágrafo en la Acción de Gracias después de las comidas; incluye tres súplicas por parte del SHELIAJ TZIBUR amén!(a las cuales la congregación responde

YARJÉI CALÁ: "meses de asamblea", dos veces al año, en ADAR (antes de Pascua) y ELUL (antes de los Altas Festividades y SUCOT). Cuando los estudiantes de las academias de Babilonia y otros judíos participaban en "cursos externos" sobre TALMUD, ofrecidos por los directores de las Academias (RASHÉI JALE) y eruditos del periodo gueónico. Las instituciones de YESHIVÁ en el ERETZ ISRAEL moderno revivieron la costumbre con modificaciones (durante ELUL), lo mismo sucedió en algunos países de la diáspora.

YAYIN. Vino

YEDID NEFESH: "Amigo Fiel", piyut que expresa el amor de Israel por Dios, compuesto alrededor de 1584 por Rabí Eleazar Azikri, cabalista de Safed, y que los judíos de todos los ritos recitan en Eretz Israel antes de Kabalat Shabat (excepto en las Festividades y en Jol Hamoed) y a menudo también en la Seudá Shelishit. Las letras iniciales de cada primera palabra, de las cuatro estrofas se pronuncian YHVH (tetragramaton, es decir Nombres de Dios).

YEHAREG VEAL YAAVOR: "preferible morir a cometer una transgresión", preferir el martirio a la alternativa de cometer idoatría, inmoralidad o asesinato (San. 74a); y el significado amplio es "todo precepto que debe ser llevado a cabo incondicionalmente" o "acción que no debe realizarse en ninguna circunstancia",

YEHÍ RATZÓN: "Cúmplase Tú Voluntad..." frase inicial de varias plegarías, especialmente bircat hajodesh (Ber. 16b) que se recita en el Shabat que precede a Rosh Jodesh.

YETZER: "instinto natural" del hombre (Gen. 6:5, 8:21) que si no se disciplina a traves de la Torá, puede convertirse en una pasión incontrolable o en una inc1inación perversa (Yetzer Harrá; Mish. Avot 2:16, 4.1). La plegaria diaria menciona el conflicto entre el vetzer harrá y la naturaleza buena del hombre (yetzer hatov Ber. 60b).

YIJUS: "genealogía, parentesco, linaje", especialmente en el sentido de nobles ancestros; un concepto de importancia primordial con respecto a los descendientes de Sacerdotes (Ezra 2:62), también lazos matrimoniales aconsejables con personas de buena familia de aqui procede va jsán ("personas de origen noble"), meyujás ("bien nacido", tambien es un apellido) meguilat yujasín (" árbol familiar". Yev. 49b, TJ Taan 68.1) donde el énfasis se coloca en los ancestros eruditos.

YOM KIPPUR: celebración correspondiente al día 16 de tirshi y que constituye día de solemne descanso (Lev. 23, 24-32) con ayuno total y oraciones de expiación y de regeneración moral. YOM TOV: "buen día" sinónimo del jag bíblico (festividad; I Sam. 25:8, Est. 9:19) plur. yamim tovim (Pes. 99b).

Apéndices

Que Jehová os llene de bienes
y recuerde su alianza
con Abraham, Isaac y Jacob, sus fieles servidores.
Que a todos os dé corazón para adorarle
y cumplir su voluntad
con corazón grande y ánimo generoso.
Que abra vuestro corazón a su ley
y a sus preceptos,
y os otorgue la paz.

Macabeos II, 1, 2-4

Creación de PJS judíos

Al igual que se hizo en su momento con el suplemento Al -Andalus, referido a personajes musulmanes, estas reglas complementan la creación de personajes judíos.

Posición social:

Lanzar 1D10	
1 a 4:	Burguesía
5 a 10:	Villano

Profesión

Burguesía

Alquimista
Cabalista
Cambista
Comerciante
Escriba (Soferim)
Marino
Médico
Mediero
Rabino

Villano

Artesano
Juglar
Prostituta
Ladrón
Malsín
Marino
Muccadim

Los judíos españoles hablaban comúnmente el Ladino, una mezcla de romance (castellano o catalán) con palabras hebreas. Entre ellos se entienden perfectamente (idioma de grupo étnico) y se hacen entender sin problemas con los cristianos (Porcentaje en idioma castellano igual a Cultura x 3). Lamentablemente, han olvidado las raíces de su idioma, y solamente las personas muy cultas saben hablar decentemente el hebreo (Cultura x 2 en idioma hebreo)

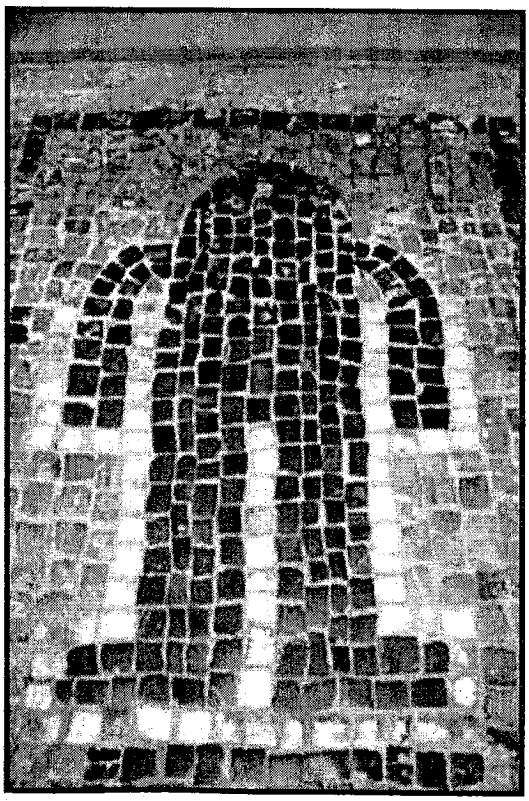
Basta su nombre que es de Abravanel, alevanta la coltcha y setcha sin comer.

Conocimientos mágicos paternos

Alquimista	40%
Artesano	10%
Cabalista	80%
Cambista	10%
Comerciante	10%
Escriba	10%
Juglar	15%
Ladrón	05%
Malsín	05%
Marino	15%
Médico	15%
Mediero	10%
Muccadim	05%
Rabino	25%

Profesión paterna

Burguesía		Villano	
1.	Alquimista	1.	Artesano
2.	Cambista	2.	Artesano
3.	Cambista	3.	Artesano
4.	Comerciante	4.	Artesano
5.	Cabalista	5.	Juglar
6.	Escriba	6.	Ladrón
7.	Marino	7.	Malsín
8.	Médico	8.	Marino
9.	Mediero	9.	Muccadim
10.	Rabino	10.	Muccadim



Cabalista

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

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

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

Mínimos de características:
12 en PER y 20 en CUL

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

Competencias primarias:
Cábala
Conocimiento Mágico
Idioma: Hebreo
Leer/Escribir

Competencias secundarias:
Alquimia
Buscar
Elocuencia
Enseñar
Idioma a elegir
Memoria
Psicología
Teología

Yohudá ben Senior, "el joven"

FUE	5	Altura	1´35 m
AGI	10	Peso	70 Kg
HAB	15	Edad	40
RES	15	Apariencia	18
PER	20	RR	25%
COM	15	IRR	75%
CUL	20		

Competencias: Alquimia 50%, Cábala 80%, Conocimiento mágico 70%, Elocuencia 45% Idioma (Hebreo) 60%, Leer y escribir 60% Otear 35%.Psicología 40%, Teología 70%
Hechizos: Cruz cabalística, Juramento Sagrado, Puerta de los perdidos.
Rasgos de carácter: Bajito, Miedo a los caballos, Curioso

Rabino

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

El rabino es el sacerdote judío. Para lograr tal posición ha de demostrar ser un erudito en Teología hebrea, además de llevar una vida honorable y estar casado (esto último es obligatorio).
El cargo de rabino no proporciona un sueldo por sí mismo, sino que se trata de un cargo honorífico y de respetabilidad. Lo normal es que los rabinos se dediquen una profesión honorable entre semana para ejercer como tales los sábados y durante las fiestas religiosas.

Mínimos de características:
50 en Suerte y 20 en CUL

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

Competencias primarias
Elocuencia
Idioma Hebreo
Leer y escribir
Teología

Competencias secundarias
Astrología
Discreción
Enseñar
Escuchar
Idioma árabe
Idioma latín
Memoria
Psicología

Rabí Samuel ben Naví

FUE	5	Altura	1´57 m
AGI	10	Peso	60 Kg
HAB	10	Edad	22
RES	15	Apariencia	14 (Normal)
PER	20	RR	90%
COM	20	IRR	10%
CUL	20		

Competencias Discreción 40%, Elocuencia 80%, Escuchar 55%, Hebreo 60%, Leer y escribir 60%, Psicología 40%, Teología 70%
Rasgos de carácter: Oído sensible, Amigo del corregidor del rey, Rechazo al mundo irracional

Malsin

Mucho me duele que vengáis a mí con acusaciones sin fundamento... ¡Qué judío sería yo si vendiera a los de mi raza, y además, a cambio de las viles monedas que me ofrecéis! ¡Cómo podría ir a la Sinagoga luego, cómo podría mezclarme con ellos! No, nada os diré sobre aquel que buscáis dentro de la aljama... no mientras no mejoréis vuestra oferta, por lo menos... Que remediar mi pobreza es la mejor manera de acallar mi conciencia...

Los malsines son aquellos judíos que traicionan a los suyos a los cristianos, bien a cambio de una recompensa o bien por interés, pues así podrán adquirir muy baratos los bienes del difunto. También se conoce con ese nombre a los que denuncian a los conversos que aunque han simulado abrazar la fe cristiana siguen practicando el judaísmo en secreto.
Evidentemente, dentro de la comunidad judía no tenían demasiada buena fama, y era normal que terminaran expulsados de ella (cuando no apedreados o directamente asesinados)

Mínimos de características:
15 en AGI, 20 en PER

Limitación de armas y armaduras
Armaduras tipo 1 o 2, sin escudo ni casco
Armas tipo 1, 2, B o palos.

Competencias primarias
Discreción
Esconderse
Escuchar
Forzar mecanismo

Competencias secundarias
Buscar
Correr
Psicología
Saltar
Soborno
Trepar
Competencia de arma a elegir

Moisés el sordo

FUE	5	Altura	1'70 m
AGI	20	Peso	68 Kg
HAB	20	Edad	19
RES	20	Apariencia	11 (Mediocre)
PER	20	RR	75%
COM	10	IRR	25%
CUL	5		

Armas: Cuchillo 65%, Pelea 70%
Competencias: Correr 40%, Discreción 60%, Esconderse 60%, Escuchar 90% Forzar mecanismo 60%, Psicología 50%
Rasgos de carácter: Camorrista, Irascible y Enemistado con una poderosa familia.

Mediero

Represento a determinados... intereses que desean mantenerse donde están: en el anonimato. Pero a cambio de ello se han mostrado muy generosos, y me han autorizado a pagaros muy bien para que entréis en ese cementerio a saquear la tumba. El muerto llevará un grueso anillo en el dedo índice de la mano izquierda, y eso es lo que mis clientes quieren...

No me regateéis ahora, ni presumáis de hidalguías y honras, que bien sé que vuestras bolsas andan tan menguadas como vuestros escrúpulos. ¡Vais a hacer el trabajo o se lo he de encargar a otros con más hígados!

El Mediero es el intermediario por naturaleza. Profesión muy extendida entre los judíos de la España medieval, no dejaba de ser un comerciante que compraba barato donde había abundancia y vendía caro donde había escasez. Retorciendo un poco la historia, podemos convertirlo en el agente que se dedica a proporcionar lo que sea a quien lo necesite... aunque se trate de mercancía ilegal o de dudosa procedencia. En resumen, el personaje perfecto para reunir a un grupo de desesperados que no tengan otra opción que embarcarse en una aventura.

Mínimos de características:
15 en COM, 15 en CUL

Limitación de armas y armaduras
Armaduras tipo 1 o 2, sin escudo ni casco
Armas tipo 1, 2, o palos.

Competencias primarias
Comerciar
Elocuencia
Psicología
Soborno

Competencias secundarias
Discreción
Disfrazarse
Esquivar
Falsificar
Mando
Robar
Tortura
Competencia de arma a elegir

Ishaq Bet Olam

FUE	8	Altura	1´62 m	
AGI	12	Peso	55 Kg	
HAB	15	Edad	17	
RES	15	Apariencia		20 (Atractivo)
PER	15	RR	65%	
COM	20	IRR	35%	
CUL	15			

Armas: Espada corta 45%
Competencias: Discreción 40%, Comerciar 60%, Elocuencia 60%, Psicología 65%, Soborno 60%, Tortura 40%
Rasgos de carácter: Cobarde, Condenado a muerte.

Muccadim

Sé lo que estáis pensando... Está solo, y nosotros somos tres, y no podrá con todos... Mal pensamiento. Lo que deberíais pensar es: ¡Podrá matarme antes de que mis compañeros acaben con él! Quizá no pueda con los tres... Pero sí con uno de vosotros. Y ese uno puedes ser tú. O tú. O tú.
¡Qué quien me pienso que soy! Soy un Muccadim, y aquí, en la aljama, soy la ley...

Literalmente, Muccadim o Muccademim significa "adelantado". En un principio era un consejo de ancianos que regulaba la vida en la comunidad judía, por ello se les conoce también con el mote de "los viejos". Pero a mediados de la Baja Edad Media los Muccadim eran cualquier cosa menos viejos achacosos. Los tiempos turbulentos que les tocaron vivir los transformaron en una milicia urbana, una fuerza policial encargada de mantener la seguridad de la judería a cualquier precio... Y, sobre todo, a vigilar las puertas en previsión de que entraran por ella problemas. Debían de ser unos mínimos conocedores de la Ley, pues eran a la vez policías y jueces, con la facultad de castigar el delito allí donde lo vieran.

Mínimos de características:
15 en FUE, 10 en CUL

Limitación de armas y armaduras
Armaduras tipo 1, 2 o 3, con casco pero sin escudo
Armas tipo 1, 2, A o B.

Competencias primarias
Psicología
Teología
Pelea
Competencia de arma a elegir

Competencias secundarias
Correr
Escuchar
Esquivar
Mando
Otear
Primeros Auxilios
Saltar
Tortura

Yosef ben Nahmías

FUE	20	Altura	1'90 m
AGI	10	Peso	98 Kg
HAB	15	Edad	22
RES	20	Apariencia	5 (Feo)
PER	15	RR	50%
COM	5	IRR	50%
CUL	10		

Armas: Maza pequeña 80% Pelea 30%
Competencias: Buscar 40%, Disfraz 30%, Escuchar 45%, Otear 70%, Psicología 45%, Seducción –20%, Teología 30%, Tortura 35%

Nombres hebreos

Los judíos de la época añaden el nombre de su padre al suyo propio con el prefijo "ben" si son hombres o bat si son mujeres. Si son rabinos se antepone al nombre la palabra "Rabí". Si tienen además algún cargo importante dentro de la corte cristiana se le antepone delante del nombre la palabra "don". Si su padre era sacerdote o descendiente de sacerdotes (cohen) se añade el nombre de Ha-Cohen o Ha-Leví. Un judío orgulloso de serlo y fiel practicante de su fe puede, si se muestra valedor de ello, añadir a su nombre el Ha-Israel. Así "Rabí don Isaac ben Josué" significa el rabino y noble Isaac, hijo de Josué. "Sara bat Shelomo Ha-Leví" significa Sara hija de Salomón el sacerdote. "Rabí Abraham ben Hasdai Ha-Israel" significa el rabino Abraham, hijo de Hasdai, hijo de Israel.

Nombres masculinos	Nombres femeninos
Aarón	Ana
Abner	Belén
Abraham	Esther
Absalón	Judith
Asher	Karima
Baltasar	Lea
Daniel	Libia
David	Marta
Eleazar	MiriamNabila
Ezequiel	Raquel (Rajel)
Hasdai	Rebeca (Ribka)
Isaac (Ishaq)	Ruth
Isaías	Salomé
Jacob	Sara (Zarah)Sarwa
Job	Tamar
Jonás (Jonah)	Zenobia
José (Yosef)	
Josué	
Judas	
Lázaro	
Leví	
Malaquías	
Matías	
Melchor	
Moisés (Moshe)	
Nataniel	
Nehemiah	
Nicodemo	
Nicomedes	
Salomón (Shelomo)	
Samuel (Shemuel)	
Simeón	
Tobías	
Yahia	
Yehudá	
Zacarías	

El calendario

Se trata de un calendario lunar compuesto de doce meses de 29 o 30 días, con lo que el año tiene 354 días. El año 1 corresponde a la Creación del mundo, que está datada en el 3760 antes de Cristo. En la fecha en la que esto se escribe (2002) estamos pues en el 5762 del calendario israelí. Y el año "característico" de Aquelarre, 1350, corresponde al año judío 5110.

Para ajustar el ciclo lunar con el ciclo solar, y que las fechas de las fiestas no se vayan moviendo por las estaciones como sucede con el calendario musulmán, los judíos dividen los años en grupos de 19 años, teniendo siete de esos 19 años trece meses en lugar de 12. A estos años de trece meses se les llama "Chanah Meuberet" (año embarazado, pues el año lleva dentro de sí otro mes), y corresponde al 3º, 6º, 8º, 11º, 14º, 17º y el 19º de cada ciclo de diecinueve.

Para acabar de ajustar los ciclos lunares con los solares, en determinados años es preciso añadir un día más a los meses de Adar, Heshvan y Kislev

Nombres de los trece meses

Nisan, 30 días
Iyar, 29 días
Sivan, 30 días
Tamuz, 29 días
Av, 30 días
Elul, 29 días
Tishri, 30 días
Jeshvan, 29 o 30 días
Kislev, 29 o 30 días
Tevet, 29 días
Shebat, 30 días
Adar, 29 o 30 días
Adar Sheni (segundo Adar) 29 días

Un año de cada siete es "*Año sabático*". En dicho año se han de perdonar todas las deudas (entre judíos, no entre infieles, ojo) y no se ha de cultivar la tierra. Todas las cosas pertenecen a Yahveh, el hombre solamente las goza temporalmente.

Cada cuarenta y nueve años es *Año jubilar* (aquel que cae tras siete semanas de años, según el Levítico, 29, 9). No se debe cultivar la tierra, ni comprarla ni venderla, y se ha de dar libertad a los esclavos.

Las letras del alfabeto Hebreo y su significado místico

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

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

א ALEPH. (1 / 1000)
Primera letra del alfabeto hebreo. El número uno simboliza la fuerza divina que se experimentará en su acto creador al descubrir el nacimiento de las diferentes letras. En hebreo, "aleph" significa buey, mientras que "alleph" es el verbo enseñar. El ideograma de la letra representa (al menos, según los judíos) unos cuernos transformándose en corona. Los cuernos se alzan hacia el cielo, hacen de puente entre él y nuestra alma interior. Los cuernos representan la fuerza. En el hombre, la fuerza reside en sus cabellos (y si no, que le pregunten a Sansón)

ב BETH (2)
Su significado es "casa", por lo que la imagen que se puede usar es la de un hogar, un templo, etc. Beth corresponde, también al día segundo del Génesis, cuando Yahveh separa las aguas de arriba de las de abajo. Así, toda dualidad creada tiene por objeto convertirse en uno (y eso es una referencia implícita a la sexualidad en el matrimonio, o al menos eso dicen los maestros de la ley).

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

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

ה HE (5)
Significa "soplo", es decir, la vida que Yahveh insufló en el primer hombre. Otros dicen que su significado oculto es "ventana", la posibilidad de ver más allá de la gota de agua presente, o ver más allá de la espesura del bosque.

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

ז ZAIN (7)
Significa arma, aunque a veces se unas como sinónimo de espada, ya que esa es la forma del ideograma. El siete es una cifra mágica muy poderoso en el mundo hebreo: el sabbath es el séptimo día de la creación, siete vueltas se dan alrededor de Jericó para que caigan sus murallas, los sacerdotes tocan siete veces sus trompetas en el Rosh ha-Shanah, se tardó siete años en construir el templo de Salomón, el candelabro judío tiene siete brazos, etc.

ח HETH (8)
El ideograma de la letra significa barrera o cerco. Como palabra en sí misma, "Heth" tiene un significado confuso: puede significar o pecado o purificación.

ט THETH (9)
Según los estudiosos esta letra tiene forma de una serpiente mordiéndose la cola. Simboliza la perfección de la Creación (el círculo, el principio y el fin unidos en la eternidad) y también la protección de lo Divino.

י IOD (10)
Es la inicial de iad (mano) y como ideograma representa la acción, la capacidad de hacer cosas.

כ o ך KAPH (20 / 500)
Simboliza al número 20
La palabra Kaph significa hueco o palma de la mano.

ל LAMED (30)
La palabra lamed significa tanto enseñar como aprender. La forma de esta letra dicen que es la de un aguijón como el que el pastor usaba para azuzar los bueyes. Se trata, pues, de un símbolo místico de de movimiento.

מ o ם MEM (40 / 600)
El número 40 tiene un profundo significado religioso: 40 días pasa Moisés en el monte Sinaí, cuarenta años dura el peregrinaje del pueblo de Israel en el desierto, cuarenta son los días de ayuno. Respecto al significado del ideograma, "mem" significa aguas. A nivel místico significa recogimiento, pues dicen que su forma recuerda la de un hombre arrodillado.

נ o ן NUN (50 / 70)
La simbología cabalística del número cincuenta es de totalidad. Por lo que respecta al nombre de la letra, significa el pez macho, y se usa como referencia del hombre joven en cuanto al germen de lo que se puede convertir a lo largo de su vida.

ס SAMEKH (60)
Etimológicamente esta palabra significa "sostén", "apoyo". Para los hebreos, representa pura y simplemente la Tradición, la Ley que los mantiene unidos como pueblo.

ע AYIN (70)
La palabra ayin significa tanto ojo como fuente. A nivel cabalístico este ideograma representa la oscuridad por la que ha de pasar todo aquel que busca la luz.

פ PEH (80 / 800)
Su nombre quiere decir Boca, y se supone que su ideograma representa unos labios cerrados. A nivel simbólico la boca es un símbolo de apertura, ya que dentro de ella está la Palabra.

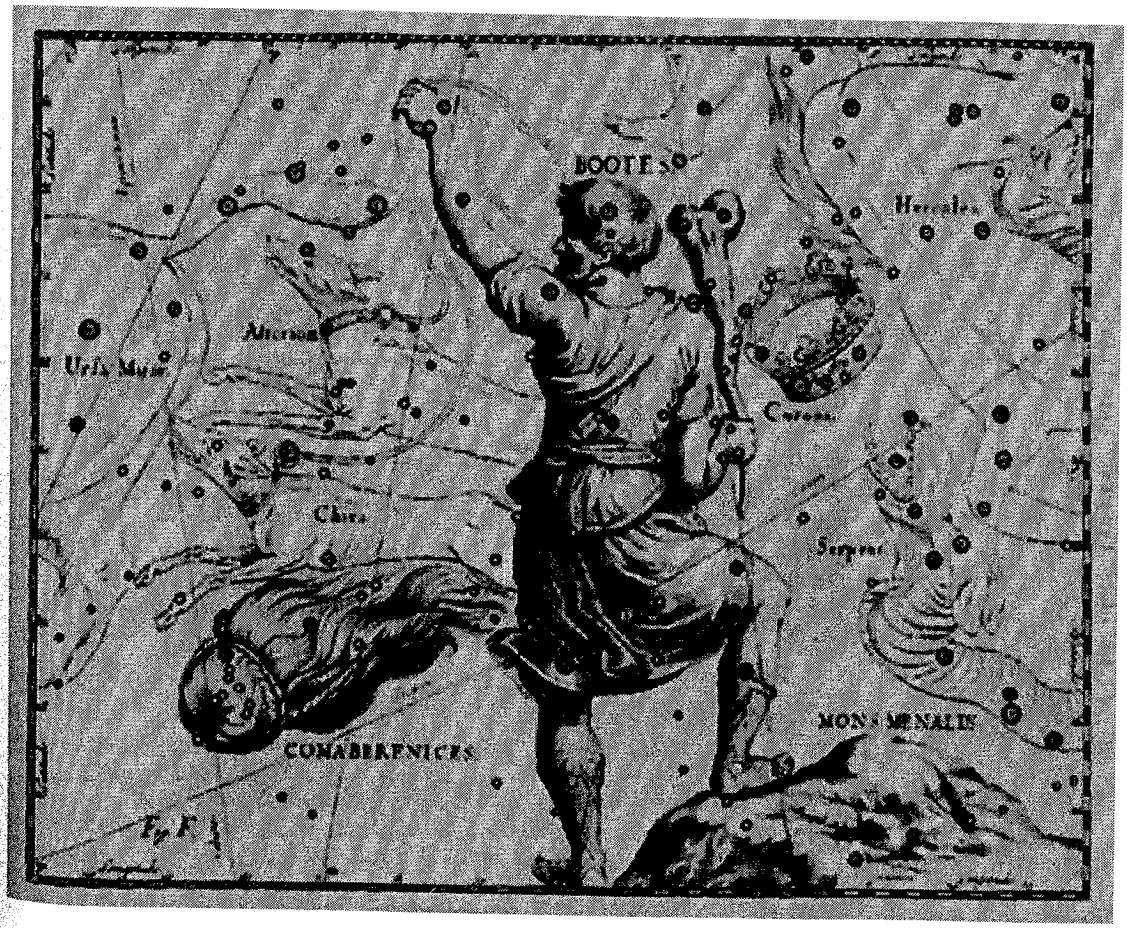
צ o ץ TSADE (90 / 900)
Extrañamente, el nombre de esta palabra no corresponde a ninguna palabra en concreto. Su ideograma representa la cabeza de un arpón, la mitad de un ancla marina. También se desconoce si tiene un significado místico. Hay quien dice que la palabra representa algo tan secreto y terrible que Yahveh ha decidido que los hombres lo olviden.

ק QOPH (100)
Su nombre significa simio, mono (por extensión, cualquier ser bestial y grotesco). Sin embargo, a veces se asocia con la palabra de origen egipcio qopthis, que significa corte o tajo. Y ya pudiera ser, pues este ideograma es casi idéntico a un jeroglífico egipcio que significa "instrumento cortante"

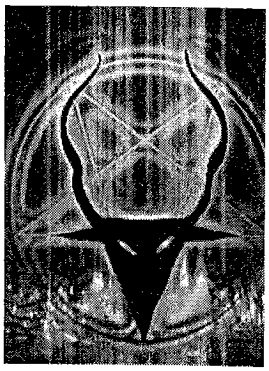
ר RES (200)
Esta letra es la inicial de la palabra ro´s que significas tanto cabeza como cosa inicial o principio. El ideograma es símbolo de receptividad, de acogimiento. El res es el principio, que contiene todo lo que procederá de él. Y el principio, como bien dicen los textos sagrados, es luz.

ש SIN (300)
Letra inicial de la palabra sen (diente). Al igual que la letra qoph, tiene origen egipcio (en concreto, el equivalente jeroglífico era un arco). A nivel místico simboliza energía, explosión. Esta letra ha de estar grabada sobre la puerta sellada del Tabernáculo, en la Sinagoga, y según se cree provocará la ira de Yahveh (bajo la forma de un rayo) sobre aquel que ose profanarlo...

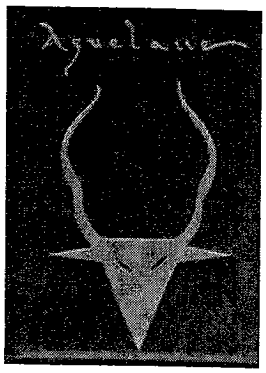
ת TAV (400)
Su nombre significa marca o signo. Se dice que el arameo antiguo usaba para esta letra un ideograma en forma de cruz, que se cambió cuando la cruz pasó a ser una forma de ejecución para asesinos y bandidos.



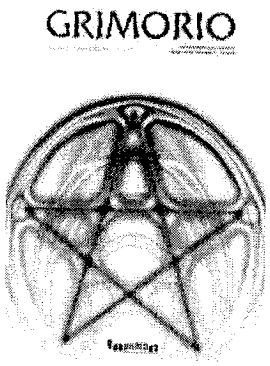
Aquelarre 2ª Edición - color-



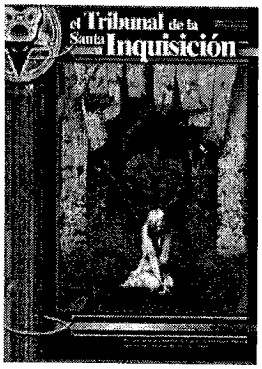
Aquelarre 2ª Edición - color-



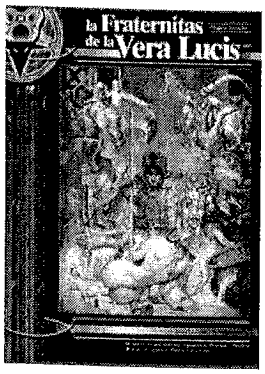
Aquelarre 2ª Edición - color- Edición Lujo



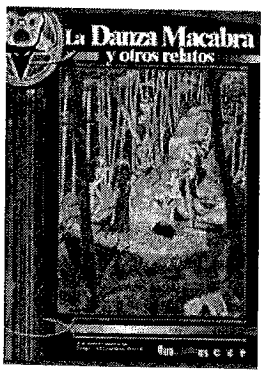
Grimorio Aquelarre - Sistema 2H -



El Tribunal de la Santa Inquisición



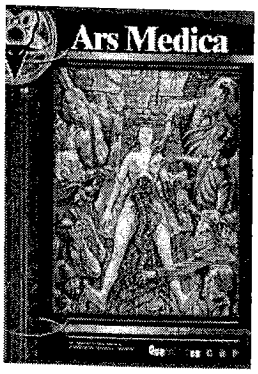
La Fraternitas de la Vera Lucis



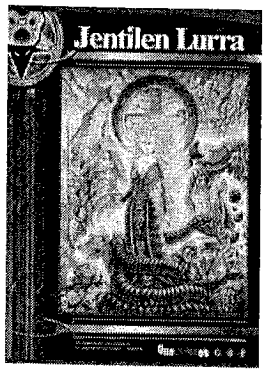
La Danza Macabra y otros relatos

Al-Andalus
Aker Codex. V

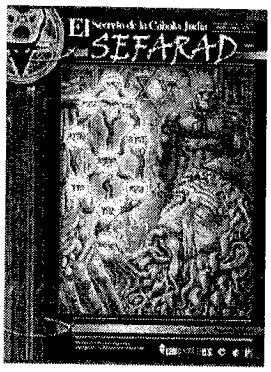
Medina Garnatha
Grandes Ciudades II



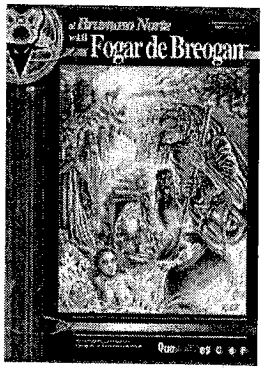
Ars Medica
Medicos-Curanderos



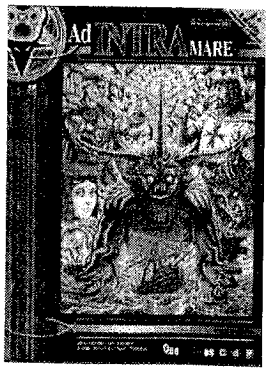
Jentilen Lurra
Aker Codex I



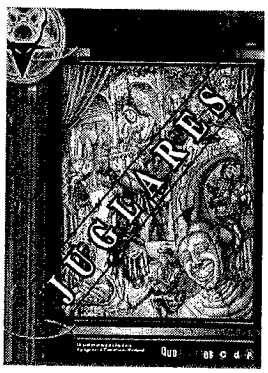
SEFARAT
Aker Codex VI



Fogar de Breogan
Aker Codex II



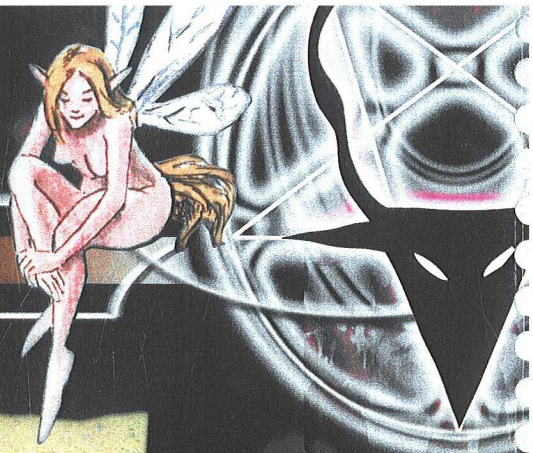
Ad Intra Mare
Mitos y Leyendas I



Ars - Juglares
(No definitivo)

para más información, merchandising, ofertas...

www.quepunto.net



SEFARAT

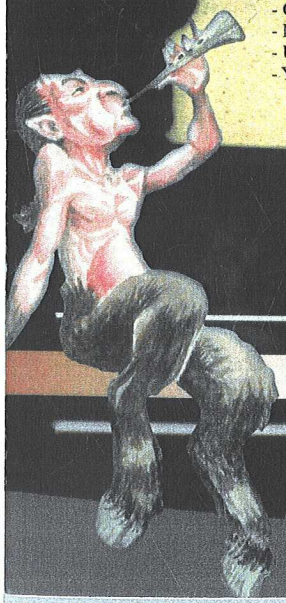
Los Secretos de la Cábala Judía

Ahora ven, escríbelo en una tablilla,
grábalo en un libro,
y que dure hasta el último día,
para testimonio hasta siempre
Que es un pueblo terco,
criaturas hipócritas,
hijos que no aceptan escuchar
la instrucción de Yahveh;
que han dicho a los videntes:
"No veáis",
y a los visionarios:
"No veáis para nosotros visiones verdaderas;
habladnos cosas halagüeñas,
contemplad ilusiones.
Apartaos del camino, desviaos de la ruta,
dejadnos en paz del Santo de Israel..."
(Isaías 30, 8-11)

Este libro habla del Pueblo Elegido de Yahveh en su exilio en **Sefarad**, el extremo occidental del mundo, en los años del primer centenario del quinto milenio desde la Creación del mundo... Habla de sus ritos y costumbres, de sus alegrías y sus penas, de la forma en la que vivieron... y muchas veces, de la forma que murieron.
Y también habla de la Ley de Moisés, y del poder de la Palabra: del poder de la Cábala...

Este suplemento de Aquelarre, centrado en la vida cotidiana de las comunidades sefardíes, **es imprescindible** para todos los jugadores que quieran ponerse en la piel de personajes judíos en la Edad Media.

Incluye, entre otras muchas cosas:
- La verdadera historia del pueblo Sefardí
- Galería de personajes historicos
- Un nuevo Bestiario
- Vida cotidiana
- Costumbres religiosas y mágicas
- Cinco nuevas clases de personajes
- Numerosas leyendas con ideas de aventuras
- Una campaña corta lista para jugar
- Y un sistema nuevo de magia, con su correspondiente



Quepunto.es
ISBN 84-95949-51-2
9788495949516
16,45 €
www.quepunto.net