



# La antigua biblioteca judía

por *ssanel Gómez i Ebruch*

Partida para un grupo de 2 o 3 supervivientes de nivel 3. Ambientada dos años después del apocalipsis. Los PJs forman parte de una reducida comunidad judía que subsiste como puede. El líder de su enclave les pedirá que salgan en busca de una poderosa reliquia de su religión con poderes mágicos, que puede protegerlos de futuros ataques. El viaje de ida y vuelta puede ser mortal...  
¿Lograrán volver los PJs con la reliquia sanos y salvos?

## INTRODUCCIÓN

Año 2 del calendario de Lucifer. Un grupo de judíos superviviente a la noche del eclipse, se refugió en un antiguo templo y ahí, durante dos años, ha seguido aguantando y resistiendo día y noche. Los PJs, todos ellos supervivientes judíos, han sido contratados para ir a la antigua biblioteca y traer el Sephirot allí abandonado. Se trata de una reliquia que el rabino del refugio quiere tener, pues cree que les protegerá de todo mal que esté por llegar.

**Nota del autor:** Las profesiones de Monja guerrera, Caballero de la santa luz y Sacerdote, están vetadas por razones obvias.

## CAMINO A LA BIBLIOTECA

Los PJs supervivientes deberán cruzar la llanura y atravesar el bosque para así llegar hasta la Biblioteca. El grupo puede tener varios encuentros en el camino. Para ello puedes lanzar 1D6 o aplicar el, o los, resultados que prefieras de la siguiente tabla.

1D6	ENCUENTROS EN EL CAMINO
1	<b>Bandidos:</b> Un grupo de asaltantes (igual al nº de PJs+1) intentan saquearlos. Deben decidir si luchar contra ellos, negociar o buscar una ruta alternativa para evitar el conflicto.
2	<b>El ermitaño:</b> Los PJs se toparán con un anciano demente. Puede tener información valiosa de la biblioteca o ser un simple maniaco.
3	<b>Mammon:</b> Los PJs se toparán con un anciano decrepito y desconfiado. Porta consigo una botella de vino y un trozo de gema de color pardo (Zircón). ¿Qué hace el rey de la avaricia aquí en medio de la nada? ¿Sabrán los PJs de quién se trata? ¿Cómo actuarán los PJs? (MO 117).
4	<b>La tumba:</b> Los PJs, encontrarán un viejo cementerio en medio del bosque, a pocos kilómetros de la Biblioteca. Y en una tumba verán algo escrito, "aquí yace Natas, el mercader más rico". Si los PJs saquean la tumba, hallarán un montón de joyas a tu discreción, pero una maldición caerá sobre ellos (ver el sortilegio infernal de la maldición del murciélago en MO 56).
5	<b>Condenados:</b> Los PJs topan con un grupo de muertos vivientes (número PJs +1). Si no pasan una tirada de Sigilo Dificultad 12 deberán enfrentarse a ellos.
6	<b>Un grupo de cuatro maniacos:</b> semi desnudos y llenos de marcas y heridas, están ahorcando a una mujer mientras ríen como locos. Todos ellos llevan un 666 marcado a fuego en el cuerpo. Si salvan a la mujer, que es una bruja, estará agradecida. Sino, la bruja se liberará matando a los sectarios y atacando a los PJs por no ayudarla (recuerda la Bondad y Maldad por la escena).

## LA ANTIGUA BIBLIOTECA JUDÍA

En medio de lo que hace poco más de 2 años era una ciudad próspera, ahora solo quedan escombros y desolación. La biblioteca está en ruinas, pero tras buscar un poco (tiradas de descubrir), encontrarán una trampilla que baja a un secreto piso inferior.

**1. El hall:** Entrada al sótano secreto de la biblioteca. Tiene dos puertas a ambos lados y una pared con estanterías repletas de libros. Si buscan algún libro con una tirada de Descubrir Dificultad 12 encontrarán un pergamino del sortilegio arcano Don de la habilidad (MO 50), pero también despertarán una rata del apocalipsis, que dormía tranquilamente entre dos tomos de considerable grosor.

**2. La sala de las esferas:** Está llena de libros y esferas de cristal, cada una con un tamaño y un color diferente. Cada esfera contiene un conocimiento único que puede ser aprendido por aquellos que se atreven a tocarlas. Sin embargo, algunas esferas son peligrosas y pueden causar daño a los aventureros si no son manejadas con cuidado. En total hay ocho esferas. Cada PJ que toque una, lanza 1D20. Si saca un 11 o más, gana +1 a una habilidad a elección del PJ. Si saca 10 o menos, pierde 1D12 PV.

**3. La sala de las sombras:** Está llena de libros y pergaminos que hablan sobre la cábala oscura y los demonios. La habitación en sí, tiene un aura oscura y misteriosa, y las sombras se mueven por sí solas. Tirada de Alma Dificultad 11 o los PJs perderán 1D6 de Cordura. Cuando los PJs quieran ir a la estancia 3, deberán hacer una tirada de Agilidad Dificultad 10 o caerán en una trampa de foso, perdiendo 2D8 PV.

**4. La sala del espejo:** Está llena de espejos antiguos, cada uno con un patrón diferente grabado en su superficie. Al mirar en cada espejo, los aventureros pueden ver diferentes lugares y tiempos, incluso el pasado lejano. Algunos espejos son engañosos y muestran imágenes falsas o peligrosas. Es hora de jugar con su cordura y sus miedos, malvado Diabólico Máster. También hay unas escaleras que bajan hacia la última habitación y una puerta cerrada (no se abre sin llave).

**5. La sala del sephirot:** Tirado en el suelo, sucio y mancillado, se encuentra el Sephirot, junto a un altar en ruinas y una misteriosa llave. La llave abre la cerradura de la puerta cerrada de la sala del espejo (3).

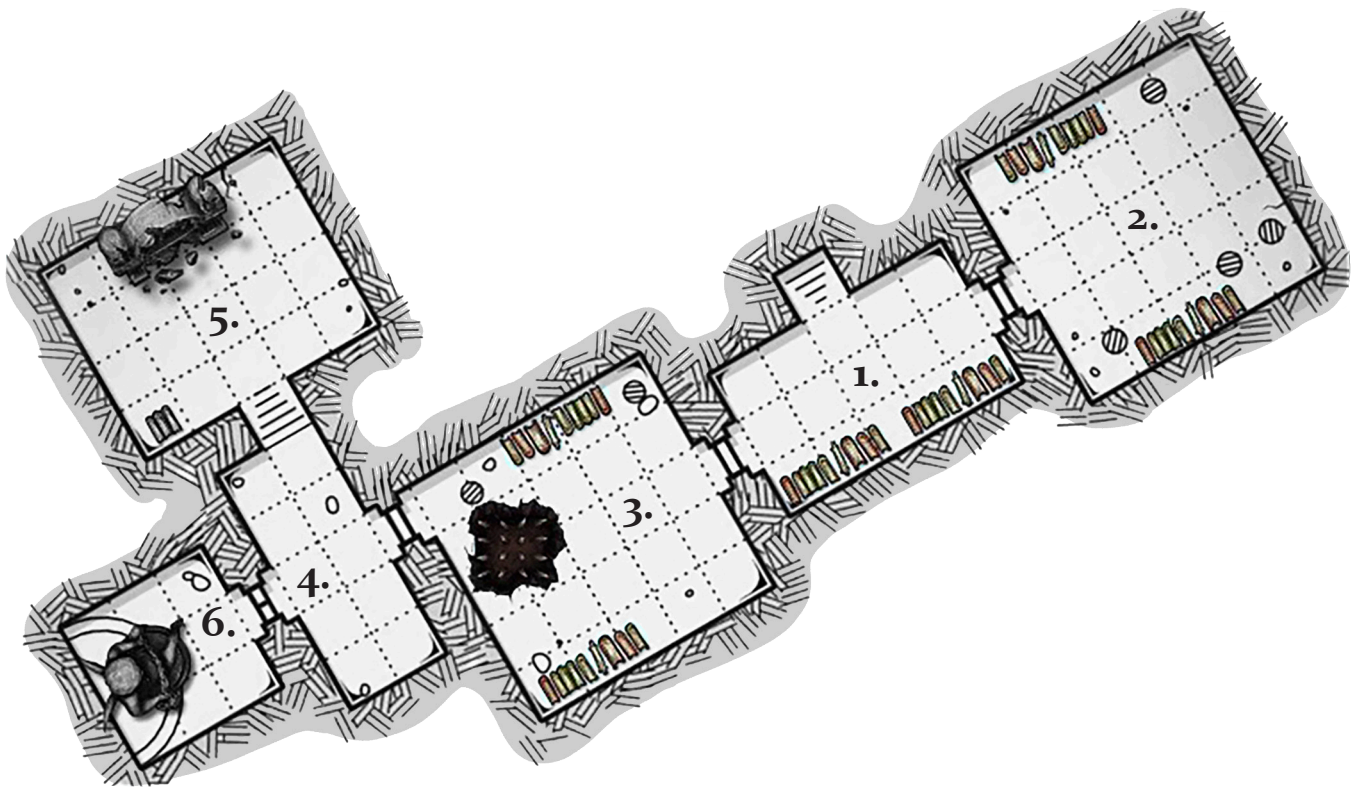
**6. La sala del vigilante:** Esta estancia, que se puede abrir con su respectiva llave, es el cubil de un Gólem con forma de ángel que atacará a los PJs al grito de ¡Ladrones! (usa las estadísticas del Gólem de huesos del manual).

## DESENLACE

¿Podrán regresar los PJs a su refugio con el Sephirot? Quizás los PJs deberán tirar de nuevo en la tabla de encuentros durante el camino de vuelta.



## SÓTANO DE LA ANTIGUA BIBLIOTECA JUDÍA



### EXPERIENCIA Y BONDAD

- Por sobrevivir: 30 PE
- Por una buena interpretación del trasfondo del PJ hasta 10 PE.

El DM puede otorgar a los PJs más puntos de Bondad y Maldad o de experiencia si cometen acciones que no están contempladas en la aventura.

### PERSONAJES

LOS BAPŪIDOS					Niv 1
ATAQUE / REF:+3	DEF	PP	Ḿ	PV	
ARMA+1 (D.A.)	13	-	+1	1D4 (3)	

LA BRUJA AHORCADA					Niv 4
ATAQUE / REF:+1	DEF	PP	Ḿ	PV	
PELEA+0 (1D3)	11	9	+2	19	

**Magia:** Copias de brujo, oído de lucifer, seducir, telequinesis, vista de lucifer, cuerda mágica, ceguera, confusión, garras de oso, piel de roca, bola de fuego y convocar feérico.

CONDENADOS					Niv 1
ATAQUE / REF:+0	DEF	PP	Ḿ	PV	
PELEA (1D4)	10 /	-	+1	1D8 (5)	
MORDISCO (1D3)	12 *	-	+1	1D8 (5)	

La gente que cae víctima de la peste, por la mordedura de las ratas del apocalipsis o de un condenado, e infectada muere y vuelve como condenado pasadas 24 horas. Ver páginas 154 y 155. Ver también la enfermedad Peste en la página 81.

**Defensa:** 12 si lleva armadura. Es inmune al sortilegio encantar.

RATA DEL APOCALIPSIS					Niv 1
ATAQUE / REF:+7	DEF	PP	Ḿ	PV	
MORDISCO+1 (1D3)*	13	-	+1	1D4 (3)	

**Ataque:** Su mordedura infecta a su víctima con la peste (ver página 81 MO). Si causan crítico o matan a su víctima, esta se transformará en condenado.

GÓLEM JUDÍO, FORMA DE ÁNGEL					Niv 5
ATAQUE / REF:+3	DEF	PP	Ḿ	PV	
PELEA +8 (3D8)	14 *	-	+4	8D8 (40)	

\* **Defensa:** Todos los ataques con proyectiles solo le causarán 1 punto de daño. Y todas las armas de filo y perforación solo le harán la mitad de daño.