Aker Codex Vol. V

Al Andalus



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.

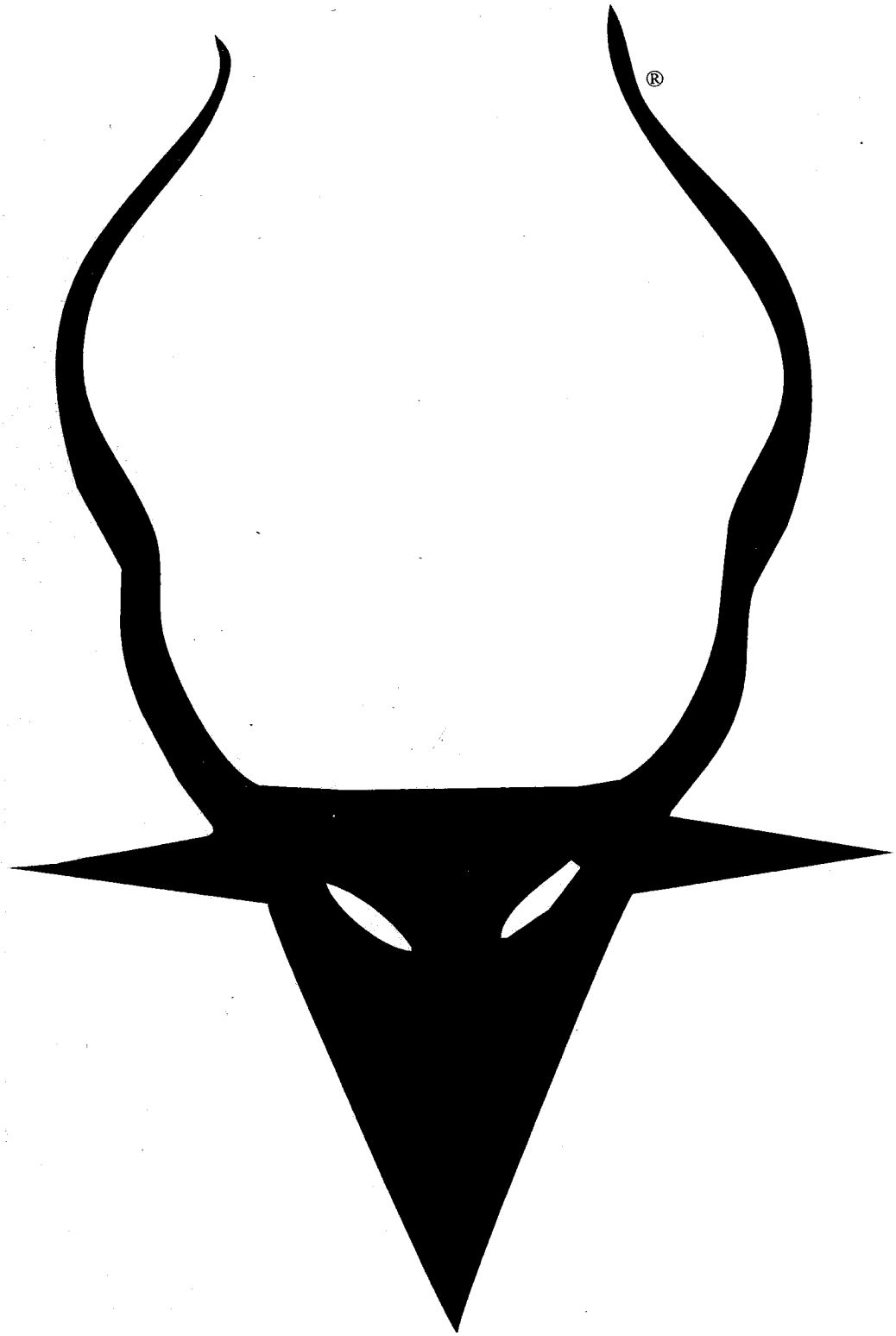
En el juego se presupone que todos los seres legendarios de los cuentos y tradiciones populares existieron realmente, que la magia es tan real como la ciencia y que las mismas leyendas son hechos históricos. Así, los personajes del juego se van a tener que enfrentar con el Lobisome de Galicia, los Duendes 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.

Quepuntoes
PRESENTA



Aker Codex Al Andalus
1ª Edición abril de 2002
©2002, Proyectos Editoriales Crom.
D.L.: SE-1283-2002
ISBN.: 84-95949-13-X
Publicaciones Digitales, S.A.
www.publidisa.com
(+34) 95.458.34.25

Prólogo

Ya lo dice la sabiduría popular: «**El hombre propone y Dios dispone**» o, lo que es lo mismo, no hagas planes a largo plazo, que te los van a jod...
Estaba yo muy ufano con Fogar de Breogán recién terminado, dispuesto a seguir con Cantabria y Asturias, para así "parchear" toda la cornisa cantábrica, cuando en la lista de correo me dijeron que porqué no seguir los libros de ambientación con los mundos judío y musulmán, poco y mal tratados en el manual. La cosa degeneró en una discusión interna entre partidarios de uno y otro, que se saldó en una votación popular, liderada por Sebas, de Argentina, partidario del suplemento judío, y Chris, de Tenerife, partidario de dar prioridad al Islam.
Ya os podéis imaginar quién ganó...
Lo más gracioso es que a nadie se le ocurrió pedir mi opinión.
Luego, antes de que pudiera protestar, salió Santo, de Málaga, diciéndome que no me limitara al mundo musulmán, que existía también una Andalucía cristiana, de tradiciones legendarias y mágicas muy ricas.
Así que... ¿qué podía hacer yo? Poca cosa, aparte de ponerme a escribir (que, por otro lado, es lo que se supone que tengo que hacer).

Ricard Ibáñez
(con ataques de victimismo)

Finales de marzo del año 2 002

AQUELARRE
2ª Edición

Por Ricard Ibáñez
Aker Codex: Al Andalus

Editor	Sergio Sánchez
Maquetación, Diseño y portada	Iván Cañizares
Ayudante de diseño	José Manuel Hernández
Portada	Raulo Caceres
Ilustraciones interiores	Raulo Caceres, Toni Aldea
Con la colaboración	
desinteresada de	Gustavo Doré
Corrección de estilo	Salva Tintoré
Gestión de asuntos concretos	Samuel Rubio

Colaboraciones:
Bestiario andaluz:
Antonio Polo: Abrazamozos
Antonio Santo: Alacrán, Sacamantecas
Nuevas armas
Joaquín Ruiz: Alfanje
Raúl Tardón: Arco recurvado
Leyendas de moros y cristianos:
Raúl Galvé: La cueva de los tesoros
Nuala: El pañuelo de la princesa
Antonio Polo: San Rafael, protector de Córdoba
Magia y religión:
Soledad Gómez: Dioses preislámicos y Houri
Geografía mágica:
Antonio Polo: El convento de la Victoria
Aventura Bury al-Hansh:
Manuel Jiménez y Raúl Tardón
Apéndices:
Soledad Gómez: Personaje del Mago, Lanza morosa y Coraza corta.

Mi agradecimiento a Soledad Gómez ("Anarwen" en Anatema) por su asesoramiento en lo que a temas islámicos y granadinos se refiere... y por ser autora (aparte de lo arriba mencionado) de tantas correcciones a este pobre texto que llenaría toda la página enumerarlas todas...

A Xouvo, Tiberio y Agus, por patearse la red buscándome información.

Y a Muhammad Hassán, Gontzal Royo de nombre cristiano, que no tuvo inconveniente en repasar mis pobres textos en los que se hablaba de su religión. Y que en otros sitios no se atreve a firmar sus obras con su nombre musulmán pura y simplemente para no sufrir racismo en un país donde teóricamente tal cosa no existe.

Este suplemento está dedicado a los UGI de Alcobendas, que son "braxeadores", pesados e inmaduros, pero que en el fondo se lo merecen (y porque les debo más de una y más de dos)

Y toda la colección de **Aquelarre** sigue estando dedicada a Beatriz, por supuesto. Porque sigue siendo.

ÍNDICE

Prólogo 2

(Breve) Historia de Al Andalus 5

Vida cotidiana en el mundo musulmán 26

Magia y religión en el Islam 34

Geografía mágica... 46

Tradiciones mágicas andaluzas 52

Pastillas ciudades 58

Leyendas de moros y cristianos 61

Bestiario andaluz 69

Bestiario de Las mil y una noches 77

Aventura: Bury al-Hansh 88

Apéndices 91

(Breve) Historia de Al Andalus

Combatid contra quienes,
habiendo recibido las escrituras,
no creen ni en Alláh ni en el Último Día
ni prohiben lo que Alláh y Su Profeta han prohibido
ni practican la religión verdadera,
hasta que, humillados,
pagarán con sus propias manos el tributo.

(El Corán, azora IX, versículo 29)

Leyenda de la cueva de Hércules

Cuentan las viejas leyendas que Hércules, el hijo de Júpiter, construyó un palacio subterráneo bajo lo que hoy es la ciudad de Toledo, agrandando un edificio anterior realizado por Tubal, nieto de Noé. El semidiós gustaba descansar en el palacio al regreso de sus muchos viajes y trabajos, dedicándose al estudio y la práctica de la alquimia y la magia. Incluso, dicen algunos, fundó una escuela secreta de magos, cosa que luego imitó el Diablo, abriendo cátedra en los subterráneos de Salamanca. Muchos fueron los curiosos, osados o ambiciosos (que de las tres cosas hubo) que se internaron en los laberintos que rodeaban el palacio de Hércules, intentando robar sus secretos, y a ninguno de ellos se le volvió a ver, pues aquél que entraba en el dédalo de subterráneos y galerías se perdía sin remedio.

Dicen que los romanos ampliaron aún más las galerías subterráneas, ya que encontraron yacimientos de metales preciosos. Las galerías de la mina rebasaban con creces los límites de la ciudad y varias de sus salidas estaban a bastantes leguas de distancia. Por ello mantenían bien cuidados los subterráneos, pues en caso de necesidad podían ser tanto vías de ataque como de defensa. Parte del palacio lo dedicaron a un templo en honor a Hércules y en él, susurran algunos, siguió funcionando durante más tiempo del que debiera un colegio de magos que seguían las enseñanzas del semidivino fundador (según el jesuita Martín del Río, todavía funcionaba «en tiempos de los sarracenos y aún después»).

Los primeros cristianos las usaron como catacumbas, tanto para realizar enterramientos según sus ritos, como para refugiarse o simplemente rezar. Hasta que un obispo toledano, del que no se guarda más recuerdo, mandó cerrar la puerta de acceso principal, situada en la cripta de la iglesia de San Ginés, y puso un enorme candado en ella, anunciando que le había sido revelado que grandes desgracias caerían sobre el rey, que codicioso de los muchos tesoros allí escondidos, osase entrar en el subterráneo. La costumbre de poner un candado más se convirtió así en parte del ritual de ensalzamiento de los reyes godos.

Veinticuatro candados había ya cuando subió al poder el rey Rodrigo. Ignorante de la tradición, según unos, o demasiado orgulloso para respetarla, según otros, no quiso seguir los pasos de Witiza, su antecesor (al que había desterrado de Toledo tras arrancarle los ojos. Nada personal, teniendo en cuenta que el viejo rey godo planeaba hacer lo mismo con Rodrigo, como lo había hecho ya con el padre de éste). Rodrigo, pues, mandó retirar los candados de la cueva de Hércules y, en compañía de un grupo de principales de su reino, entró en el recinto. Se dice que en la puerta estaba grabada la leyenda: «El rey que abriere esta puerta y descubriere las maravillas que contiene descubrirá bienes y males».

A una orden del rey, los candados saltaron y el portón de hierro se descerrajó. Un hedor húmedo salió de la cueva y a muchos desalentó en secreto. Pero no impidió que el grupo que había sido designado para ello penetrara en la oscuridad, apenas alumbrado por sus antorchas. Los que aguardaban oyeron al poco gritos y aullidos inhumanos y casi de inmediato se vieron regresar a los otros corriendo desordenadamente, blancos de espanto y balbuceando incoherencias acerca de las cosas horribles que había allí abajo.

El rey Rodrigo los llamó cobardes y, con la única compañía de una antorcha y su espada, se internó en la cripta («Gilipollas, pero con dos cojones», como decíamos en el barrio de mi niñez). Corría por los pasadizos un viento frío, que helaba los huesos y el alma, y se oía un rítmico sonar, como si alguien estuviese golpeando algo de manera regular. Guiado por los golpes, llegó hasta una puerta, que cerraba una sala lujosamente decorada, y en el centro de ella una estatua gigante, de bronce, que golpeaba el suelo con una pesada maza, capaz sin duda de quebrar los huesos del incauto que se pusiera a su vera. La crónica no cuenta cómo sorteó el rey Rodrigo el obstáculo: unos dicen que supo esquivar los golpes, otros que habló a la estatua y supo decirle las palabras precisas para que se detuviera, quizá sortilegios secretos aprendidos cuando su coronación. La cuestión es que al otro lado de la estatua de bronce había una enorme arca de hierro forjado con una inscripción en la tapa: «Quien esta arca abriere, maravillas encontrará». Alzó como pudo la pesada tapa y surgieron del interior luces fantasmales. El aterrorizado rey vio, o creyó ver, un ejército de gentes extranjeras que masacraba a sus tropas y



llegaron a sus oídos los gritos de la batalla, los lamentos de los heridos, el entrechocar de los hierros de las armas... Dejó caer la tapa y descubrió que la inscripción de ésta había cambiado, o quizá por algún maleficio o cegado por su ambición la había leído mal desde el principio. Pues lo que decía en realidad era: «Quien aquí llegare y esta arca abriere, perderá el reino y será vencido por semejante gente».

Ya se giraba para huir cuando la estatua de bronce se giró y, por prodigio o brujería, habló y le dijo: «Rey triste, por tu mal has entrado aquí. Por extrañas naciones serás desposeído y tus gentes cruelmente castigadas. Árabes invoco. Mi oficio cumplo». El rey Rodrigo huyó despavorido y fue seguramente por misericordia divina y no por otra cosa por lo que encontró la salida del laberinto mientras la estatua de bronce reanudaba sus golpes y resonaban en los oídos del rey los aullidos de dolor que había escuchado al abrir la maldita tapa del arca. Mandó no ya cerrar la puerta de hierro, sino tapiar la entrada para siempre, pero con ello no logró impedir su desgracia...
En Las mil y una noches (en concreto, en las noches 271 y 272) encontramos algunos datos más sobre lo que había en la misteriosa cueva. El relato es casi idéntico al de las crónicas cristianas, aunque se cambia la localización de la ciudad (en lugar de Toledo es Lebta, ciudad de las costas de Libia) y, en lugar de un palacio subterráneo, el recinto es un palacio sin más. Según le contó Shahrazad al rey Shariyar, los musulmanes descubrieron y saquearon el palacio y encontraron dentro numerosos tesoros: «Ciento sesenta coronas de perlas, un salón tan grande que en él se hubiera podido celebrar torneos, utensilios de oro y plata, una mesa que fuera propiedad del rey Salomón, hijo de David [se dice que de esmeraldas verdes y que se encuentra hoy en día en la ciudad de Roma], vasos de oro, platos de crisolita y piedras preciosas y varios libros de magia: el Salterio, de páginas de oro incrustadas en gemas; otro libro de oro y plata que trataba sobre los usos de las piedras nobles, las ciudades, los pueblos, los talismanes y la alquimia; un tercer libro sobre el arte de la joyería, la manera de preparar venenos, la forma de la tierra, de los mares, los países y las minas. Se encontró también una gran sala con una especie de piscina o estanque llena de un líquido maravilloso que transformaba la plata en oro y un gran espejo, fabricado por el mismísimo Salomón, que quien lo miraba veía en él los siete climas de la tierra (sic)». Antes de que pasemos a otra cosa quizá les interese saber que, según cuenta una leyenda, Alfonso VI conquistó Toledo haciendo entrar a parte de su ejército por esos laberintos, cuya localización había descubierto durante el tiempo que fue huésped (más o menos forzoso) del rey Almamún.
En el año 1546 el cardenal toledano Martínez Siliceo buscó –y, según parece, encontró– los famosos subterráneos o, al menos, lo que quedaba de ellos. Según escribió, todos los que entraron en las cuevas murieron al poco de una extraña enfermedad. En 1851 un grupo de inversores y aventureros organizaron una sociedad limitada con el fin de limpiar los escombros y explorar los subterráneos. Pero se les acabó el dinero sin encontrar tesoro alguno...
Aparte de la iglesia de San Ginés, otra entrada al recinto subterráneo estaba en lo que hoy es "La casa del Greco" (antes casa del marqués de Villena, literato y alquimista, y aún antes casa de Samuel Ha Leví, tesorero de Pedro el Cruel). Y se dice que en Mocejón, a 11 km de Toledo, hay otra entrada, casi cegada hoy en día. Si algún buscador de tesoros se anima, ya sabe: vamos a medias...



La invasión musulmana

La tradición, que siempre es romanticona, dice que el rey Rodrigo sintió una loca pasión por Cava, la hija del conde Julián, gobernador de Ceuta y guardián de la frontera africana. El rey violentó a la muchacha y su padre, para vengarse, dejó pasar a los musulmanes a la península.
Los historiadores (que siempre son muy aburridos) dicen que nones: que fue Agila, el hijo de Witiza, y su tío Oppas, arzobispo de Sevilla, los que se entrevistaron con Musá ibn–Nusayr, gobernador del noroeste de África, pidiéndole que enviara tropas mercenarias para ayudarles a vencer a Rodrigo. Bien pudiera ser, si tenemos en cuenta que muchas fueron las ciudades, y muchos más los nobles godos, que pactaron con el invasor, entregándose sin pelear. Sea como fuere, un primer contingente de unos cuatrocientos musulmanes desembarcó en Tarifa los primeros días de julio del año 710. Unos días más tarde, siete mil musulmanes más, en su mayoría beréberes, cruzaron el estrecho en naves cristianas (según la tradición, proporcionadas por el conde Julián, el padre de Cava, ¡recuerdan!). El 19 de julio Rodrigo y sus seguidores son derrotados en la batalla de Guadalete (posiblemente junto al río Barbate), según la tradición frente a tropas musulmanas, seguramente frente a un contingente formado por sus enemigos políticos y los beréberes. Unos dicen que Rodrigo muere en la batalla; otros, que desaparece. Algunos fantasiosos aseguran que no es otro que don Pelayo, que años más tarde iniciará la reconquista en Covadonga. Puestos a escoger, me quedo con la leyenda que asegura que fue enterrado vivo junto a una serpiente de siete cabezas que lo fue devorando poco a poco, para así expiar sus múltiples culpas...

Los hijos de Witiza y sus partidarios pronto se dieron cuenta de que las cosas no iban a salir como esperaban. En el 712 Musá se presentó en Sevilla con 18 000 musulmanes más y, aunque algunos territorios se rebelaron, la resistencia pronto se mostró inútil. En el año 715 casi toda la península estaba en manos islámicas.

Cronología

Nota del autor: un lector atento notará ciertas incoherencias entre la siguiente cronología y otras publicadas en *Aquelarre. Jentilen Lurra o Fogar de Breogán*. No es un error. Piensen que, por una vez, se narran los hechos desde el punto de vista musulmán...

Conquista y emirato dependiente de Damasco

710
Agila, hijo de Witiza, dispuesto a todo con tal de recuperar el trono que la nobleza concedió a don Rodrigo, pide ayuda al gobernador árabe de Túnez, Musa ibn–Nusayr. Sirven de intermediarios Oppas, arzobispo de Sevilla y tío del destronado, y el conde don Julián, gobernador de Ceuta.
Desembarco de Tarif al mando de 400 beréberes en lo que después será Tarifa.

711
Tarik ibn–Ziyad, lugarteniente de Musa ibn–Nusayr y mawla del gobernador, sale de Tánger a la cabeza de un ejército inicial de 7 000 hombres, al que luego se unirán otros 5 000, y desembarca en Djabal Tarik, «el monte de Tarik» [Gibraltar], donde acampa y funda una pequeña base que le sirva de protección en caso de retirada [el germen de la futura Al–Djazira al–Hadrá, «la isla verde», Algeciras]. La información que han recibido de los hijos de Witiza sobre el momento oportuno para el desembarco ha sido vital para el éxito de la empresa.
Las fuerzas de los hijos de Witiza y otros nobles godos se incorporan al ejército de Tarik y se inicia la marcha hacia Tulaytula [Toledo].
Mayo, Pamplona: llega a don Rodrigo la noticia del desembarco de las tropas de Tarik y suspende completamente la represión de la sublevación de los vascones e inicia una rápida carrera al encuentro del ejército invasor.
Julio, del 19 al 26, Wadi Lakka [Guadalete]: las tropas de Rodrigo se enfrentan al ejército de Tarik. Las alas del ejército habían sido encomendadas a Oppas y Sisiberto, hermanos de Witiza, que abandonaron al monarca durante la batalla. Tras una semana de escaramuzas, parten en desbandada, sin que se vuelva a saber de don Rodrigo.

712
Verano: un segundo cuerpo expedicionario formado por 18 000 hombres y dirigido por el propio Musa ibn–Nusayr sigue el trayecto Medina Sidonia–Ishbiliya [Sevilla]–Marida [Mérida]. Tras una resistencia mayor a la esperada, el grueso de la tropa parte hacia Tulaytula [Toledo] y se produce un encuentro nada cordial entre las tropas de Musa y Tarik, quienes se encuentran enfrentados por el reparto de un botín (según dicen, Tarik se había apoderado de una de las patas de la mesa de Salomón). Juntos parten hacia el valle del Ebro.

713
Abd al–Aziz, hijo de Musa, nombrado emir de Al Andalus, toma Djayan [Jaén], Mursiya [Murcia], Gharnata [Granada] y Sagunto.
Julio: una pequeña revuelta en Ishbiliya [Sevilla] es sofocada por Abd al–Aziz.

714
Conquista de Portugal y el sudeste peninsular.
Pacto de Tudmir con Teodomiro. El noble godo Teodomiro, gobernador de Orihuela, capitula ante Abd al–Aziz. En el tratado que firman, Teodomiro acepta el patronato y clientela de Alláh y Su Profeta a condición de que no se le imponga ningún dominio ni a él ni a los suyos. Entre los pormenores del acuerdo está que Teodomiro no podrá ser despojado de su señorío ni sus hombres «podrán ser muertos, ni cautivados, ni apartados unos de otros, ni de sus hijos ni de sus mujeres, ni violentados en su religión, ni quemadas sus iglesias; que no será despojado de su señorío mientras sea fiel y sincero y cumpla lo que hemos estipulado con él». La capitulación incluye 7 ciudades y finaliza con el detalle de las cantidades a pagar como tributo. Puntualiza que Teodomiro: «No dará asilo a desertores ni enemigos; que no intimidará a los que vivan bajo la protección nuestra ni ocultará noticias de enemigos que sepa». Pactos como éste se están firmando por todo el país.

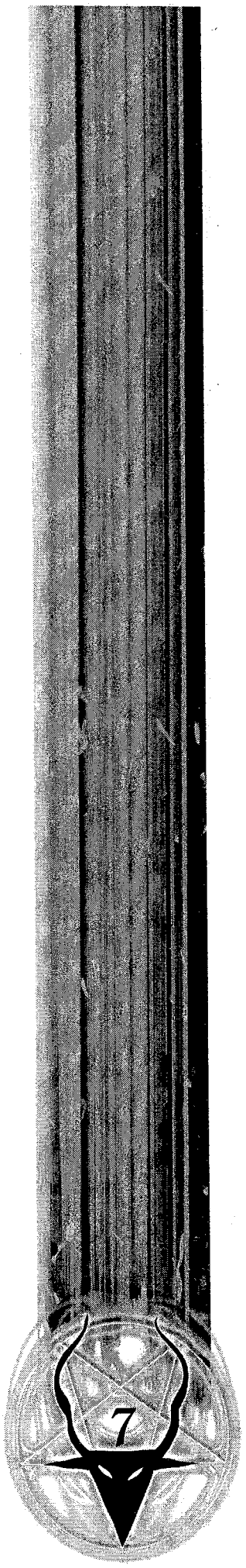
716
Es asesinado en Ishbiliya [Sevilla] Abd al–Aziz , primer emir de Al Andalus, por orden del califa de Damasco, quien, enterado de sus intenciones de erigirse en soberano independiente, encarga a Ziyad ibn–Udhra acabar con su vida. Abd al–Aziz ibn–Muza estaba casado con Egilona, viuda del rey don Rodrigo.
Ayub ibn–Habib es nombrado nuevo wali [gobernador] de Al Andalus.

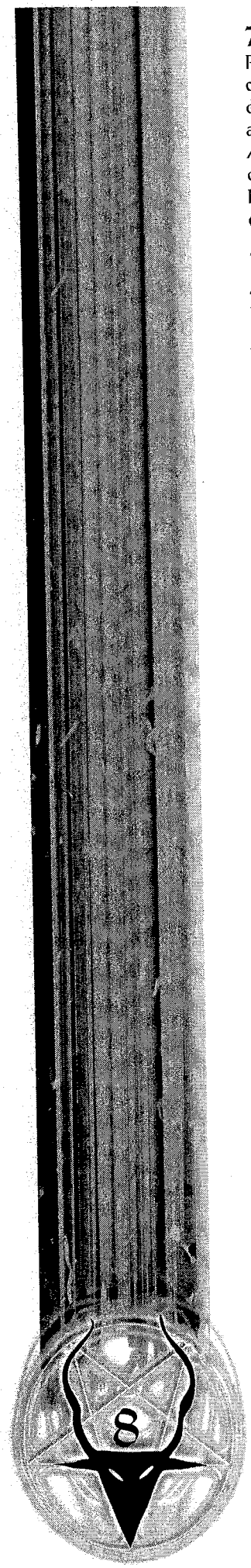
718
La dureza de los sistemas sociales godos han convertido a los musulmanes en libertadores. La población recibe con alegría el fin del dominio visigodo. En poco tiempo, los musulmanes dominan toda la península. La Iglesia se muestra condescendiente al recibir seguridades de que conservaría todos sus privilegios.
Covadonga. Algunos astures terminan con una patrulla musulmana tras una escaramuza. El hecho será posteriormente exagerado y desvirtuado hasta límites insospechados.

719
La ciudad de Qurtuba [Córdoba] pasa a ser la capital de Al Andalus.

720
Se reconstruyen las murallas y el puente romano de la ciudad de Qurtuba y se funda el primer cementerio musulmán.

Se inician diversas expediciones por la Galia.





724
Pirineo central: diversas gentes que huían de la dominación musulmana y se habían refugiado en las montañas de Jaca se organizan militarmente y bajan a Ainsa al mando de Garci–Ximeno. Junto a los muros de Ainsa, los musulmanes son vencidos por los cristianos, quienes hablan de la aparición milagrosa de una cruz luminosa sobre una carrasca. La conquista no será, sin embargo, duradera.

732
Abd al–Rahmán, emir de Al Andalus, atraviesa los Pirineos e inicia la conquista del sur de Francia.

Tras destrozar al ejército del duque de Aquitania, sigue el camino y devasta cuanto encuentra a su paso y toma la ciudad de Tours. En sus proximidades, en la llamada "Calzada de los Mártires", libra una dura lucha (batalla de Poitiers) con el ejército de los francos, comandado por Carlos Martel. En el combate muere Abd al–Rahmán y su ejército huye ante aquellos.

738
Pamplona: los musulmanes toman la plaza.

739
Tandja [Tánger]: revuelta beréber kharidjita. (Sobre esta escisión islámica, consulta el capítulo Magia y religión en el Islam).

740
La revuelta kharidjita, iniciada en Tandja [Tánger] y de signo anti–umayad, prende en los beréberes de Al Andalus, que llegan a poner en peligro a las guarniciones de la misma Qurtuba [Córdoba].

741
La llegada de un ejército de 10 000 sirios supone el fin de la revuelta kharidjita.

748
Alfonso I de Asturias conquista temporalmente la ciudad de Sammura [Zamora].

750
Los cristianos, bajo el reinado de Alfonso I, ocupan Galicia, que había sido abandonada por tropas rebeldes beréberes tras huir de la hambruna que asolaba la región.

Damasco: la familia de los Abbasíes llevan a cabo una matanza contra la familia Umayad, que ostentaba el poder califal. De la masacre sólo escapa el nieto del califa Hisham, Abd al–Rahmán, gracias a la ayuda de su liberto Bedr. Juntos se refugiarán en el norte de África.

751
Los francos conquistan la población de Arbuna [Narbona].

755
Almuñécar: desembarco de Abd al–Rahmán I al–Dahil ("el Desheredado"), último Umayad de Damasco, que había sido llamado por sus partidarios de Al Andalus 14 de agosto: entrada triunfal de Abd al–Rahmán I en Ishbiliya [Sevilla].

756
Mayo: Abd al–Rahmán I, tras una breve lucha con el emir dependiente de Damasco (Yusuf al–Fihri), ocupa la ciudad de Qurtuba [Córdoba] y se erige en emir independiente. Se establece así una dinastía que gobernará Al Andalus hasta 1031.

Emirato independiente	
Abd al–Rahmán I	756-788
Hisham I	788-796
Al–Hakam I	796-822
Abd al–Rahmán II	822-852
Muhammad I	852-886
Al–Mundir	886-888
Abd Alláh	888-912
Abd al–Rahmán III	912-929

Emirato independiente

758
Marida [Mérida]: parten las tropas del ex wali de Al Andalus, Yusuf al–Fihri, en dirección a Ishbiliya, donde serán rechazadas por el ejército de Abd al–Rahmán I.

763
Región de Beja: Al–Alláh Mugit al–Yahsubi, con el estandarte negro de los Abbasíes, se alza contra Abd al–Rahmán y toma camino de Ishbiliya [Sevilla].

Allí es derrotado. El estandarte blanco de los Umayad ha vencido definitivamente al negro.

768-777
Revuelta de los beréberes de la región montañosa entre el Tajo y el Guadiana.

773
Ishbiliya: Abd al–Rahmán entra en la ciudad, que había sido tomada por Sa'id al–Yashubi, yemení insurrecto. A continuación se hace una gran matanza de yemenís.

777
Abul Asuad, hijo de Yusuf el–Fihri (el último wali, ¡recuerdan!), se conjura con Suleimán (gobernador de Sarakusta [Zaragoza]), al–Arabi (gobernador de Barshiluna [Barcelona]) y un yerno de Yusuf para desligarse de Al Andalus.

Para ello piden ayuda al emperador franco Carlomagno.

778
El emperador franco intenta llegar hasta Sarakusta, pero es demasiado tarde. Suleimán ha sido depuesto y las puertas de la ciudad están cerradas. El 15 de agosto, de regreso a Francia, la retaguardia de su ejército es destruida por los vascones en Roncesvalles.

783
Mauregato toma el trono asturiano con la ayuda de Abd al–Rahmán I, con quien, como pago de su cooperación, se compromete al pago del tributo de "las Cien Doncellas".

784
Qurtuba [Córdoba]: comienza la construcción de gran mezquita de la capital de Al Andalus sobre la basílica visigótica de san Vicente, que hasta la fecha era compartida por musulmanes y cristianos.

785
Djarunda [Gerona]: es incorporada a los dominios francos.

788
Muere Abd al–Rahmán I. Sus hermanos, Suleimán y Abd Alláh, se disputan la sucesión del emirato con su sobrino, legítimo heredero del trono, Hisham.

789
Turtusha [Tortosa]: revuelta de los yemenís reprimida por los Banu Qasi.

796
Hisham logra finalmente vencer a sus tíos y se proclama emir con el nombre de Hisham I. Lamentablemente, morirá poco después y le sucederá su hijo Al–Hakam I.

797
Tulaytula [Toledo], la "jornada del foso": fruto de la continua desobediencia de los toledanos al emir Al–Hakam I, se celebra un banquete en honor del príncipe heredero, el futuro Abd al–Rahmán II, donde setecientos "invitados" son asesinados y sus cuerpos arrojados a un inmenso foso. Todo ha sido organizado por el oscense Amrús ibn–Yusuf, que se convierte en la mano derecha de su señor.

800
Amrús ibn–Yusuf combate y reduce a los pobladores de la ciudad de Washka [Huesca], que se habían rebelado.

801
La ciudad de Barshiluna [Barcelona] se rinde a los francos.

803
Amrús, cristiano converso al servicio de Al–Hakam I, funda Tutila [Tudela], plaza defensiva de la frontera superior.

810
Alfonso II de Asturias establece su corte en Oviedo.

812
Muere Amrús ibn–Yusuf.

813
Galicia: un ermitaño llamado Pelayo descubre cerca de Iria Flavia un rico enterramiento de la época romana, es posible que del hereje Prisciliano o quizá de algún comerciante judío. Enterado de ello el obispo Teodomiro, dicta que son los restos del mismísimo apóstol Santiago y todo el mundo le cree. La existencia de "los restos del apóstol Santiago" supone un importante elemento que alentará a los cristianos en su incipiente guerra contra los musulmanes.

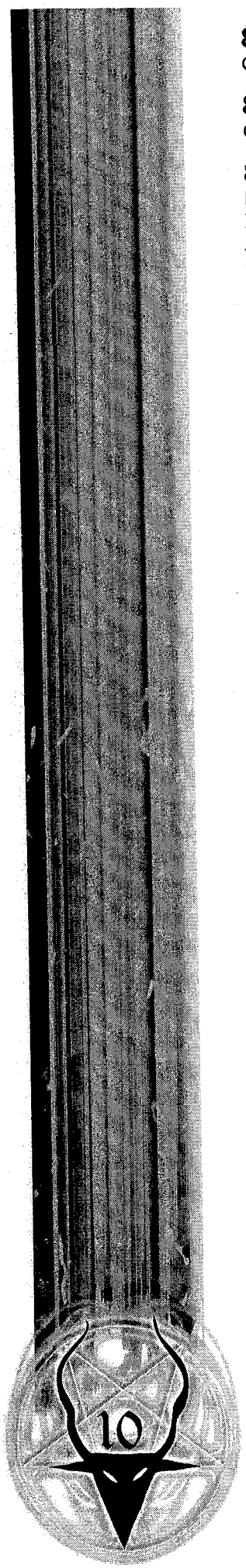
814
Levantamiento de la población de Qurtuba [Córdoba] contra Al–Hakam I, al que acusan de libertino. En realidad, la revuelta ha sido suscitada por los alfaquíes (ulemas), como respuesta a la pérdida de influencia que habían sufrido por causa de Al–Hakam I. Reprimida la revuelta, se crucifican boca abajo a 30 rebeldes de la musara de Qurtuba.

818
Qurtuba [Córdoba]: por instigación de los alfaquíes (otra vez), el arrabal de la ciudad se levanta contra el califa. Esta nueva rebelión se salda con el destierro de 15 000 familias, que pasarán a formar un reino árabe en Creta.

822
Muere Al–Hakam I. Su sucesor, Abd al–Rahmán II, traerá un período de prosperidad a Al Andalus. Se amplía la mezquita de Qurtuba y se crean otras en Djayan [Jaén] y Ishbiliya [Sevilla].

824
Una primera expedición de cántabros (guiada por Vabro, Feliz, Cristuebalo, Zonio y Cervello) baja por el valle de Saja para repoblar nuevas tierras.





831
Costa suroriental: fundación de Mursiya [Murcia].

835
Construcción de la alcazaba de Marida [Mérida].

839
Intercambio de embajadas entre Qurtuba [Córdoba] y Bizancio.
Abd al–Rahmán II, consciente del desprestigio que para Qurtuba [Córdoba] significa las últimas oleadas de mártires cristianos, convoca un concilio que preside el arzobispo de Ishbiliya [Sevilla]. En el concilio, las autoridades de la Iglesia condenan los martirios voluntarios. Pese a ello, los mozárabes (cristianos que viven en territorio musulmán) de Qurtuba siguen buscando el martirio provocando a los musulmanes. Flora y María profieren ante las autoridades injurias contra Mahoma y su religión y son ejecutadas como manda la ley coránica, más tarde serán beatificadas.

842
Disidencia de los Banu Qasi en la marca superior.

844
Incursión normanda en Al–Ushbuna [Lisboa], Kadis [Cádiz] y Sidonia. Según las crónicas, también los llamados vikingos –o mayus (adoradores del fuego)– invaden la ciudad de Ishbiliya [Sevilla], matan y violentan cuanto encuentran a su paso; las murallas de la ciudad son destruidas. Abd al–Rahmán II acude en auxilio de la ciudad e inflige una severa derrota a los normandos, que asolaban la ribera del Guadalquivir, y les obliga a huir. Los vikingos pierden allí 500 hombres y 4 barcos. Son seguidos y nuevamente vencidos, pierden 30 barcos más y muchos hombres caen prisioneros y luego son ejecutados.

Clavijo: batalla entre Ramiro I y Abd al–Rahmán II, con victoria del primero. Como consecuencia de la misma, Ramiro I queda libre del "tributo de las cien doncellas", que los reyes cristianos venían satisfaciendo desde tiempos de Mauregato (783). Ordoño I se compromete al pago de un tributo anual a Santiago por la ayuda que de él dice haber recibido en la batalla. (Otros fechan la batalla en el 860 y dicen que fue entre Ordoño I, hijo de Ramiro, y Muhammad I, sucesor de Abd al Rahmán).

851
Alzamiento de los mozárabes de la ciudad de Qurtuba [Córdoba].

Washka [Huesca]: sufren martirio las jóvenes Nunilona y Alodia, que luego son canonizadas.

852
Muere el emir Abd al–Rahmán II, poeta ingenioso y elegante, quien fomentó las artes, las ciencias y la agricultura, dotó a la capital de aguas, baños públicos, escuelas y excelentes caminos y la embelleció con hermosos monumentos. Pacífico por naturaleza, se había dejado dominar por su favorita y otros componentes de su séquito. Las intrigas políticas también habían caracterizado su reinado, teniendo que nombrar 11 cadíes durante el mismo. Al producirse el fallecimiento del emir, los eslavos del alcázar cierran las puertas del mismo para evitar que se propague la noticia y, en reunión secreta, deciden a cuál de los príncipes les convenía entregar el trono. El elegido será Muhammad I.

859
Qurtuba [Córdoba]: Martirio y ejecución del mozárabe Eulogio, como culminación de la represión contra los mozárabes, que siguen buscando el martirio a costa de la provocación y el insulto a los musulmanes y su religión.

866-7
Campañas de los Umayad contra Alava.

868
Sublevación de Ibn–Marwan en Marida (Mérida).

873-898
Wifredo el Velloso (Guifré el Pilós en las crónicas catalanas), conde de Barshiluna [Barcelona], establece un reino cristiano con un cierto grado de independencia de los reyes francos.

879
Alzamiento del muladí Umar ibn–Hafsun contra el emirato Umayad. La pretensión de este muladí es principalmente obtener la igualdad de derechos con los árabes.
El rebelde crea un pequeño reino entorno a Bubashtro (Barbastro).

880
Qurtuba [Córdoba]: un terremoto derrumba la mezquita, que será reconstruida casi en su totalidad por el califa.

883
La ciudad de Sammura [Zamora] cae nuevamente en manos cristianas.

884
Creación de la "república mercantil" de Pechina en Al–Mariya [Almería].

886
Muerto Muhammad, es proclamado emir Al–Mundir.

888
La prematura muerte de Al–Mundir lleva al poder a su hermano Abd Alláh.

899
Alfonso III toma Shant Mankas [Simancas].
Umar ibn–Hafsun, señor de Bubashtro, se convierte al cristianismo.
Conflictos entre árabes y muladíes en Ilbira [Elvira] y Ishbiliya [Sevilla].

902
Conquista de las Baleares por los musulmanes.

905-926
Sancho I Garcés crea un reino vasco centrado en Navarra *(consulta el suplemento Jentilen Lurra).*

908
Traslado de la corte asturiana de Oviedo a León.

910
Túnez: proclamación del califato fatimí.

912
Qurtuba [Córdoba]: muere Abd Alláh, que es sucedido por su nieto Abd al–Rahmán III, de 23 años. El nuevo emir se encuentra con un país dividido y muchas guerras interiores en curso. En este momento están levantadas contra Qurtuba [Córdoba], Tulaytula [Toledo], Badajoz, Sarakusta [Zaragoza], casi todo el Levante y buena parte de Andalucía.

914
Una gran sequía asola el país.

917
Muere Umar ibn–Hafsun. Sus hijos prosiguen con la rebelión.

920
Valdejunquera: Abd al–Rahmán III impone una grave derrota a los ejércitos cristianos aliados de los reyes de León y Navarra.

927
Toma de la ciudad de Melilla por los Umayad.

928
Por fin cae la población rebelde de Bubashtro [Barbastro], 11 años después de la muerte de Umar ibn–Hafsun. Su hijo Suleimán es decapitado y su cabeza expuesta en la picota de Qurtuba [Córdoba].

929
16 de enero: Abd al–Rahmán III se proclama Príncipe de los Creyentes y Defensor de la Fe (es decir, califa) y rompe toda dependencia formal con Bagdad. Comienza el así una nueva etapa en Al Andalus: el Califato de Qurtuba [Córdoba]. Una de las diversas razones que han motivado esta decisión ha sido la pretensión de los fatimíes del norte de Africa de incorporar Al Andalus a sus dominios.

Califato de Qurtuba

930
En las cercanías de Tulaytula [Toledo], Abd al–Rahmán III erige la ciudadela de Madinat al–Fath para poder asediar la ciudad ante sus continuos levantamientos. Luego la ciudad desaparecerá y aún se ignora el lugar exacto de su solar.

Finaliza la insurrección de los Banu Marwan de Marida [Mérida], que ha abarcado 42 años.

931
Ocupación de la ciudad de Sabta [Ceuta] por los Umayad.

932
Pacificación de Tulaytula [Toledo].

936
Comienza la construcción de la ciudad de Madinat al–Zahra ["la ciudad de la flor"], cerca de Qurtuba.. Según la leyenda, se construye con los fondos que una favorita de Abd al–Rahmán le dejó al morir para rescatar a cautivos en tierras cristianas. Como no encontró ninguno, el califa destinó el dinero a ensalzar su memoria por medio de una ciudad monumental.

Califato de Córdoba

Abd al–Rahmán III	929-961
Al–Hakam II	961-976
Hisham II	976-1009
Muhammad II	1009-1010
Hisham II	1010-1013
Suleimán al–Mustain	1013-1016
Alí ibn–Hammud	1016-1018
Abd al–Rahmán IV	1018
Al–Qasim ibn–Hammud	1018-1021
Yahyá ibn–Alí ibn–Hammud	1021-1023
Al–Qasim ibn–Hammud	1023
Abd al–Rahmán V	1023-1024
Yahyá ibn–Alí ibn–Hammud	1024-1027
Hisham III	1027-1031

939
En verano empieza la "Campaña de la Omnipotencia": 100 000 soldados se dirigen a León.

6 de agosto: según las crónicas, los cristianos atacan por sorpresa a las tropas andalusíes en Shant Mankas [Simancas] y los obligan a replegarse hacia un foso, donde los jinetes se dejan matar a millares. Las colinas, campos y bosques quedan sembrados de cadáveres musulmanes. En la operación han participado tropas de todos los reinos cristianos mandadas por Ramiro II.

940
Los cristianos ponen en marcha la repoblación del valle del Tormes.

941
Se inaugura la mezquita de Madinat al–Zahra.

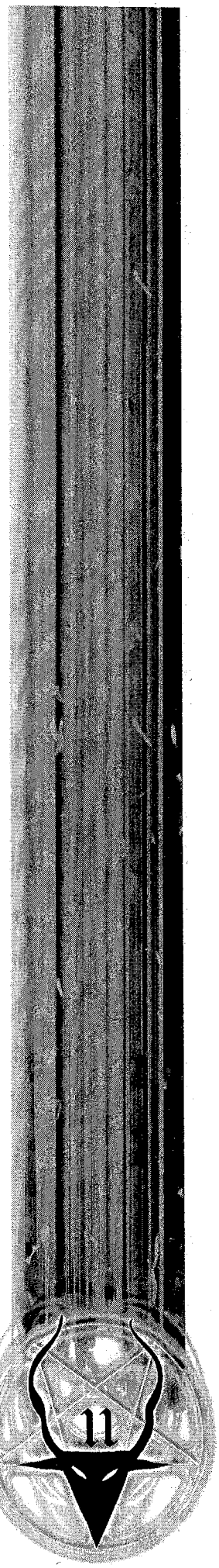
945
El califa y los distintos órganos de gobierno se trasladan a la nueva ciudad de Madinat al–Zahra., por ser más fresca en verano que los alcázares de Qurtuba.

950-951
El conde Fernán González pone los cimientos de la independencia de Castilla.
Anexión de Tandja [Tánger] por los Umayad.

955
Costa suroriental: una escuadra fatimí saquea el arrabal marítimo de Bayana. Este hecho lleva al califa a decidir convertir a esta población en madinat, dotándola de los servicios de administración necesarios y fortificándola. Se funda así Al–Mariya (Almería), que antes era nombrada en los textos musulmanes como Mariya Bayana.

En Sammura [Zamora]: muere Ordoño III, quien se disponía a ir a la firma de una tregua con Abd al–Rahmán III.

961
Muere Abd al–Rahmán III en Madinat al–Zahra. Es nombrado califa Al–Hakam II, hijo del difunto.



962
Qurtuba [Córdoba]: muere Ordoño IV, rey destronado de León, quien se había refugiado en Al Andalus.

965
Construcción de la fortaleza más inexpugnable de la línea del Duero: el castillo de Gormaz.

966
Al–Hakam II decide, por razones religiosas, el arranque de los viñedos del país, para impedir la fabricación de vino, cuyo consumo fue censurado por el Profeta..

976
Muere Al–Hakam II. En 15 años de reinado ha creado una biblioteca de más de 400 000 volúmenes (con catálogos minuciosos de todas las obras) y sin descuidar su amor a las letras y la poesía, ha devuelto para el Islam las poblaciones de San Esteban de Gormaz y Sammura [Zamora]; aunque su reinado ha sido un período de paz.
La habilidad de un cortesano llamado Mohamed ibn–Abu Adher, quien ha ido ascendiendo progresivamente en la escala administrativa hasta alcanzar el cargo de visir, lleva a la proclamación del niño Hisham II, de 11 años, como nuevo califa.
Finalizan las obras de la ciudad de Madinat al–Zahra.

978
En las proximidades de Qurtuba [Córdoba], Mohamed ibn–Abu Adher levanta Madinat al–Zahira ("la ciudad resplandeciente") para dirigir el califato desde ella y para su mayor gloria.
Finaliza la insumisión de los últimos idrisíes.

981
Reforma militar de Mohamed ibn–Abu Adher, que no disimula ya que es el auténtico amo del califato. En julio irrumpe en Zamora y arrasa toda la región. Posteriormente derrota a Ramiro I en Rueda (obligándole a pagar tributo), toma Simancas y, ya en octubre, sitia León. La crudeza del invierno le obligará, sin embargo, a levantar el sitio. A su regreso a Qurtuba toma el título de Al–Mansur ("el auxiliado por Alláh"), conocido en las crónicas cristianas como "Almanzor".

982
Nueva campaña victoriosa de Al–Mansur en Sarakusta [Zaragoza].

984
Expedición victoriosa de Al–Mansur a León

985
10 de julio: las tropas de Al–Mansur entran en Barshiluna [Barcelona]. El conde Borrell II solicita ayuda a Hugo Capeto, rey de los francos, quien no le envía ningún auxilio. Las crónicas no dicen si el conde envía al rey a la mier... pero lo cierto es que, a partir de entonces, los catalanes dejan de pagar tributos a los francos.

987
Bermudo II el Gotoso logra expulsar violentamente a las tropas musulmanas de la ciudad de León, en la que permanecían como fuerza de ocupación desde la victoria sobre Ramiro III.

990
Se amplia la mezquita de Qurtuba (Córdoba) al añadírsele 8 nuevas naves a las 11 ya existentes.

994
7 de noviembre: nace Abu Muhammad 'Alí ibn–Hazm, que llegará a ser uno de los más grandes poetas que jamás conociera Al Andalus.

995
Al–Mansur toma la plaza de Camón.

996
Al–Mansur toma la plaza de Astorga..

997
Conquista de la ciudad de Shant Yacub [Santiago] a cargo de Al–Mansur (por supuesto), quien ha llegado después de arrasar todo lo que ha encontrado en su camino desde Viseu, su punto de partida. Se da la novedad logística de que la caballería fue por tierra mientras la infantería había sido embarcada desde Setúbal a Oporto, con lo que llegó más descansada al lugar. La catedral es arrasada y las puertas de madera y sus campanas serán llevadas a hombros hasta Qurtuba [Córdoba] por cautivos cristianos con el fin de que sirviesen de lámparas en la mezquita de la ciudad. Los botines de la campaña son enormes. Es la mayor humillación que se le podía infligir a los cristianos, que se llenan de indignación al correr la noticia. Bermudo II (el liberador de León) humillado, desprestigiado y sin ninguna autoridad, no tiene más remedio que pedir la paz.

998
Los leoneses (que no aprenden) se levantan contra las fuerzas de ocupación musulmanas.
Al–Mansur marcha por Coria y Viceo a Lamego, donde cruza el Duero. Tras ello toma y arrasa León y, ya que le va de paso, se apodera de Zamora a su regreso..

1002
Al–Mansur sufre un pequeño revés en una pequeña escaramuza con los cristianos en Calat de Nossor [Calatañazor] y es herido mortalmente. Es la expedición número cincuenta y dos del visir andalusí, en las que ha atacado constantemente todos los reinos cristianos excepto Navarra, donde reinaba su suegra. Moribundo, emprende el regreso a Al Andalus muriendo en Madinat al–Salim [Medinaceli] a los 73 años de edad. Es enterrado en esta misma población, aunque se desconoce el lugar exacto. Como visir del califato le sucede, no podía ser de otro modo, su hijo Abd al–Malik al–Muzaffar.

1006
Muhammad al–Mahdi, de la familia de los Umayad, encabeza un movimiento religioso (y bastante político, todo sea dicho) que intenta derrocar al califa Hisham II. El visir Abd Malik está, mientras tanto, muy ocupado saqueando Roda, en el condado de Ribagorza, y capturando al obispo Aimerico.

1008
20 de octubre: muere Abd al–Malik al–Muzaffar, hijo mayor de Al–Mansur. Le sucede como visir su hermano Abd al–Rahmán "Sanchuelo".

Los ziríes

Una ráfaga de gritos y de sobresaltos volcó los tenderetes y estremeció a los hombres. Eran los berberiscos que corrían la pólvora. Eran dioses o demonios cabalgando furias y volcando rayos.
Los berberiscos son así: aman la guerra, la llevan en la sangre y, por un quítame allá esas pajas, son capaces de montar un cisco. Son altos, enjutos y orgullosos. Son, como dicho queda, hombres de pleito y, hasta donde llega la memoria histórica, ocuparon las tierras del norte del continente negro. Son los tuaregs del Sahara, los guanches de Canarias, los cabilias de Argelia o los rifeños de Marruecos.
También San Agustín fue berberisco. El de la parábola del niño que quería vaciar el mar con una caracola. Y lo fue también Zawi, el hijo de Ziri, el que ciñó una corona sobre las sienes de Granada.
Era Zawi del clan de los Zinhayas, de los que se llevaban a matar con los Zanatas aún a pesar de que eran primos.
Una mañana que Zawi se levantó conciliador, los exhortó a la guerra santa. Les dijo que era malo luchar entre paisanos y que, para desfogar sus ansias de aporreo, había inventado Alláh a los forasteros.
Y empezaron a hacer balance de foráneos. Ellos odiaban a los árabes; mas revisados clanes, comunidades, tribus y distritos, no encontraron ninguno que aborrecieran menos que los dichos. Y por eso pensaron aliarse con los cordobeses, que en aquellas calendas y con lo de las Taifas, les faltaba de todo menos guerras.
Habló Zawi a los suyos. Les habló de Al Andalus, del sabor prohibido de sus vinos, de sedas tan suaves como los senos de una adolescente, de frutas que son agua y ambrosía, de aguas claras, de ojos oscuros, de alcaidías. Les dijo que aquel pueblo era la puerta de un continente inmenso que acababa donde acaba el mundo, donde reina en fantasmal enlace la noche con el frío. Les habló del canto de sirenas y encandiló a los hombres y se los llevó a los cordobeses como mercenarios.
Había también otras razones, otras razones negras. A Ziri, al padre de Zawi, lo habían matado los Zanatas, berberiscos también y vasallos de los Omeyas cordobeses. Y a Córdoba llevaron la cabeza y el califa la mandó colgar como trofeo. Pero de esto, Zawi nada dijo.
Zawi estaba contento aquella tarde. Tan pronto entrara la luna en el menguante, buen augurio, tomarían los pertrechos y empezarían a andar. Se sentó satisfecho sobre la zalea. Tomó un trozo de torta de pan ázimo y bebió un cuenco de aguamiel. Y cuando ya lo había bebido, cuando empezaba a soñar con los peligros y con los goces de la guerra, percibió el sabor amargo del veneno: sabor a almendras. Y vio al Ángel de la Muerte que estaba junto a él.
Pero cuando Zawi tenía un propósito, ponerse en su camino era locura. Por eso el Ángel de la Muerte tuvo miedo y aceptó una tregua. Y mal le hubiera ido de no hacerlo.
El hilo de arena se paró. Quedó pendiente de la cintura estrecha del reloj, colgando como un cordón umbilical del tiempo. Y dejó de latir el universo y enmudeció el silencio. Después, cual si la gravedad cambiara de opinión, el hilo de arena comenzó a subir cuando lo suyo era bajar. El tiempo retrocedía: el cuenco, vacío, empezó a llenarse, manando de sí misma el aguamiel.
Zawi cambió de planes. Aquella misma noche reunió a los suyos y emprendió el viaje. Esto ocurría cuando empezaba el siglo XI, cuando se desmembraba la España califal en luchas intestinas.
Los recibió el califa con grandes muestras de contento. Y les concedió honores, honores merecidos porque no había en el campo de batalla soldados que los igualaran.
Sin embargo, Zawi no descansaba en paz. Le dolía ver junto a sus blasones, estandartes de Zanatas y Omeyas. Y, a veces, en el fragor de la batalla, se le antojaba oír las voces de su padre que le recriminaban. Hasta que un día se le encendió la sangre:
—¡Venganza! —gritó.
Y arremetió contra el Califa y colocó en el trono califal a Suleimán, imán de berberiscos y como tal, paisano.
Y el paisano, agradecido, le dio a Elvira.

«... y contemplaron una hermosa llanura, llena de arroyos y de arboledas que, como todo el terreno colindante, está regada por el río Genil que baja de la Sierra. El lugar les encantó...»

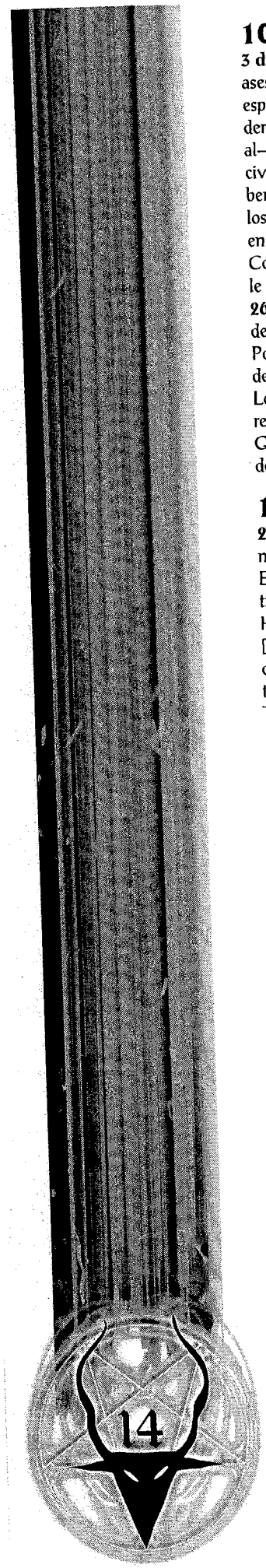
Palabra de Abd Alláh.

Así nacieron, cual gemelos, la dinastía de los Ziríes y el reino de Granada. Era el año 1013 del nacimiento de nuestro Señor. Fue una dinastía corta, setenta y siete años por los que transitaron cuatro reyes abreviados con malos ratos y venenos. Es el destino de los berberiscos.
Granada, sí. Granada sigue, aun a pesar de sus políticos y de sus planes de urbanismo. Cuidado han de tener los artífices, ediles y aralifes, que por algún lugar oculto dejaron los Ziríes terribles amuletos... Cuidado han de tener con ella, que Granada es hija de Zawi y ya es bastante...
Granada fue mimada por aquella dinastía: sus murallas, el Arco de las Pesas, las acequias de Aynadamar y Gorda, el puente del Cadí, la casa palaciega, la del Gallo, la que tenía un jinete a guisa de veleta, que en vez de señalar la dirección del viento señalaba a las tropas enemigas, la que luego fue la Casa de la Lona, donde se hacían las velas para surcar los mares.
Zawi cuidó a Granada con amor, como él sabía: con su alfanje. Que era ciudad de muchos pretendientes.
Y cuando Granada ya era moza, cuando estaba en paraje de valerse, Zawi dijo a los suyos que se iba.
Decían unos, que tuvo miedo a los Zanatas, que aumentaban en número y ocupaban las serranías de Ronda hasta Carmona; otros, que había cumplido su misión vengando la memoria de su padre y destronando a los Omeyas, algunos –lo dijo en sus memorias Abd Alláh– que ambicionaba anexionarse el trono de los Ziríes de Qayrawan y decían los más, en fin, que sintió nostalgias de su tierra.
Cuando Zawi se hizo a la mar en Almuñécar, corría el año 476 de la Era Musulmana. Lo recibió el biznieto de su hermano, que en su honor, había mandado engalanar todo el palacio. Lo sentó a la derecha y le ofreció un refresco de aguamiel.
No le tembló el pulso a Zawi cuando notó el sabor de las almendras. Las treguas... son las treguas. Y el Ángel de la Muerte respiró tranquilo.

«... le enviaron en secreto alguien que lo envenenara, y así murió por aquellas tierras de Ifriqiya».

Palabra de Abd Alláh.

(Antonio Díaz Lafuente:
Duendes y Leyendas de Granada)



1009

3 de marzo: Abd al–Rahmán Sanchul, o "Sanchuelo", es asesinado. Se había hecho proclamar heredero del califa y esperaba su muerte, que no podía estar lejana, para sucederle. Hisham II fue obligado a abdicar y Muhammad al–Mahdi logró por fin el trono. Se inicia una guerra civil en el califato. Curiosamente, Castilla apoya al bando beréber (partidario de Hisham, y más anticristianos que los Umayad) a cambio de la entrega de numerosas plazas en la frontera.
Corre la falsa noticia de que Hisham ha muerto y hasta se le organiza un falso entierro en Qurtuba [Córdoba]
26 de abril: Evidentemente, es una farsa destinada a desanimar a sus partidarios.
Por estas fechas se saquea Medina al–Zahira, residencia de los Amiríes (los familiares del difunto Almanzor).
Los beréberes Banu Qasim toman el control de la región de Alpuente y se declaran independientes de Qurtuba[Córdoba]. También Balansiya [Valencia] se declara independiente.

1010

23 de julio: Al–Mahdi es asesinado y se vuelve a entronizar a Hisham II.
En los tumultos y enfrentamientos subsiguientes es destruida la ciudad de Madinat al–Zahra.
Hisham II recupera el control de la ciudad de Qurtuba [Córdoba], gracias en gran parte a la ayuda de los condes de Urgel y Barshiluna [Barcelona], a los que ha contratado como mercenarios (muy bien pagados, por cierto).
Toledo se declara independiente de Qurtuba .

1011

Los beréberes Zanata, del clan Jizrún, toman el control de la región de Arcos y se hacen independientes de Qurtuba.

1012

Huelva se proclama independiente de Qurtuba [Córdoba] y proclama rey a Izz al–Dawlat.
Muere Ahmad ibn–Hazm, ministro y padre del poeta Ibn–Hazm.

1013

En los últimos días del mes de mayo la ciudad de Qurtuba se rinde a los beréberes, quienes saquean la ciudad en una larga orgía de incendios, matanzas, asesinatos y destrucción que se prolonga durante más de dos meses. El líder de los beréberes, Suleimán al–Musta'în, se proclama califa.
Muchos sabios, nobles e intelectuales huyen de la ciudad, entre ellos el poeta Ibn–Hazm.
Al poco morirá, no se sabe si de enfermedad, veneno o simple vergüenza, Hisham II, a la edad de 37 años.

1014

El eslavo Jayrán entra triunfal en la ciudad de Al–Mariya [Almería] y se hace así con el control de la zona. Jayrán, redomado traidor, había abandonado la causa Umayad para abrazar la del Idrisi 'Alí ibn–Hammud.
El rey de Denia, Muchahid, ocupa las islas Baleares.

1016

1 de julio: 'Alí ibn–Hammud entra solemnemente en la ciudad de Qurtuba [Córdoba] y se hace proclamar nuevo califa. La dinastía Idrisi toma así el mando del país.

1018

En los primeros meses del año Abd al–Rahmán ibn–Muhammad ibn–'Abd al–Malik, bisnieto de Abd al–Rahmán III, junto a Jayran de Al–Mariya [Almería] recluta gentes en Levante para formar un gran ejército que acabe con el poder de los Hammudíes y restaure la unidad del califato de nuevo bajo la dinastía Umayad. Abd al–Malik toma el título de murtada.
22 de marzo: es asesinado el califa 'Alí ibn–Hammud, casi con total seguridad por sicarios a sueldo del murtada, que adopta el nombre califal de Abd al–Rahmán IV. Qasim, el hermano de Alí, logra escapar con vida y jura venganza.

Mientras tanto, y como quien no quiere la cosa, Sancho el Mayor de Navarra toma la población de Ainsa.
En Gharnata [Granada], el beréber Zawi ibn–Zirî, que se había establecido pacíficamente en la zona de Elvira, acaba con el ejército Umayad de Abd al–Rahmán ibn–Muhammad ibn–'Abd al–Malik, que había sido traicionado por Jayran y Mundir. El murtada huye a Guadix donde será asesinado por sicarios de Jayran. Los soldados del ejército vencido, entre los que está el poeta Ibn–Hazm, quedan prisioneros, exterminados o fugitivos.
Apoyado por Zawi, Qasim se hace con el poder califal.

1021

En Balansiya [Valencia] Abd al–Aziz, hijo de Abd al–Rahmán Sanchul y nieto de Al–Mansur, recibe el laqab honorífico de Al–Mansur (como su abuelo, vamos). En Qurtuba, Al–Qasim es destituido como Califa por su sobrino Yahyá (para que te fíes de la familia...).

1022

Ibn–Hazm escribe en Játiva su principal obra, El collar de la paloma, quizás el más importante texto de poesía que se haya escrito hasta el momento en la península.

1023

9 de septiembre la ciudad de Qurtuba [Córdoba] se rebela contra Yahyá (que, en confianza, era bastante bordezuelo). Como buen político, el muchacho huye a tiempo de la capital (mientras sus enemigos políticos lo buscan para hacerle rodajitas). Retoma el poder de forma temporal Al–Qasim, hasta que el 2 de diciembre los notables de la ciudad, reunidos en su mezquita mayor, escogen de manera más o menos democrática entre tres candidatos de la familia umayad. Es elegido nuevo califa Abd al–Rahmán V (hermano del difunto Al–Mahdi, el que se pegaba con Hisham II, ¡recuerdan!), quien toma el título de Mustazhir.
Los Abbasíes fundan el reino de Ishbiliya [Sevilla], inde pendizándose de Qurtuba [Córdoba].

1024

17 de enero: tras apenas mes y medio en el puesto, el nuevo califa es depuesto y ejecutado por Yahyá, que ha vuelto con nuevos partidarios (¡les dije que era un bordezuelo!). Sus ministros, entre quienes está el poeta Ibn–Hazm, son encarcelados (y lo pasan francamente mal).

1027

Es proclamado califa Hisham III (contra su voluntad, que se está convirtiendo en oficio peligroso) a la muerte de Yahyà.

1028.
En Al–Mariya [Almería] muere el eslavo Jayran, que controlaba el poder de la región y que era quizá el más firme apoyo del Califa. Le sucede otro eslavo: Zuhayr (Un tipo que, desgraciadamente, tiene ideas propias...).

1031
Los alborotos y la anarquía se adueñan del califato. El 30 de noviembre Hassán, el hadjib (léase valido, primer ministro o similar) de Hisham III es asesinado por el pueblo, su cadáver arrojado a las inmundicias y su cabeza paseada por toda la ciudad de Qurtuba [Córdoba]. Se le pide a Hisham que abdique, cosa que se apresura a hacer. Dicen que fue Hassán el que le obligó a ser califa. Dicen que el propio califa conspiró para dejar de serlo, pero en los bazares dicen tantas cosas...

Reinos de taifas

Con la caída de la dinastía Umayad, el país se desmembra en reinos independientes de taifas... que son presa fácil para los reinos cristianos.

1035
La ciudad de Jaca se convierte en la primera capital del reino de Aragón.

1037
Fernando I ocupa la ciudad de León, anexionándola al reino de Castilla.

1038
La taifa de Al–Mariya [Almería] se somete al rey de Valencia, Abd al–Aziz, nieto de Al–Mansur .

1045
La taifa de Mértola es tomada por la de Ishbiliya [Sevilla].

1051
La taifa de Ishbiliya [Sevilla] conquista la de Walba [Huelva].

1052
La taifa del Algarve es conquistada por la de Ishbiliya [Sevilla].

1054
El primero de septiembre tiene lugar la batalla de Atapuerca entre los ejércitos de los reyes hermanos Fernando I de Castilla y García III de Navarra, que ni los ruegos de san Iñigo, abad de Oña, ni los de santo Domingo de Silos logran impedir. Acaba con la derrota y muerte del segundo rey, víctima de una lanzada, con gran aflicción del vencedor (o al menos, eso dicen las crónicas...).

1055
La taifa de Ishbiliya [Sevilla] (que no para) se anexiona las taifas de Al–Djazira [Algeciras] y Labla [Niebla]

1057
La taifa de Badajoz, gobernada por los Aftasíes, es obligada a pagar parias (tributos) a Fernando I.
Badis, rey de Gharnata [Granada] conquista y se anexiona Malaka [Málaga].

1058
Tulaytula [Toledo] empieza a pagar parias a Fernando I de Castilla.

1062
Fundación de la ciudad de Marrakech, en el Magreb.

1063
Fernando I hace una incursión por tierras de Ishbiliya [Sevilla], dejando en evidencia la debilidad militar de las taifas. Al–Mutamid se entrevista con el monarca castellano ofreciéndole regalos y lisonjas; pero ha de aceptar la humillación de tener que comprar la paz mediante el pago de un tributo anual.
Los Banu Tahir, de origen árabe, declaran a Mursiya [Murcia] independiente de Al–Mariya [Almería] y Balansiya [Valencia].
El 15 de julio muere el poeta Ibn–Hazm.

1064
El rey de León toma la ciudad de Coimbra dando a los musulmanes que la habitaban el privilegio de conservar sus escuelas.
En agosto las tropas del conde Ermengol III de Urgel conquistan la población de Barbastro, hasta entonces considerada inexpugnable. Por desgracia, un asesino mata al conde durante el asedio (el asesino hizo una galería bajo la letrina real y esperó a que asomara el soberano culo del conde para empalarlo con una lanza corta... Las crónicas de la época prefieren no dar demasiados detalles).

1065
Muere Fernando I y Castilla se divide en tres reinos: Castilla, León y Galicia.
Los musulmanes recuperan la población de Barbastro.
La taifa de Ishbiliya [Sevilla] conquista la de Arcos, anexionándola.

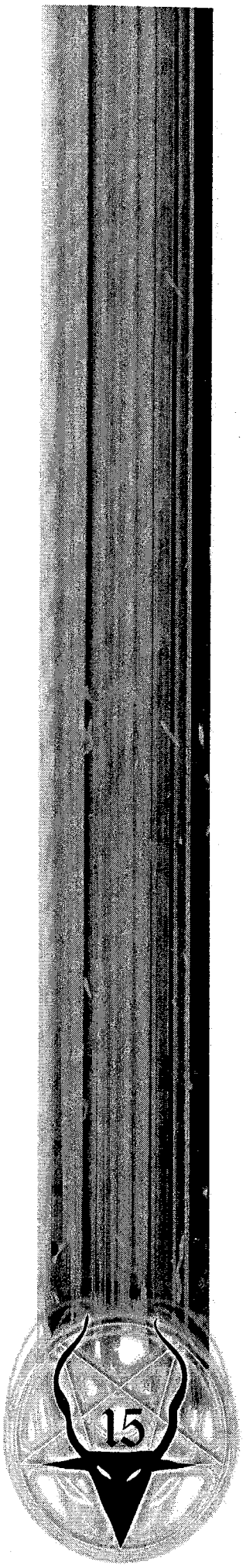
La taifa de Runda [Ronda] es tomada por la de Ishbiliya [Sevilla], muriendo el rey de la primera en su defensa.

1066
La taifa de Mawrur [Morón] es anexionada por la de Ishbiliya [Sevilla].

1067
La taifa de Ishbiliya [Sevilla] conquista la de Karmuna [Carmona], anexionándola a su territorio.

1069
Al–Moctádir de Sarakusta [Zaragoza] se compromete a pagar en concepto de parias a Sancho de Peñalén, rey de Navarra, la cantidad de mil monedas de oro mensualmente (casi 20 k de oro).

1070
La taifa de Ishbiliya [Sevilla] conquista la de Qurtuba [Córdoba] y se la anexiona (para variar).



1072
Alfonso VI reunifica Castilla tras apresar (y malas lenguas dicen que asesinar) a sus hermanos García y Sancho. Es "ése" Alfonso, el del Cid, ya saben...

1075
En Malaka [Málaga]. el ejército de Ishbiliya [Sevilla] sufre una gran derrota (ya tocaba) a manos de tropas granadinas. El ejército sevillano estaba mandado por el príncipe Mu'tamid, hijo de Mu'tadid, que había ocupado toda la ciudad a excepción de la alcazaba. El ejército de Gharnata [Granada] de Al–Muzaffar estaba mandado por Yahyá ibn–Ifrân.

La ciudad de Qurtuba [Córdoba] es tomada por Al–Ma'mûn de Tulaytula [Toledo], gracias al concurso del aventurero Ibn–'Ukâsa.Por desgracia, Al–Ma'mûn muere ese mismo año, el 28 de junio.

1076
Al–Muqtadir ibn–Hûd de Sarakusta [Zaragoza] toma la ciudad de Daniya [Denia] y destrona a su señor, Iqbâl al–dawla 'Alí ibn–Muyâhid. Las islas Baleares, dependientes del reino de Denia, se proclaman independientes.

1078
La taifa de Ishbiliya [Sevilla] conquista la de Murcia.

1080
El pueblo toledano destrona a su rey taifa, Al–Qadir.

1081
Destierro del Cid.
Con la ayuda de Alfonso VI, Al–Qadir recupera su trono en Tulaytula [Toledo]. Que no hay que olvidar que el primero fue huésped del segundo, cuando su hermano Sancho no lo quería demasiado bien, y que es de bien nacido ser agradecido...

1082
Expedición de Alfonso VI contra Mu'tamid de Ishbiliya por haber éste rehusado pagar su tributo anual.

1083
Los cristianos toman una pequeña aldea llamada Magerit [Madrid].
Sancho Ramírez conquista la población de Al–Qasr [Alquézar].

1085
El 25 de mayo Alfonso VI toma Tulaytula después de un largo asedio (una vez pagadas las deudas, ya estaba en paz). El Islam no sólo ha perdido una de las ciudades más importantes del país, sino también el control de la meseta. El rey de Ishbiliya Al–Mu'tamid y los de Badajoz y Gharnata [Granada], a la vista de la pérdida de la ciudad y del continuo avance de los reinos del Norte peninsular, piden ayuda a los almorávides.

Batalla de Al–Nîbal [Níval]: En las proximidades de Gharnata se enfrentan los ejércitos de Alfonso VI y de Abd Alláh , rey taifa de Gharnata, correspondiendo la victoria a este último. En la batalla se cubre de gloria el guerrero zeneta Muqâtil ibn–'Atiya "el Royo".

Sin embargo, ese mismo año los cristianos toman la plaza de Ávila y Raimundo de Borgoña conquista la ciudad de Salamanca..

1086
23 de octubre: Batalla de Zallâqa, en Sagrajas. Fuerzas andalusíes reforzadas con otras almorávides del príncipe Yusuf ibn–Tasufin (recién llegadas a la península) vencen a las tropas cristianas de Alfonso VI que, alarmado ante las noticias de la llegada de refuerzos del Magreb, había decidido salir a su encuentro. El ejército castellano–leonés contaba con refuerzos proporcionados por Sancho I Ramírez de Aragón, así como con la colaboración de caballeros franceses. El ataque inicial de Alvar Fáñez, que manda la vanguardia de las tropas cristianas, hace retroceder a los almorávides, pero éstos reaccionan logrando la victoria sobre el ejército de Alfonso VI, que huye en desbandada.

1088
El arzobispo de Toledo reconquista la población de Al–Qalat Nahar [Alcalá de Henares].

1089
La importante plaza de Aledo, de gran relevancia estratégica, es sitiada por las tropas de todos los reyes taifas más algunas almorávides de Yusuf ibn–Tasufin. Sin embargo, la operación fracasa y han de levantarlo ante la noticia de que Alfonso VI ha acudido a auxiliarla. Yusuf se vuelve de éste su segundo viaje a la península decepcionado por la poca cohesión de los soberanos andalusíes.

Emirato almorávide

1090
A la vista de sus triunfos en Al Andalus, los ulemas incitan a Yusuf ibn–Tasufin a apoderarse de toda la región. Todo hay que decirlo, el príncipe almorávide tampoco se hace rogar demasiado. Tras el fracaso del sitio de Aledo, Yusuf ya había tenido la tentación de acabar con los reinos de taifas, incapaces de hacer causa común ni siquiera contra sus adversarios.
8 de septiembre: Abd Alláh, rey de Gharnata [Granada] se rinde pacíficamente al emir Yusuf.

1091
En los primeros meses del año van cayendo las distintas taifas en poder almorávide:
10 de mayo: los almorávides entran triunfales en Karmuna [Carmona].
7 de septiembre: el ejército almorávide, que tenía sitiada la ciudad de Ishbiliya [Sevilla] desde mayo, inicia el asalto de la misma. Al–Mu'tamid y su hijo se rinden incondicionalmente.
Los almorávides conquistan la taifa de Al–Mariya [Almería] y Qurtuba [Córdoba].

1092
Aledo es tomada por Ibn–Â'isa, hijo de Yusuf ibn–Tasufin. Es asesinado Al–Qadir, rey de Balansiya [Valencia] con la ayuda de los castellanos.

1093
Sancho Ramírez ordena construir el castillo–abadía de Montearagón, como base de operaciones para la conquista de Washka [Huesca].

1094
Badajoz y su reino taifa caen en manos almorávides acabando al tiempo con la dinastía Aftasí y obligando al último de éstos a huir a Castilla.

Muere frente a las murallas de Washka [Huesca] Sancho Ramírez, rey de Aragón, durante el asedio a la ciudad. Las tropas cristianas se retiran.

Tras un duro asedio, el Cid entra en Balansiya [Valencia].

1096
19 de noviembre: Washka [Huesca] cae en manos de Pedro I de Aragón y Navarra.

1100
Una incursión musulmana expulsa a la corte navarra de la ciudad de Pamplona.
18 de Octubre.. Pedro I de Aragón conquista la población de Barbastro.

1102
Muerto su adalid, los seguidores del Cid abandonan Balansiya [Valencia], que es tomada por los almorávides.

1104
Los almorávides conquistan la taifa de Albarracín.

1108
Uclés: los ejércitos almorávides infringen una sonada derrota a Alfonso VI.

1110
Los almorávides ocupan ya toda la península hasta Sarakusta [Zaragoza].

1114
Los cristianos atacan sin éxito las islas Baleares, que se mantenían independientes de los almorávides.

1116
Los almorávides se anexionan las Baleares para defenderlas de los ataques de los reinos del norte (suponemos que dando las gracias a los cristianos por haberles dado la excusa, aunque los cronistas nada dicen de ello).

1118
Alfonso I de Aragón conquista Sarakusta [Zaragoza].

1119
Alfonso I conquista Tutila [Tudela].

1120
Alfonso I toma la ciudad de Qal'at Ayub [Calatayud] para el reino de Aragón. Al poco caen también Daroca y Cutanda.

1122
Alfonso I conquista la población de Afraga [Fraga] aunque no podrá mantenerla en su poder mucho tiempo.

1128
Cae la ciudad de Molina a manos de Alfonso I. (Este tipo está en racha).
Los cristianos toman la población de Almazán.

1134
19 de julio. Alfonso I intenta conquistar nuevamente la población de Afraga, pero es totalmente derrotado (ya iba siendo hora) por Tasufin ibn–Alí.

1135
Alfonso VII de León restaura el prestigio de la monarquía leonesa y es proclamado emperador.

Rebelión de los almohades en el norte de Ifriqiya [Africa]. Los almohades son una nueva confederación de tribus beréberes organizadas religiosamente por Ibn–Tumart, contrario a la rigidez maliquí.

1139
25 de julio. Alfonso Henriques vence a los musulmanes en Ourique y se proclama primer rey de Portugal en el mismo campo de batalla.

1144
Ante la amenaza de los aragoneses, el wali Zaad ordena una matanza de cristianos en Cora de Afraga [Fraga].

1146
Desembarco de las tropas almohades en el sur de la península

Califato almohade

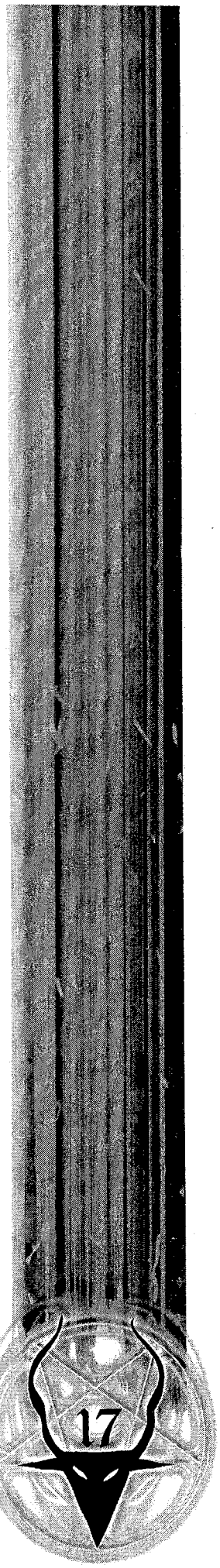
1147
17 de enero: la ciudad de Ishbiliya [Sevilla] cae en poder de los almohades.
Alfonso el Batallador se apodera de Al–Mariya [Almería] con la ayuda de sus vasallos y de las ciudades italianas de Pisa y Génova, interesadas en acabar con la piratería musulmana y en disponer de un puerto que les permitiera comerciar con el norte de Ifriqiya [Africa]. Los almorávides llevaban ya algún tiempo acogiendo a los piratas del Mediterráneo.
Alfonso I de Portugal toma la ciudad de Al–Ushbuna [Lisboa].

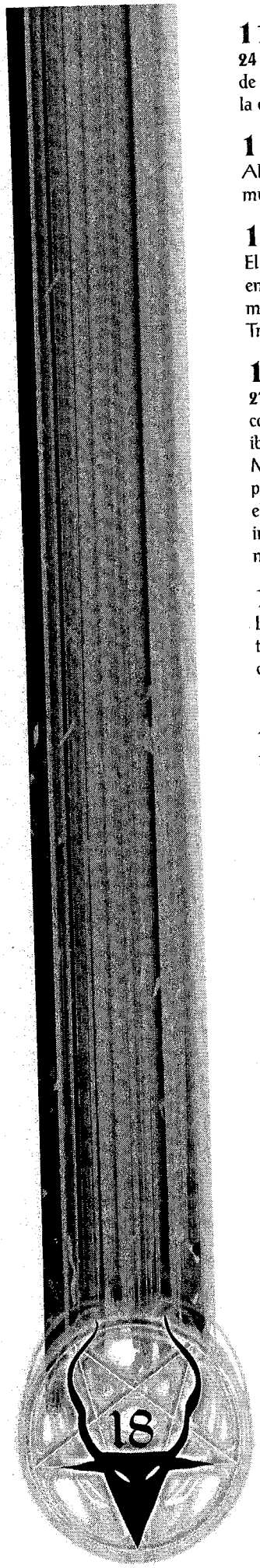
1149
El conde–príncipe catalán Ramón Berenguer IV conquista la población de Afraga [Fraga].

1151
27 de enero: tratado de Tudillén, Alfonso VII, Ramón Berenguer IV y el príncipe de Aragón se ponen de acuerdo sobre el reparto de las zonas que conquisten a los musulmanes.

1157
Los almohades recuperan Al–Mariya [Almería], lo que les llena de prestigio en todo Al Andalus .

1162
Alfonso II, hijo de Petronila y Ramón Berenguer IV, une en su persona el reino de Aragón y el principado de Cataluña.





1163

24 de mayo: sube al trono califal el antiguo gobernador de Ishbiliya [Sevilla], Abu Ya'qub Yusuf. Éste nombra a la ciudad capital de Al Andalus .

1169

Alfonso II toma la ciudad de Tirwal [Teruel] a los musulmanes.

1170

El califa Abu Yacub Yusuf se establece definitivamente en la ciudad de Ishbiliya [Sevilla]. Manda reedificar las murallas, construir un puente que una la ciudad con Triana y hacer obras diversas en la alcazaba interior.

1172

27 de abril: en Ishbiliya [Sevilla] se inician las obras de construcción de una gran mezquita a cargo de Ahmed ibn–Baso.
Mursiya [Murcia] y Balansiya [Valencia] son ocupadas por los almohades. Queda pues todo Al Andalus ya bajo el dominio del califato. Estos reinos se habían mantenido independientes hasta ahora bajo el poder de Ibn–Mardanis, "el rey lobo".

1177

Los ejércitos cristianos ocupan Kunka [Cuenca], importante triunfo si se considera que los almohades llevan cinco años en que no ha habido quien les detenga.

1182

14 de abril: se pronuncia la primera jutba en la nueva mezquita de la ciudad de Ishbiliya [Sevilla].

1183

15 de diciembre. El califa Yusuf dirige un gran ejército almohade contra portugueses y castellanos.

1184

26 de mayo (13 de Sa'far de 580): dos años después de la finalización de la mezquita de la ciudad de Ishbiliya [Sevilla], se ordena levantar el minarete (Giralda). El alarife Ahmed ibn–Baso abrirá los cimientos encontrando un pozo manantial que ciega con piedras y cal hasta asegurar las bases. Las obras se paralizan hasta 1188.
27 y 28 de junio: los almohades cercan la ciudad de Santarem, pero Yusuf se ve obligado a levantar el sitio por problemas de salud. Muere el 30 de julio mientras volvía a su capital.

1188

Ishbiliya [Sevilla]: comienza a levantarse el minarete de la mezquita, empleándose ladrillo y no piedra. Las obras son llevadas a cabo por el alarife Alí al–Gumari.

1193

El gobernador almohade Abu Yusuf erige una ciudad en las proximidades de Ishbiliya [Sevilla] para el gobierno de la provincia de Al Andalus. La llama Hisn al–Faray.

1195

18 de julio: las tropas almohades de Yacub, el hijo del Califa, que habían llegado respondiendo a angustiosas llamadas de socorro desde Marrakech, infringen una terrible derrota al ejército cristiano de Alfonso VIII de Castilla junto a la fortaleza de Alarcos. El Campo de Calatrava queda así libre de la invasión cristiana.

1198

Muere el cordobés Averroes, traductor de Aristóteles.

1211

El califa almohade Al–Nasir decide pasar a Al Andalus para reanudar su lucha contra los castellanos.

1212

En primavera se concentra en Toledo un importante ejército aliado de cristianos. De la ciudad parten hacia el sur conquistando algunas villas, como Calatrava.
16 de julio, Al–Ycab ["el desastre"]: los ejércitos aliados de Alfonso VIII de Castilla, Pedro II de Aragón y Sancho VIII de Navarra con algunas tropas portuguesas de Alfonso II y una fuerza de choque de López de Haro, señor de Vizcaya, vencen a los almohades en la batalla de Hisn al–Iqab [Navas de Tolosa]. A pesar de ser un ejército mucho más numeroso que el cristiano, las tropas almohades son derrotadas por la superioridad estratégica de los contrarios. El califa almohade Al–Nasir huye. Los cronistas cristianos exageran los hechos de forma increíble y llegan a hablar de 200 000 musulmanes muertos frente a sólo 25 de la coalición. El pendón de los almohades será trasladado al monasterio de las Huelgas por orden de Alfonso VIII.

1213

Alfonso VIII toma la población de Alcaraz.
25 de diciembre, Marrakech: muere el califa almohade Al–Nasir, el gran derrotado en la batalla de Hisn al–Iqab [Navas de Tolosa]. Le sucede Abu Ya'qub al–Mustansir.

1228

En el castillo de la población de Ricot. se produce el levantamiento del caudillo Ibn–Hud (Abu Abd Alláh ibn–Yusuf ibn–Hud al–Yudami). Con la ayuda de unos bravos soldados de la comarca y situados en el castillo de Al–Sujayrat ("los peñascales") inician una rebelión contra la dominación almohade que triunfará . Tomando como enseña el estandarte negro de los abasidas, cuya soberanía acató, conquistará Mursiya [Murcia], Lakant [Alicante], Al–Basit [Albacete] y Uryula [Orihuela], llegando incluso a acuñar moneda propia.

1229

En abril, Jaime I de Aragón desembarca en la playa de Paguera, de la isla de Mayurika [Mallorca]. Pretende la conquista del archipiélago balear. La iniciativa ha corrido a cargo de mercaderes catalanes, quienes estaban interesados en el mercado norteafricano y veían así el modo ideal de deshacerse de sus competidores mallorquines; la iniciativa fue luego secundada por otros estamentos, deseosos de acaparar más riquezas.
31 de octubre: la ciudad de Ishbiliya [Sevilla], ante las muestras de decadencia, debilidad, cansancio e inestabilidad del régimen almohade, se une a la rebelión de Ibn–Hud y se desliga de la obediencia almohade. Ibn–Hud representaba, a pesar de ser levantino, los valores tradicionales andalusíes, frente a la intransigencia de los invasores almohades. No tiene nada que ver que el gobernador de Ishbiliya [Sevilla] sea casualmente Abu Naya'Salim... hermano de Ibn–Hud.

31 de diciembre. Los habitantes de Mayurika se rinden a Jaime I. En apenas 9 meses han perecido 50 000 personas.

1230.

Alfonso IX de León avanza por el río Guadiana, toma Marida [Mérida] y Badajoz y abre camino a la conquista de Ishbiliya [Sevilla].

1231

Al–Ahmar ibn–Nasr, fundador de la dinastía nashrí, es nombrado gobernador de Arjona, su ciudad natal.
Durante una campaña militar cristiana, el rey de Murcia, Ceyt Abuceyt, se convierte al cristianismo alegando que se le ha aparecido milagrosamente una cruz. (Siempre hay quienes se arriman al sol que más calienta).

1232

La ciudad de Ishbiliya [Sevilla] se rebela contra Ibn–Hud. Detrás del levantamiento está Abu Marwan Ahmad ibn–Muhammad al–Bayi, miembro de una de las más ilustres familias de la ciudad, a quien se elegirá para que presida un consejo de gobierno. La población vuelve a ser gobernada por sus propios ciudadanos.
Las tropas de Ishbiliya [Sevilla], ayudadas por Abd Alláh Muhammad ibn–Yusuf Nasr ibn–al–Ahmar, derrotan a Ibn–Hud en Aznalfarache.
Muhammad I se subleva en Arjona contra Ibn–Hud y se hace con Guadix, Baza y Djayan [Jaén].
Cae la población de Trujillo ante los cristianos.

1233

Jaime I toma la población de Peñíscola.

1236

Qurtuba [Córdoba] se rinde ante Fernando III de Castilla, ayudado por Muhammad I de Ishbiliya.

1237

La ciudad de Gharnata [Granada] es ocupada por Muhammad I, quien, mediante guerras y diplomacias se está haciendo dueño de medio Al Andalus .
Comienza la construcción de la Qal'at al–Hamra [Alhambra] de Gharnata bajo la dirección de Al–Ahmar.

1238

Jaime I ocupa el Levante.
Ibn–Hud viene a refugiarse a la ciudad de Al–Mariya [Almería]. El ramini sale a recibirle y le hospeda en su palacio. A medianoche lo hace asesinar en los subterráneos del tercer recinto de la alcazaba (para fiarse de los amigos...).
Viendo que vienen mal dadas, la ciudad de Ishbiliya [Sevilla]decide acatar de nuevo la obediencia almohade.

1239

Las poblaciones de Osuna y de Sagunto caen en manos de los cristianos.

1240

Conquista cristiana de la población de Écija.

1245

Tras cinco meses de asedio, Jaime I toma al asalto la población levantina de Biar.

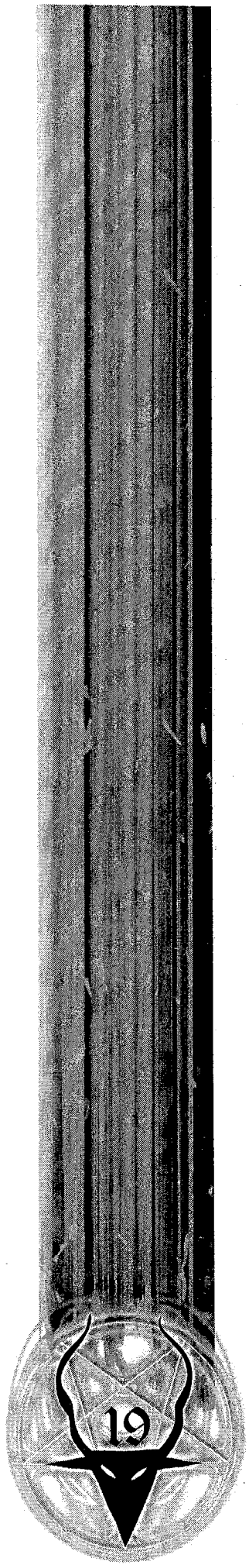
Reino nashrí de Granada	
Muhammad I	1237-1273
Muhammad II	1273-1301
Muhammad III	1301-1308
Nasr	1308-1313
Isma'il I	1313-1324
Muhammad IV	1324-1332
Yusuf I	1332-1354
Muhammad V	1354-1358
Isma'il II	1358-1359
Muhammad VI	1359-1361
Muhammad V	1361-1390
Yusuf II	1390-1391
Muhammad VII	1391-1407
Yusuf III	1407-1417
Muhammad VIII	1417-1419
Muhammad IX	1419-1427
Muhammad VIII	1427-1429
Muhammad IX	1429-1431
Yusuf IV	1431-1432
Muhammad IX	1432-1445
Muhammad X	1445
Yusuf V	1445-1446
Muhammad X	1446-1447
Muhammad IX	1447-1454
Sa'id al–Mustain ibn–Alí	1454-1462
Yusuf V	1462
Sa'id al–Mustain ibn–Alí	1462-1464
Abul Hassán Alí (Muley Hacén)	1464-1482
Abu Abd Alláh Muhammad XI ibn–Alí (Boabdil)	1482-1483
Abul Hassán Alí (Muley Hacén)	1483-1485
Abu Abd Alláh Muhammad XII (el Zagal)	1485-1486
Abu Abd Alláh Muhammad XI ibn–Alí (Boabdil)	1486-1492

Reino nashrí de Gharnata

1246

La ciudad de Djayan [Jaén] es tomada a Muhammad I por las tropas de Fernando III. Pacto entre Fernando III y Muhammad ibn–al–Nasr, auténtico acta de nacimiento del reino de Gharnata [Granada] como vasallo de Castilla. El nuevo reino estará compuesto por las coras de Ilbira [Elvira], con cabeza en Gharnata [Granada]; Raya, con capital en Malaka [Málaga]; y Pechina cuyo centro era Al–Mariya [Almería]. Según el tratado, los nashríes [nazaríes] acudirán a las cortes castellanas cuando sean convocadas, pagarán anualmente parias y estarán obligados a ayudar a los castellanos en sus guerras con otros musulmanes.

Con el pretexto del asesinato del gobernador de la ciudad de Ishbiliya [Sevilla], Ibn–al–Yadd, Fernando III declara la guerra contra los rebeldes de la ciudad, sitiándola.
La ciudad de Arjona –cuna del rey de Gharnata Muhammad I, de la que hasta hace poco había sido gobernador– cae en manos cristianas.



1247
La ciudad de Karmuna o Karmonch [Carmona] se rinde a Fernando III, quien expulsa a todos sus habitantes.

1248
23 de noviembre (5 de Sa'ban de 646), Ishbiliya [Sevilla]: los escritos al emir de Túnez y al califa almohade han sido inútiles. Tras dos años consecutivos de asedio, donde se cortaron todas las vías de a bastecimiento de la ciudad, se firman las peores y más humillantes capitulaciones posibles: los musulmanes tendrán que dejar la ciudad "libre et quita"; es decir, sólo con lo puesto. Entre judíos y musulmanes, la ciudad tiene 300 000 habitantes, que lo pierden todo. Los musulmanes, entre otras peticiones, habían pedido permiso para demoler la mezquita con su alminar, para evitar su profanación por los invasores.

Al enterarse, el infante Alfonso (hijo del rey Fernando) amenaza con matarlos a todos a puñaladas si alguien toca una sola teja de la mezquita o un sólo ladrillo de su torre. El 22 de diciembre las tropas cristianas de Fernando III entran triunfales en una ciudad fantasma de la que han sido obligados a salir todos sus habitantes.

Paradójicamente, Muhammad I, vasallo de Castilla, ha sido forzado a intervenir a modo simbólico en el asedio y a entrar triunfal en la ciudad. Cuando vuelva a Gharnata [Granada] la ciudad lo aclamará como vencedor a lo que responderá una y otra vez «No hay más vencedor que Alláh», frase que sería el lema de la dinastía nashrí.

1249
Los portugueses arrebatan a los musulmanes la población de Cheilb [Silves], adueñándose con ella de todo Al-Gharb [Algarve].

1252
30 de mayo: una misteriosa enfermedad mata a Fernando III en Ishbiliya [Sevilla], la ciudad de la que expulsó a todos sus habitantes. Por ello los buenos creyentes saben ver en ello la mano de Alláh, vengador y justiciero. Será sucedido en el trono por su hijo Alfonso.

1264
Alfonso X toma Arcos y Puerto de Santa María.

1273
12 de febrero: muere el anciano rey Muhammad I, al caerse del caballo en una algarada. Tenía más de setenta años.

1284
Una asamblea de nobles, prelados y ciudadanos depone a Alfonso X y otorgan el poder a su hijo Sancho IV.

1294
La plaza de Tarif [Tarifa] es asediada por las tropas musulmanas, quienes plantean a su alcaide Alonso Pérez de Guzmán dos opciones: o rinde la plaza o matarán a su hijo. El alcaide les lanza un puñal para que maten al hijo y los soldados de Alláh le dan el gusto.

1309
Fernando IV toma Djabal Tarik [Gibraltar].

1312
Muere Fernando IV mientras preparaba su guerra contra Gharnata. Le sucede Alfonso XI, quien se encuentra un reino sumido en la guerra civil.

1314
Comienzan en Gharnata [Granada] las obras del generalife.

1316
Primera campaña del príncipe Pedro contra el reino de Gharnata [Granada].

1319
El príncipe Pedro conduce su segundo ataque contra Gharnata [Granada], siendo sorprendido por un bien preparado ejército andalusí, que le vence. El príncipe Pedro muere en la batalla.

1325
Alfonso XI decide vengar la derrota de 1319 y manda un ejército que vence al ejército de Muhammad IV.

1332
Yusuf I es elevado al trono del reino nashrí.

Muhammad ben Abraham ibn-Amed Alavi



FUE	5	Tamaño		1'62 m.
AGI	10	Peso		54 Kg
HAB	20	Apariencia		12
RES	10	Armadura Nat.		Carece
PER	20			
COM	5	RR	10 %	
CUL	20	IRR	90 %	

Armas: Cuchillo 40% (1D6)
Garrote 50% (1D6)
Armadura: Ropa Gruesa (Prot. 1)
Competencias: Astrología 85%, Medicina 90%, Teología 90%
Conjuros: ¿?
Notas: Médico, astrónomo, poeta y matemático judeo-árabe nacido a mediados del siglo XIII. Según se cuenta, inventó varios instrumentos matemáticos, hoy desaparecidos. Asimismo escribió libros de poesía, algunas obras de teología y tratados de medicina. Murió en Gharnata en 1337.

1340
30 de octubre, batalla del Río Salado: Alfonso XI y su aliado Alfonso IV de Portugal, derrotan a Yusuf I de Gharnata [Granada] y Abul Hassán de Marrakech [Marruecos], éste último al frente de los benimerines que habían atravesado el estrecho. Todo comenzó cuando el rey de Castilla decidió acudir en ayuda de Tarifa, sitiada por los musulmanes.

La campaña se había proyectado como una cruzada. El monarca castellano contaba con la ayuda de las tropas portuguesas, mandadas por su rey Alfonso IV, y de una flota aragonesa. El combate entre ambos ejércitos se desarrolló en las proximidades del río Salado. Después de diversas escaramuzas, la intervención de los defensores de Tarifa inclinó la balanza hacia el lado cristiano. Esa batalla supuso el afianzamiento del dominio del estrecho por los castellanos.

Abul Hassán



FUE	12	Tamaño	1'79 m.
AGI	10	Peso	85 Kg
HAB	20	Apariencia	2
RES	20	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	10	RR 75 %	
CUL	5	IRR 25 %	

Armas: Takuba 90% (1D8+1D6+1)
Armadura: Cota de malla (Prot. 5)
Competencias: Esquivar 40%, Mando 50%
Notas: Rey de los benimerines de Marruecos y aliado de Yusuf I de Granada. Cruzó el estrecho en 1340, derrotó a la flota castellana al mando de Jofre Tenorio y conquistó Algeciras y Gibraltar. El ejército cristiano los sorprendió mientras sitiaban Tarifa y fueron derrotados en la batalla del Salado.

1341

15 de agosto: Alfonso XI conquista la villa de Alcalá de ibn–Zaide [Alcalá la Real] y le concede el título de real. También conquista la población de Hisn al–Uqbin [Castillo de Locubín] y toma su castillo, llamado de la Villeta.

1344

Los castellanos conquistan Al–Djazira [Algeciras].

1345

Los castellanos conquistan Alcaudete.

1351

Leonor de Guzmán, antigua amante del difunto Alfonso XI, es ajusticiada en Ishbiliya [Sevilla] por Pedro I.

1353

Alonso Fernández Coronel es ajusticiado en Ishbiliya por Pedro I.

1354

Muere asesinado en una mezquita granadina Yusuf I. El trono pasa a su primogénito, Muhammad V.

1356

24 de agosto: un terremoto sacude la ciudad de Ishbiliya [Sevilla]. El minarete de la mezquita sufre la rotura de la espiga de hierro que sostenía unas esbeltas esferas de bronce.

1357

Juan de la Cerda es ajusticiado por Pedro I en Ishbiliya [Sevilla].

1358

Pedro I acaba con la vida de su hermano Fadrique. Muhammad V es derrocado por su hermano Isma'il II. Para no tener que matarlo, Isma'il destierra a su hermano del reino. (Para que te fíes de los hermanos).

1359

A su vez, Isma'il II es derrocado su primo, Muhammad VI el Bermejo, llamado así por el color de su cabello.

1361

Pedro I mata a la mismísima reina, Blanca de Borbón, por haber cometido adulterio, y a Muhammad VI, que venía a parlamentar, porque sí.

Abu Sa'id Muhammad, el Bermejo



FUE	15	Tamaño	1'73 m.
AGI	10	Peso	67 Kg
HAB	15	Apariencia	13
RES	13	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	10	RR 50 %	
CUL	12	IRR 50 %	

Armas: Jineta 60% (1D6+1D4+2)
Armadura: Cota de malla (Prot. 5)
Competencias: Elocuencia 45%, Mando 40%
Notas: Rey de Granada con el nombre de Muhammad VI, se apoderó del trono derrocando a su primo Isma'il en 1359 (el cual a su vez había usurpado el trono a su hermano Muhammad V en 1358). Muhammad V solicitó el auxilio del rey de Castilla, Pedro el Cruel, del cual era vasallo. Éste invadió Granada en 1361, aprovechando una tregua en la guerra contra Aragón. Queriendo parlamentar con los castellanos, Muhammad VI se presentó ante Pedro I en el Campo de Tablada (Sevilla) pero el rey, sin escucharle, lo ensartó con su propia lanza. Lo llamaban "el Bermejo" debido al color pelirrojo de su cabello.

Vuelve a ocupar el trono de poder de Gharnata [Granada] Muhammad V.

1369

Montiel: Pedro I el Cruel es asesinado por su hermanastro, Enrique de Trastámara, que gobierna como Enrique II.

1373

Muhammad V firma un pacto de paz con Enrique II de Trastámara.

1377

Realización del Patio de los Leones, dentro del conjunto de la Alhambra, en Gharnata [Granada]..

1381

Jaime II de Aragón intenta sin éxito conquistar Al–Mariya [Almería].

1384

14 de agosto: en Aljubarrota Juan de Avis, pretendiente a la corona de Portugal, derrota definitivamente a Juan II de Castilla, que se había proclamado rey del país vecino como yerno que era de Fernando I, fallecido el pasado año. Como recuerdo de su victoria, Juan de Avis (Juan I) manda levantar el monasterio de Batalha en las proximidades del campo de batalla.

1391

Muere el rey Yusuf II, envenenado por un agente del reino de Fez, de cuya monarquía había vivido supeditado durante su reinado. Le sucede su hijo Muhammad., que lo primero que hace es encarcelar a su hermano Yusuf en el castillo de Salobreña, para que no moleste...

1407

A la muerte de su hermano Muhammad, Yusuf es liberado y coronado rey. En estos 16 años de cautiverio se ha dedicado a escribir poesías (y no demasiado malas, por cierto, eso sí, horrorosamente tristes todas ellas).

Muhammad ibn–Abd Alláh ibn–Jatib



FUE	5	Tamaño	1'72 m.
AGI	12	Peso	66 Kg
HAB	20	Apariencia	10
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	5	RR	10 %
CUL	20	IRR	90 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Medicina 99%, Primeros auxilios 99%
Conjuros: ¿?
Notas: Médico granadino, posiblemente el más famoso de Europa en el siglo XIV. Escribió numerosas obras en árabe y latín, entre las que destacan De pese vitanda, Herba adorantae y Tractatus Medica. Murió en Granada en 1398.

Ibn–Jaldún



FUE	6	Tamaño	1'63 m.
AGI	12	Peso	45 Kg
HAB	15	Apariencia	8
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	5	RR	90 %
CUL	20	IRR	10 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Memoria 90%, Teología 65%.
Poderes: Absolución y Bendición.
Notas: Filósofo tunecino, nacido en Túnez en 1332, de padres granadinos. Siguió una línea de pensamiento neoplatónica, desarrollando una filosofía de la historia. Murió en El Cairo en 1406.

1410
La ciudad de Madinat Antakira [Antequera] es tomada por los cristianos, entre los que cobra fama Fernando, tío y regente de Juan II.

1417
Muere Yusuf III, amante de la paz, quien sobresalió por su equidad y sabiduría, y le sucede Muhammad VIII el Pequeño (con ocho añitos de edad).

1419
Gharnata [Granada]: golpe de Estado de los Ibn–Sarray [abencerrajes], que deponen a Muhammad VIII y ponen en su lugar a Muhammad IX, el Zurdo, nieto de Muhammad V.

1424
Karmuna o Karmonch [Carmona]. Es derribada la mezquita de esta ciudad ahora cristiana.

1427
Muhammad VIII, ahora con 18 años, recupera el trono. Magnánimo, perdona y pretende ganarse el apoyo de los Ibn–Sarray, quienes le depusieron hace 8 años. (De tan bueno, tonto).

1429
Los Ibn–Sarray reponen en su puesto a Muhammad IX y deponen a Muhammad VIII que queda prisionero en Salobreña (por gilipollas).

1431
1 de julio, batalla de la Higueruela: victoria militar de las tropas de Juan II de Castilla sobre los ejércitos nashríes de Gharnata [Granada] en las proximidades de la capital. Las disputas internas existentes en el reino musulmán granadino de Muhammad IX empujan al rey Juan II de Castilla, alentado por su favorito, Álvaro de Luna, a organizar una expedición militar. Los castellanos, dirigidos por éste, saquean la vega de Gharnata [Granada] y se establecen finalmente en las proximidades de la puerta granadina de Elvira. Los nashríes presentan batalla, sufriendo una derrota estrepitosa. El ejército nashrí queda prácticamente deshecho, pero los cristianos, víctimas también de conflictos internos, regresaron a Castilla, sacando escaso partido del éxito. Lo único que logrará Juan II es entronizar en Gharnata [Granada] a Yusuf IV. Sin embargo, éste morirá al año siguiente tras reinar sólo unos pocos meses.

1432
Muhammad VIII es asesinado, más que nada para que no vuelva a reinar (nada personal). Así, la corona vuelve otra vez a manos de Muhammad IX. (Si, el Zurdo. Y van tres veces... ¡no!).

1433
Se produce en Ishbiliya [Sevilla] una conspiración para apoderarse del alcázar y las defensas de la ciudad y alzarla como una república urbana independiente, al estilo de las florecientes repúblicas italianas.

1445
Muhammad X depone al Zurdo. A su vez, ese mismo año es depuesto por Yusuf V.

1446
Donde dije «digo», digo «Diego»: esta vez le toca a Yusuf V recibir la patada de parte de Muhammad X

1447
¡Se acuerdan de Muhammad IX, el Zurdo! Pues vuelve al candelero, derrocando a su vez a Muhammad X. (No me miren así, a mí también me duele ya la cabeza).

1452
Muhammad IX el Zurdo manda a Abdalbar, jefe de los mercenarios, al reino de Murcia con unos doscientos caballeros y seiscientos infantes. Triunfan en Murcia y Orihuela, pero de vuelta, en Lorca, son derrotados por Pedro Fajardo en la batalla de los Alporchones.

1454
A principios del año muere Muhammad IX el Zurdo. Se hace con el poder Sa'id al–Mustain ibn–Alí.

1457
Enrique IV conquista Illora, Huéscar y Loja, aunque se retira ante la abulia propia y la de sus tropas.
Tregua de paz entre Gharnata y Castilla.

1462
A pesar de que hay tratado de paz vigente, algunos caballeros cristianos se obstinan en hacer la guerra a Gharnata [Granada] por su cuenta. El duque de Medina Sidonia conquista Djabal Tarik [Gibraltar]. Los musulmanes no reaccionan, entre otras cosas porque el destronado Yusuf V vuelve a escena y se hace otra vez con la corona

Abd-Dailáh al-Taryuman (Anselm Turneda)



FUE	5	Tamaño	1'60 m.
AGI	10	Peso	57 Kg
HAB	12	Apariencia	8
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	20	RR 95 %	
CUL	20	IRR 5 %	

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Elocuencia 65%, Leer/escribir 75%, Teología 90%.
Poderes: Absolución, Bendición, Consagración.
Notas: Nació en la ciudad de Palma de Mallorca en 1352. Muy joven ingresó en la orden de San Francisco. Estudió en las universidades de Bolonia y París. En 1385, al parecer influenciado por un misterioso maestro suyo llamado Martell, se trasladó a Túnez, donde adoptó la fe islámica. Desempeñó varios cargos en la corte, entre los que destacan el de Intendente de Palacio y Jefe de Aduanas. Asimismo, tradujo numerosas obras del árabe al catalán y escribiendo otras tantas. Murió en 1430. Su tumba en Túnez es aún hoy venerada públicamente, ya que dejó entre los musulmanes fama de hombre sabio y santo.

Batalla del Madroño: Abul Hassán, hijo de Sa'id al-Mustain ibn-Alí vence a Ponce de León cerca de Estepa.

1463

En noviembre los abencerrajes son sangrientamente expulsados de Gharnata (Bueno, son expulsados los que no son asesinados).
Diciembre: muere Yusuf V, volviendo el poder a manos de Sa'id al-Mustain ibn-Alí

1464

Enrique IV de Castilla nombra como heredera al trono a su hermana, la futura Isabel I la Católica, y deshereda a su hija Juana, conocida como "la Beltraneja".
Muere Sa'id al-Mustain ibn-Alí, siendo sucedido por su hijo Abul Hassán Alí (el Muley Hacén de las crónicas cristianas).

1469

Isabel I de Castilla y Fernando II de Aragón contraen matrimonio.

1474

13 de diciembre: Isabel es proclamada reina de Castilla en la iglesia de San Miguel en Segovia.

1475

Junio: el conde de Cabra acuerda una tregua con Gharnata [Granada] en toda la frontera: de Lorca a Tarifa.

1479

24 de diciembre, Runda [Ronda]: los musulmanes del lugar reconquistan el castillo aprovechando que los cristianos están ocupados en los cultos de la fecha.
26 de diciembre, Gharnata [Granada]: boda del príncipe Boabdil con Moraima.

1481

Muley Hassán se niega a pagar más parias a Castilla. Los mensajeros castellanos que se entrevistan con el rey nashrí vuelven a su país con el siguiente mensaje: «Han muerto ya los reyes de Granada que pagaban tributo, también han muerto los reyes de Castilla que los recibían. En las cecas en donde se acuñaba la moneda de las parias, se forjan hierros hoy para impedir que se sigan pagando». Se inicia la guerra de Gharnata [Granada]. Al recibir el rey Fernando el mensaje respondió: «Desgranaré uno por uno los granos de esa Granada».
Los musulmanes recuperan Zahara.
Cae el castillo de Pinar.

1482

Abu Abd Alláh Boabdil arrebata el trono a su padre, Muley Hassán, quien huye a Malaka [Málaga].
14 de julio: Loja es liberada del asedio cristiano que sufría desde hacía varios días.

1483

A primeros de marzo se reúne en Madinat Antakira [Antequera] un poderoso ejército cristiano, que se dirige a la sierra de la Axarquía. El 21 de marzo es atacado



y destruido por las tropas de Abu Abd Alláh, el Zagal, hermano del rey Muley Hassán y tío de Boabdil.
Abril: en los primeros días los cristianos de Murcia entran por Vera en el reino nashrí devastando los sembrados. El 20 de ese mes el ejército de Boabdil es atacado y sufre gran número de bajas. El mismo Boabdil cae preso de los cristianos. En su ausencia, vuelve al poder su padre, Muley Hassán.

1485

8 de mayo: llega a las inmediaciones de la población de Runda [Ronda] la vanguardia castellana, con el marqués de Cádiz al frente. Se inicia el ataque a la ciudad. El 17 de mayo caen las murallas de la ciudad por los disparos de la artillería castellana, el 19 se corta el suministro de agua y al día siguiente la ciudad se rinde, cayendo por consiguiente las aldeas de la Serranía y Marbella. No ha caído sólo una población, sino el más importante punto de resistencia nashrí de la frontera occidental.

29 de mayo: la ciudad de Loja se rinde y firma una capitulación que autoriza a sus habitantes a irse de la ciudad con todo lo que puedan llevarse.

Muley Hassán, gravemente enfermo, cede el trono a su hermano, el Zagal.
Muere Muley Hassán el 28 de octubre. Según la leyenda, su cuerpo es enterrado en la cima más alta de la sierra y de la península por orden de Zoraya [Isabel de Solís], su compañera, para evitar que sus restos caigan en manos cristianas. La montaña pasa a llamarse desde este momento Mulhacén. Sin embargo, es dudoso que esto haya sido así y más bien se tratase de una noticia falsa para que nunca llegase a saberse del lugar real en el que se inhumaron los restos del monarca andalusí.

1486

14 de octubre: Boabdil regresa a Gharnata [Granada] y es coronado por segunda vez. en el Albayzín.
Cae Loja.

1487

10 de abril: Fernando de Aragón pone sitio a la ciudad de Vélez. El Zagal intenta romper el cerco cristiano, sin éxito. El 3 de mayo la ciudad es evacuada.
Fernando de Aragón parte hacia Málaga con 12 000 caballeros y 50 000 peones.

14 de agosto: tras un terrible asedio en el que han muerto 20 000 andaluces, Malaka [Málaga] se somete a las fuerzas cristianas. Los 15 000 andaluces que han sobrevivido son vendidos por los reyes cristianos por 56 000 000 de maravedís.
19 de agosto: muertos sus defensores, Gibralfaro cae.

1489

Baza, Salobreña y Guadix caen en manos cristianas.
26 de diciembre: Al-Mariya [Almería] se rinde pacíficamente. El Zagal, encargado de su defensa, les entrega las llaves de la ciudad a los Reyes Católicos

1491

25 de noviembre: Boabdil, último rey nashrí, capitula ante los Reyes Católicos y negocia la entrega de la ciudad de Gharnata [Granada].

1492

2 de enero: las tropas cristianas entran en la capital. Boabdil y un numeroso séquito salen hacia Andarax.

Los últimos andalusíes

1499

Sublevación de los granadinos en el Albayzín por no cumplir los cristianos los acuerdos firmados con Boabdil, en los que se comprometían a respetar a «las personas, sus bienes y su culto». La rebelión es abortada con gran dureza.

1501

Nueva rebelión morisca en las Alpujarras.

1502

El cardenal Cisneros obliga a los moriscos de Granada a convertirse, de buen grado o a la fuerza.

1526

Muere Boabdil en la batalla de Bacuba, cuando se encontraba al servicio de su pariente Ahmed ibn-Merini, rey de Fez, que lo había acogido en sus dominios de Ifriqiya

1568

El rey Felipe II promulga un edicto en el que se prohibe definitivamente el uso de la religión, lengua y costumbres moriscas.
27 de diciembre: Fernando de Córdoba y Valor (Aben Humeya o Aben Omeya, procedente de una familia emparentada con los Umayad) es proclamado rey de Al Andalus en el valle de Lecrín (Alpujarras). Pocos días después se hará la ceremonia solemne en un olivar de Cádiar.

1569

10 de enero: las tropas del marqués de Mondéjar consiguen pasar el Puente de Tablate y entran en la Alpujarra.
Abril: toma el mando cristiano contra la insurrección andalusí Don Juan de Austria, hermano bastardo de Felipe II.
Octubre, Cádiar: conspiración contra Aben Humeya, que es asesinado por su primo, quien le sucede.

1570

Sofocada la rebelión, los moriscos supervivientes, unos 80 000, son deportados a Andalucía occidental, La Mancha y Castilla

1609

Felipe III ordena la expulsión de la península de todos los moriscos que no se conviertan al cristianismo y abandonen su lengua y costumbres.

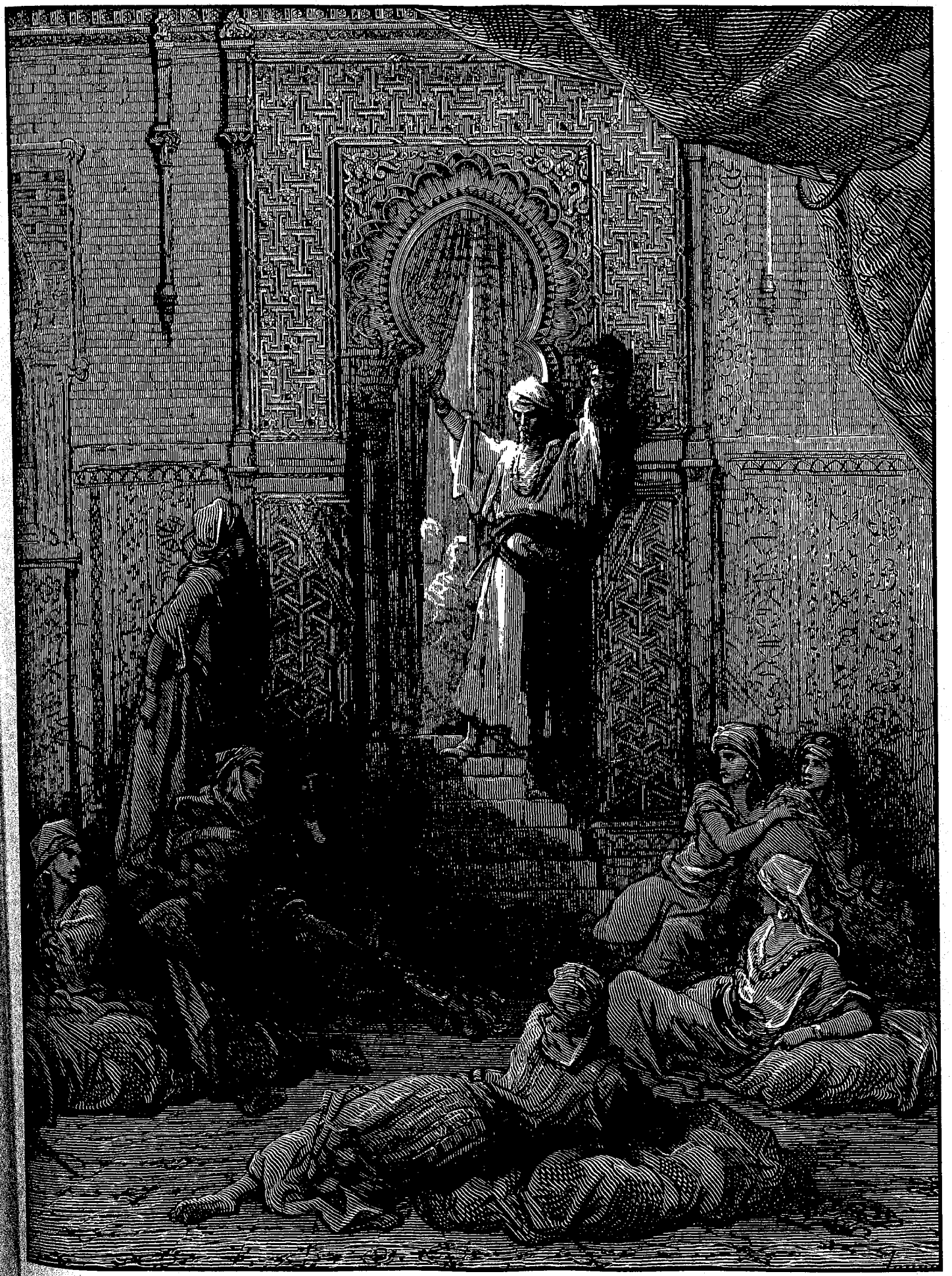


Ilustración: Gustavo Doré

Vida cotidiana en el mundo musulmán

Sabed que la vida mundana es juego,
distracción, gala y jactancia
[...] competencia en riqueza e hijos;
es como la llovizna:
la vegetación que produce maravilla de incrédulos;
luego se agosta, la ves amarillear;
luego queda seca.
En la última vida hay un castigo terrible.

(El Corán, azora LVII, versículo 19)

La sociedad musulmana

[...] Alzamos, en jerarquía, a unos por encima de otros, para que unos utilicen a otros por servidores.

(El Corán, azora XLIII, versículo 31)

La ley del Corán (libro sagrado de los musulmanes) marca una primera clasificación social en el país, según la religión del individuo:

▶ **Musulmanes:** adeptos de la fe islámica. Todos los musulmanes (en teoría) son iguales ante la ley.
▶ **Dhimmis:** con este nombre se conoce a los adoradores de otras religiones que viven en un país musulmán. Pagan una serie de impuestos extra por el hecho de no ser creyentes. En Al Andalus la comunidad dhimmi está formada por mozárabes (cristianos) y judíos. Los dhimmis deben celebrar sus ritos en las zonas de la ciudad reservadas para ellos y deben evitar colocar donde puedan ser vistos por un musulmán objetos sagrados de su culto (por ejemplo, una cruz) u objetos considerados impuros por la fe islámica (como puede ser la carne de cerdo o bebidas alcohólicas). Asimismo, tienen prohibido poseer armas, salvo en casos especiales. (Como puede ser el que los dhimmis formen parte del séquito de un funcionario importante o que hayan sido contratados como mercenarios). Un musulmán piadoso evitará dirigirle la palabra directamente a un infiel si puede evitarlo.

Una vez establecida esta distinción, las clases sociales en las que se divide la sociedad musulmana medieval, como puede ser la de Granada, no son muy diferentes a la sociedad cristiana: hay una clase privilegiada (la alta burocracia, formada por funcionarios, jueces y guerreros), una casta de comerciantes ricos (equivalente en todos los sentidos a la burguesía europea), los habitantes de las ciudades (perfectamente equivalentes, asimismo, a los villanos) y los campesinos, que son iguales en todas partes. Aún por debajo de los campesinos se encuentran los esclavos.

Clases privilegiadas

Aunque en el mundo preislámico hubo una cierta aristocracia de origen tribal, ésta se ha fundido hace mucho con el concepto de comerciante o, mejor dicho, mercader adinerado. Como en otros grupos familiares extensos, el jefe del clan o tribu es dueño de los bienes de la familia y los distribuye, compra o vende a su antojo. Al desarrollarse el imperio musulmán, los funcionarios y burócratas desplazaron a la vieja aristocracia de la cúpula del poder. Luego, era solamente cuestión de tiempo que los cargos de los altos funcionarios terminaran siendo hereditarios, alejándose de su función principal y transformándose en algo muy parecido a un título nobiliario. No nos extrañemos: ¿acaso el marqués cristiano no era originalmente sino el encargado de vigilar la marca, la frontera?

El gobierno

Detrás del emir, califa o rey (según la época) el cargo más alto del gobierno es el de hachib o canciller, el equivalente en nuestros días a un primer ministro, hombre muchas veces con bastante más poder que el del propio rey. Varios visires (ministros) tienen cada uno a su cargo diferentes divanes (carteras) es decir, departamentos administrativos: tesoro, ejército, correspondencia real, etc. Además, se puede conceder el cargo de visir a título honorífico, sin representación en el gobierno, pero sí con derecho a cobrar las rentas que el cargo conlleva. Un título nobiliario, en suma.
Existe además un Consejo de Estado, órgano de consulta formado por el rey, los príncipes, el hachib y los visires, así como otros altos funcionarios y militares que el rey designe. Este consejo solamente puede reunirse a petición expresa del monarca, para tomar decisiones graves (como puede ser, por ejemplo, declarar o no una guerra)
Las provincias están al frente de los wali o gobernadores, con funciones tanto militares como administrativas.

La administración

El estado musulmán está altamente burocratizado. Se calcula que en tiempos de Abd al–Rahmán III había no menos de 40 000 empleados únicamente en el recinto del alcázar, entre secretarios, magistrados, tesoreros, escribientes y servidores. Parte de estos cargos, al igual que en el mundo cristiano, son honoríficos, como el título de Poeta Oficial de la Corte, Jefe de Músicos, Halconero Mayor o Copero Mayor. Al estar próximos al monarca, pueden estar seguros de gozar de su favor.
Entre los funcionarios normales tienen especial influencia los katib –encargados de redactar los textos definitivos de leyes y decretos– y los amil, recaudadores de impuestos, que a su vez están controlados por inspectores para evitar que se enriquezcan robando al estado.

La justicia

Aunque el rey puede emitir sentencias, lo normal es que deje esa función a los jueces. Los hay de varios tipos:
▶ **Qâdi (cadí):** encargado de juzgar asuntos de derecho común y pleitos. También se ocupa de inscribir a los matrimonios y hacerse cargo de huérfanos e incapacitados. Esta función, al menos en teoría, solamente pueden ejercerla hombres virtuosos, grandes conocedores de la ley islámica. Es un cargo casi religioso, ya que la ley nace del Corán y se basa en principios religiosos. Su autoridad está por encima incluso de la del propio monarca (también en teoría al menos). El qâdi juzga en la Mezquita Mayor, rodeado de secretarios jurídicos (fakih) que, al igual que los abogados de hoy en día, procuran enriquecerse alargando interminablemente los pleitos. Hay un qâdi en cada ciudad. En los pueblos hay jueces de menor categoría, encargados de resolver los pleitos sencillos, llamados kakim.

▶ **Sahib ash-shurta:** juzga a los delincuentes comunes. Tiene a su cargo una especie de cuerpo de policía: guardias encargados exclusivamente de garantizar el orden y la tranquilidad en las calles.
▶ **Muhtasib:** inspector de un mercado. Sus funciones incluyen controlar el orden en el mismo, perseguir a los que manipulan los pesos y medidas y asegurarse de que se recojan los desperdicios. Muchas veces tiene también que vigilar el cementerio y preservar la moral y las buenas costumbres.

Delitos y penas

Las penas varían entre una amonestación verbal, una multa, recibir cierto número de garrotazos en la espalda o en la planta de los pies, ser vergonzosamente paseado a lomos de un asno por la ciudad, el destierro o la muerte. Los jueces se basan a la hora de emitir sus sentencias en los preceptos del Corán o en la Sunna (la tradición):

Delito	Amputación de la mano
Asesinato	Pena de muerte
Rebelión/traición	Muerte por tortura
Fornicación *	Lapidación (si estaba casada) o un número determinado de azotes
Bandidaje	Crucifixión
Delitos menores	Un número determinado de azotes
Asesinatos al azar	Estrangulación o decapitación

* Sólo es delito para las mujeres (no para los hombres) que lo realicen fuera del matrimonio.

El ejército

Las tropas están formadas por soldados profesionales, mercenarios (normalmente contratados en el norte de África) y un cierto número de ciudadanos con poco o ningún entrenamiento que desean cumplir con el precepto religioso de la Guerra Santa (Jihad). Los estandartes muestran siempre la media luna y son del color de la casa real: negra para los Abbasíes, blanca para los Umayad y roja para los Nashríes del reino de Granada.
Mención aparte merecen las aceifas o razzias, que se realizan en primavera o verano. Consisten en expediciones rápidas de saqueo, que no de conquista, simplemente para conseguir botín y hostigar al enemigo. Está pactado que ni siquiera rompen la tregua siempre que duren una cantidad de tiempo determinada (que varía según los diferentes tratados). Evidentemente, los cristianos hacen exactamente lo mismo, aunque ellos lo llamen "cabalgadas".

Mercaderes

Las grandes fortunas suelen estar en manos de éstos y demasiado a menudo son también poderosos terratenientes emparentados con la vieja aristocracia tribal y con la nueva burocracia estatal. No tan a menudo realizan ellos mismos los largos viajes que llevan hasta Al Andalus los productos exóticos que los enriquecen: especias, joyas, tapices...

Ciudadanos

Los oficios urbanos son por excelencia los del artesano y el pequeño comerciante, que muchas veces son sinónimos, pues en la misma tienda donde se fabrica el producto se vende éste. Los artesanos suelen agruparse por oficios, como en las ciudades cristianas, y, aunque al frente de cada uno de ellos hay un intendente que representa a todos sus colegas, carecen de una estructura organizativa tan rígida como los gremios. Eso sí, si un artesano comete un delito, todos sus compañeros de oficio pueden tener que pagar una multa ante la autoridad... Una medida disuasoria como otra cualquiera, que hace que muchas veces los pequeños delitos se solucionen en privado...
Los oficios malolientes, como los curtidores o carniceros, que también son matarifes, están ubicados en las afueras de las ciudades (y junto a los barrios pobres, claro), mientras que los productos de lujo se venden en las alcaicerías, grandes patios con tiendas y talleres situados en las zonas céntricas.

Campesinos

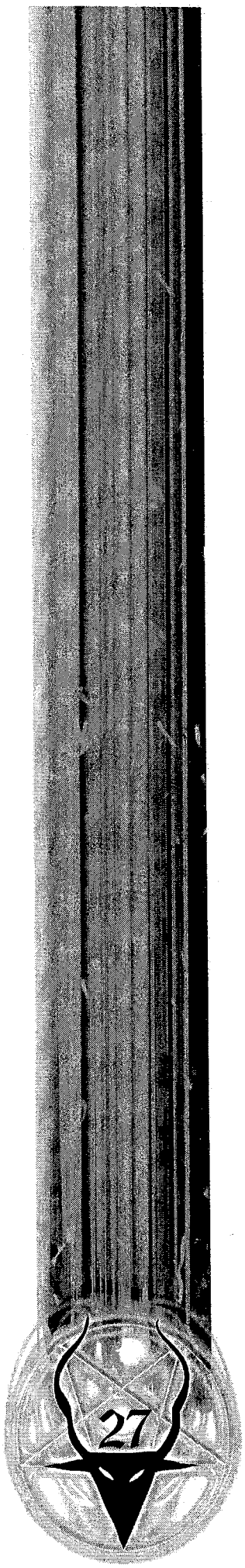
Al igual que sus homónimos cristianos, los campesinos musulmanes rara vez son dueños de la tierra que trabajan. Lo normal es que ésta sea propiedad de la vieja aristocracia árabe o berberisca, de los altos funcionarios, de los jefes militares o directamente del Estado. Sin embargo, las condiciones de vida suelen ser mejores bajo el dominio musulmán, ya que no existe el pago de corveas (impuestos en forma de trabajo) o privilegios especiales por parte de los nobles. Lo normal es que el dueño de la tierra pague la mitad de la simiente, teniendo el campesino que pagar la otra mitad, cultivar, cosechar, vender los productos en el zoco (mercado) más cercano y repartir luego con el dueño los beneficios.
Eso, claro está, si es un hombre libre y no un esclavo...

Esclavos

Los más valorados son los eunucos, esclavos de lujo castrados en su niñez. Los que sobreviven son individuos con voz de niño, sin vello cutáneo y con el pelo fino y lacio, que engordan rápidamente y cuyo temperamento es débil y sumiso. El monarca suele reservarse los eslavos, cristianos procedentes del norte de Europa, que tienen fama de ser buenos luchadores. Para asegurarse su fidelidad, se acostumbra a no enseñárseles el árabe, y así están completamente desconectados del medio que los rodea, sin poder participar en intrigas cortesanas. También son muy valorados los negros africanos, especialmente por su resistencia física.
Entre las mujeres, los musulmanes de Al Andalus aprecian mucho a las gallegas, aunque los precios más altos se pagan por las esclavas cantoras de origen oriental, las qayna, educadas desde niñas para proporcionar todo tipo de placeres a su amo.
Los esclavos normales, normalmente prisioneros de guerra cristianos, son utilizados simplemente como mano de obra barata.
Si una esclava engendra un hijo varón de su amo, obtiene inmediatamente la libertad. Del mismo modo, si un esclavo va a la guerra en lugar de su amo y vuelve vivo, es liberado en el acto.

¡Creed en Alláh y en su Enviado! ¡Gastad de aquello que os dio como últimos poseedores!

Quienes de entre vosotros creen y gastan el la limosna, tendrán un gran salario



La ciudad islámica

Sois la mejor comunidad que se ha hecho surgir para los hombres...

(El Corán, azora III, versículo 106)

Árabes y beréberes fundaron pocas ciudades en la península, pero reformaron y repoblaron muchas de las viejas poblaciones romanas, siguiendo el mismo modelo que las del norte de África y Oriente Medio. ¡Cómo podía ser de otro modo, siendo los climas tan semejantes?

Medina

En el centro de la ciudad está la al–Madinat (o medina, ciudadela amurallada) que es el núcleo administrativo. En éste se encuentran:

▶ **El al–Qasar o castillo,** que, si es además residencia del monarca o del wali, recibe el nombre de al–Qasaba (alcazaba, residencia fortificada). En ella se aloja la guarnición de soldados y dispone además de un pozo o aljibe (depósito) de agua propio, un taller de fabricación y reparación de armas, una enfermería y una mezquita. A diferencia de los castillos cristianos, las torres suelen ser cuadradas en lugar de redondas y las murallas están encaladas para deslumbrar a los atacantes.

▶ **El Suq al–Kebir (mercado principal).** En él suelen encontrarse cambistas, escribanos, drogueros, especieros, perfumistas, sederos, orfebres, libreros y comerciantes de objetos de lujo en general. Adosada al mercado se encuentra siempre la alcaicería, almacén de mercancías caras, cerrada y normalmente muy bien vigilada.

▶ **La aljama** (mezquita principal, equivalente a la catedral cristiana). Recibe su nombre del árabe jhammi, reunión. Por extensión, los castellanos terminaron llamando de este modo a los barrios donde vivían musulmanes o judíos.
Toda mezquita tiene una serie de elementos característicos: adosada al muro de la entrada hay una torre (**al–Minar**) desde la que el al–Muaddin, el encargado del recinto, llama a los fieles a la oración. La puerta de entrada da acceso a un gran patio (**shan**), donde hay un estanque o fuente donde los creyentes pueden lavarse. Luego, tras descalzarse, pasan a sala de oración (**liwan**) por unas arcadas sin puertas situadas justo enfrente de la pared del al–Minar. El techo del liwan se sostiene mediante filas de columnas perpendiculares al muro que señala la dirección de La Meca (quibla), hacia el que se vuelven los fieles para rezar. En la quibla hay un nicho ricamente decorado, llamado **mihrab**, desde el que se dirige la oración. A su lado hay un asiento elevado (**mimbar**), desde el que dan clases los ulemas o alfaquíes, los maestros de la ley coránica. Frente al mihrab hay un espacio delimitado con celosías, donde el monarca o el wali puede rezar con cierta seguridad de que no sufrirá atentados de fanáticos, como le sucedió al pobre Yusuf I de Ghamata en 1354. Otro espacio acotado de modo similar está reservado a las mujeres.
La sala de oración tiene el suelo cubierto de alfombras, para mayor comodidad de los fieles, y está iluminada por tragaluces o lámparas (**kandil**). No hay elementos decorativos, para evitar distracciones para los que, al fin y al cabo, solamente vienen a rezar.

Harat

De las puertas de la medina salen las calles principales, que conducen hasta las puertas de las murallas de la ciudad. Los diferentes harat (barrios) que rodean la medina agrupan a los habitantes por oficios, razas o religión. Están separados por puertas, que se cierran por la noche, al igual que las puertas de la muralla de la medina. Así se evitan los robos y la delincuencia y, si esto no sirviera, siempre queda la guardia nocturna, que patrulla armada con garrotes, acompañada de grandes perros y porta faroles (pues no hay alumbrado público). Cada barrio tiene sus propias mezquitas, comercios y sobre todo hamman (baños públicos) de reducido tamaño, pero muy numerosos.
El musulmán, por precepto de religión, debe lavarse regularmente para purificarse y nunca puede realizar sus oraciones sucio. Hay dos tipos de abluciones: el Tahor (purificación completa con agua caliente) y el Guado (baño parcial con agua fría). Asimismo, debe purificarse con un baño en caso de nacimiento o muerte en el seno de su familia.
La costumbre del baño es vista por los cristianos como inconveniente e insana, ya que, según se supone, acrecienta los humores (líquidos) malignos del cuerpo y propicia la diarrea.



Solamente en Córdoba llega a haber más de novecientos baños públicos. La mayoría son baños de sudor, al estilo de las termas romanas, pero hay también tinas y bañeras para clientes extremadamente sucios. Normalmente constan de tres salas: fría, templada y caliente, así como el guardarropa y las letrinas, dispuestas sobre un canal por el que circula el agua. En los baños caros puede encontrarse también una piscina cubierta, así como personal variado para el cuidado completo del cuerpo: perfumistas, masajistas, barberos, etc. Es normal que esté abierto por la mañana para los hombres y por la tarde para las mujeres, o bien según los días de la semana. Suelen ser lugares de tertulia y reunión, aunque no centros de prostitución, como en la zona cristiana.

La salud es tan importante como la higiene en el mundo musulmán. Los árabes copiaron de los hindúes la institución de los hospitales, que no son lugares para aislar a los enfermos y evitar que contagien a los sanos, como en el mundo cristiano, sino auténticos centros de curación divididos en salas para enfermos, aulas para enseñar a los aprendices, dependencias donde se fabrican medicinas y un huerto para cultivar plantas medicinales. Pueden trabajar en ellos hasta veinte médicos a la vez, que normalmente conocen las obras de los médicos clásicos (Galeno, Hipócrates), saben diagnosticar acertadamente muchas enfermedades y practican con éxito operaciones quirúrgicas sencillas, en las que no se limitan a atar al enfermo (como hacen los cristianos cuando han de serrar un miembro podrido o sajar una llaga), sino que desinfectan los instrumentos quirúrgicos, drogan al paciente para ahorrarle sufrimientos y le suturan las heridas con hilos confeccionados con intestinos de animales.
Otro elemento importante de la ciudad son las **escuelas coránicas**, donde los niños aprenden a leer y escribir, así como algunas nociones de matemáticas y gramática. Aquél que desee proseguir sus estudios ha de hacerlo en la aljama, donde los ulemas dan clase de ley coránica, o bien ir a la universidad de Granada, fundada por Yusuf I en el siglo XIV, donde se enseña literatura, historia, gramática, lengua árabe, geografía, medicina y astronomía.
Si es una ciudad importante, tendrá también fuentes públicas de agua potable y alcantarillado. No hay planificación urbanística, por lo que cada cual edifica un poco donde puede, y el resultado de ello es un laberinto de callejuelas estrechas y tortuosas, cuya anchura y dirección cambian cada pocos pasos. La mayoría de las casas son de dos pisos, así que, salvo al mediodía, las calles suelen estar casi siempre en la sombra, lo cual es de agradecer, especialmente en verano. En las pequeñas plazas o espacios vacíos que se van formando (a veces poco más que un trozo de calle algo más ancha), los comerciantes exhiben sus productos, creando pequeños zocos (mercados). Y, cuando se acaba el espacio de la plaza, invaden la calle: la ciudad musulmana es un eterno hervidero de gente que se abre paso entre barberos dispuestos a afeitarte en cualquier rincón, vendedores ambulantes de comida, dulces o refrescos, herbolarios que venden o preparan ungüentos al momento, mendigos que exigen más que piden la limosna (que es preceptiva en el Islam), faquires, encantadores de serpientes, mil y un charlatanes, narradores de cuentos, astrólogos que te predicen el destino, ladrones dispuestos a aliviarte de la bolsa, artesanos que trabajan en la puerta de su taller, vendedores de alfombras, perfumistas y un millar de personajes más. Ir sobre una montura es prácticamente imposible entre tanta muchedumbre, por ello los que pueden permitírselo prefieren ir cómodamente en silla de manos.
Tanta gente de espíritu inquieto necesita un lugar donde alojarse: cerca de los zocos podían encontrarse las fundaq, posadas con almacén adosado, pensadas específicamente para comerciantes y buhoneros y sus mercancías, aunque también pueden alojar a viajeros de paso.

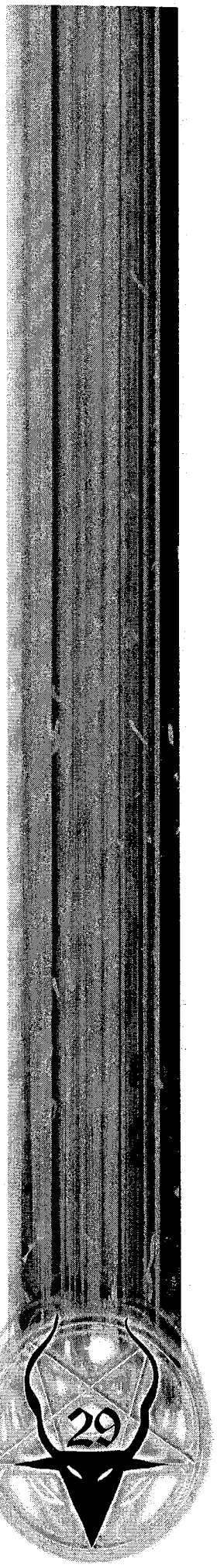
Extramuros

No es raro que los edificios rebosen el perímetro defensivo de la ciudad, formando rabad (arrabales) donde viven los campesinos que cuidan de la vega y los más pobres. En ocasiones, estos rabad están también amurallados, aunque no suele ser habitual. La guardia de la ciudad pocas veces, o ninguna, pasa por ellos y los rabad son un foco de miseria y delincuencia.

Paradójicamente, en el extrarradio de la ciudad se encuentran también las al-Mounias (fincas de recreo) donde los poderosos gustan de retirarse a descansar o a celebrar fiestas más o menos escandalosas. A veces se instalan a vivir de manera permanente, lejos de las aglomeraciones de la ciudad. Estas fincas suelen estar fortificadas y bien defendidas, no tanto en caso de que un ejército enemigo sitiara la ciudad, como en previsión de que las turbas hambrientas de los arrabales se planteen saquearlas. En las al-Mounias suele haber al-Riat (jardines) formados las más de las veces por árboles frutales y huertos dispuestos artísticamente. También en las afueras de la ciudad se encuentra la al-Musara, explanada en la que se celebran las fiestas religiosas del final del Ramadán. En uno de sus lados se alza un nicho desde el que se dirige la oración. Esta explanada también puede utilizarse para celebrar ejercicios militares o incluso como lugar de ejecuciones.
Otros elementos presentes en extramuros son la vega, el conjunto de huertos y campos de cultivo que muchas veces abastecen a la población, y algunos más desagradables: el vertedero público, la leprosería y la maqbara (cementerio). Al contrario que los cristianos, los musulmanes entierran a sus difuntos en las afueras de las ciudades, ya que los lugares donde yacen cadáveres son considerados por el Corán lugares impuros. Por ello suele ser donde se ejerce la prostitución. Estos cementerios, adornados con mirtos, cipreses y olivos, suelen tener en su centro un quba, un pequeño oratorio erigido en honor de algún salijim, personaje especialmente piadoso de la comunidad.

Los ritos funerarios son muy sencillos. Una vez que el médico ha certificado la defunción, la familia y amigos del difunto rezan algunas plegarias en torno a su cadáver. Para mostrar su dolor, las mujeres de la casa se ensucian la cara con hollín, gritando y llorando con grandes aspavientos (en casas ricas, se contrata a plañideras exclusivamente para ello). Los familiares del difunto se visten de negro y azul oscuro, colores de luto.

El cadáver se lava, se cubre con una mortaja blanca y se le lleva en procesión hacia el cementerio. Las lápidas musulmanas son muy sencillas, con el nombre del difunto y la fecha del fallecimiento, sin referencia a sus méritos o virtudes. No hay distinciones entre tumbas de ricos o de pobres, pues todos son hermanos en la fe e iguales ante Alláh. Son más estrechas que las cristianas porque los cuerpos se colocan de lado, con la cara orientada hacia La Meca.



La alimentación

¡Comed de lo lícito y bueno de que Dios os ha proveído! Temed a Alláh, en quien creéis!

(El Corán, azora V, versículo 88)

Los alimentos prohibidos

Son alimentos impuros el cerdo, todo tipo de pescado sin escamas y la carne de los animales muertos por enfermedad o accidente. De hecho, antes de sacrificar un animal hay que asegurarse de que esté limpio (los excrementos son impuros) y que no está enfermo.
Ajos y cebollas no son impuros, pero es señal de muy mala educación que el aliento huela a éstos. De hecho, está prohibido ir a la mezquita habiéndolos comido, ya que se considera signo de dejadez y suciedad.
El Corán censura el consumo de la fermentación de la uva y del grano, aunque no lo prohibe directamente. De todos modos, no es buen musulmán quien se emborracha, o siquiera quien bebe vino con regularidad, aunque en la práctica muchos son los que lo hacen. Algunos, citando a Avicena, incluso argumentan que emborracharse una vez al mes es beneficioso para la salud, ya que provoca vómito, sudor y defecación, que limpian el cuerpo.
No obstante, el Corán también admite que, en caso de necesidad extrema ("o eso, o morir de hambre") o para disimular la verdadera fe en caso de que corra peligro la vida del creyente, está permitido comer alimentos impuros, siempre que se haga con repugnancia y no se encuentre placer en ello.

Los alimentos no prohibidos

Pan, al–cuzcuz y derivados

La base de la alimentación andalusí es el trigo (hinta) del que existen muchas variedades: el mejor es el darmak, del que se obtiene una harina especialmente blanca. La fama de la harina andalusí era tanta que se dice que hasta el legendario Harum al–Rasid se la hacía traer de Ishbiliya para confeccionar el pan que comía.

Pero no se hace pan solamente de harina de trigo, sea de la calidad que sea: es señal de lujo presentar diferentes tipos de panes; y en verdad que hay dónde elegir: de dátiles y nueces, de pasas y almendras, y el tradicional pan de uvas, pasas y azafrán que se consume en las fiestas veraniegas.
Los humildes usan una torta de pan sin levadura como plato, sobre la que colocan los alimentos. Una variante más fina de esta masa sirve para envolver la carne, si se tiene que consumir deprisa o mientras se viaja (¡y luego presumen los ingleses de haber inventado el sándwich!).
Aparte del pan, es muy popular en Al Andalus la harisa, guiso de pan desmenuzado y carne picada, todo ello rehogado en manteca o mantequilla. También se consumen sopas espesas: la acemita (sopa hecha de trigo tostado a medio moler) y la addara alarabia (sopa hecha de mijo), a las que en ocasiones se les añade un poco de carne picada. No hay que confundirlas con el célebre al–cuzcuz (el cuscús), introducido en la península por los almohades en el siglo XIII. En este plato la sémola se cocina al vapor, se rocía de caldo y se le añade la carne una vez cocida. El resultado son los grumos harinosos mezclados con carne que todos conocemos.

Carne y pescado

Las carnes más apreciadas son las de cordero, carnero, becerra y todo tipo de aves. Con ellas se confeccionan albóndigas y salchichas (mirkas), que los cristianos miran con desconfianza, pues en sus tierras no es habitual su consumo. El pescado no es plato muy del gusto de los andalusíes, que lo consumen poco salvo en la costa, donde es plato plebeyo. Como mucho, en ocasiones salen de las cocinas de los ricos pescados triturados, preparados en forma de pasta (como nuestro paté) que se consume acompañado de cuscús o pan. Los pescados más apreciados son anguilas, sardinas y boquerones y, en menor medida, pescadillas, merluzas y bonitos.

Vegetales, legumbres y frutas

Considerados por los físicos como imprescindibles para una buena alimentación, la dieta del musulmán suele incluir espárragos, habas, guisantes, judías, lentejas y garbanzos (estos últimos, muchas veces en forma de puré). También frutos secos, pistachos, piñones y especialmente almendras, a las que se le atribuyen propiedades medicinales y que, según los cánones culinarios, es el complemento perfecto para la carne de pollo.
Respecto a la fruta, se comen ciruelas, cerezas, dátiles, higos, manzanas, melones, membrillos y granadas, fruta considerada el símbolo del amor y de la fecundidad.

Postres

La repostería andalusí quizás abusa un poco del azúcar y la miel, pero se justifica en que se le atribuyen al dulce propiedades muy beneficiosas para la salud. Los postres más populares son "la media luna del Islam" (con pasta de almendras y miel) y el queso frito con pimienta y canela, servido con miel e higos.

Aceite, olivas y especias

El aceite es imprescindible para la cocina andalusí y se usa no solamente para freír, sino también para condimentar. Hay diferentes tipos de aceite, pero los más apreciados son los de almendras (que son dulces) y el de oliva.
Las aceitunas se consumen también en salmuera, como aperitivo, y es alimento que los cristianos desconocen y posiblemente rechazarán con asco. Como los cristianos, los musulmanes gustan de condimentar sus platos con especias, algo más comunes por estar mejor relacionados con oriente: clavo, azafrán, pimienta... Con todo, su consumo no deja de ser un lujo, por lo que los menos pudientes han de contentarse con condimentar los platos con hierbas más humildes: albahaca, menta, perejil, laurel...

La bebida

La principal bebida es el agua, pero con ella se elaboran muchos refrescos, en especial en verano, para mitigar la sed. El agua fría se mezcla con miel (según costumbre beréber), se aromatiza con jugo de limón o esencias de azahar o rosas y se endulza con caña de azúcar.
También se bebe jarabe de membrillo y de manzana, zumos de granada o de uva, horchata de almendra y de avena y, especialmente, el rubb: un mosto de frutas concentrado por cocción. El rubb es la base para preparar el jamguri, bebida fría que consta además de canela, granos de anís y mostaza y jugo de naranja y que se consume mucho en las fiestas. La leche de cabra y de camella es considerada más sana que la de oveja y vaca.
Por último, no faltan los que hacen burla de la ley coránica fabricando a escondidas vino de higos...

Modales en la mesa

A un invitado que viene a comer se le han de ofrecer, antes que nada, leche fresca (símbolo de pureza y amistad), dátiles y almendras. En la mesa, el cabeza de familia le sirve los mejores trozos. Luego se servirá él y, más tarde, los hijos varones. El resto de la comida se llevará a una sala aparte, donde comen la mujer y las hijas del anfitrión. En familias humildes, los hombres comen primero, dejando las sobras de la comida para las mujeres. Aunque las concubinas y las hijas, si son de corta edad, pueden ser presentadas a los invitados, la mujer legítima nunca se muestra a los ojos de los extraños.

Hay que lavarse las manos y la boca antes y después de comer. Es conveniente decir "Bi–'smi'llah" ("en el Nombre de Alláh") cuando se pone la comida en la mesa. Ningún buen musulmán se sentará a comer en una mesa en la que haya vino.

Los comensales deben comer sentados en el suelo y no sobre mobiliario alguno. Normalmente se come usando los tres primeros dedos de la mano y se utiliza exclusivamente la mano derecha, ya que la izquierda se considera impura, puesto que es la que se usa en la letrina. De hecho, es un insulto muy grave coger algún alimento con la zurda. También es de mala educación soplar los alimentos, aunque estén demasiado calientes. Hay que empezar y terminar las comidas con una pequeña pizca de sal. Es una muestra de respeto y buena educación eructar después de comer para demostrar que la comida ha sido de nuestro agrado

Existe la obligación de no comer o beber por mera gula (precepto de la Sunna), por tanto no hay que ser pródigo en ello.

Cuándo y dónde comer

Los comensales se sientan sobre cojines o alfombras, los alimentos se depositan sobre mesas bajas o banquetas. Hasta el siglo IX se sirven todos los alimentos a la vez y cada cual come de aquí y de allá según su apetito o capricho, pero posteriormente se usa el orden persa a la hora de servir los platos: primero, los platos fríos (refrescos, aperitivos, etc.); luego, sopas, platos de carne, pescados y pollos y, para terminar, los platos dulces. Eso, evidentemente, en las casas acomodadas. Los pobres comen lo que pueden y aún gracias.

El andalusí hace, cuando puede, tres comidas diarias: el desayuno, consiste en frutas y verduras frescas, estas últimas sazonadas con vinagre y salsas picantes. A mediodía se toma también un bocado, más o menos ligero, pero la comida fuerte es la cena. Si se es especialmente glotón, uno siempre puede pasarse un momento por el zoco, donde los vendedores ambulantes de comida le prepararán, en un momento, algún sabroso bocado para ir engañando el hambre: albóndigas, salchichas, buñuelos fritos sumergidos en miel, tortas de almendra...

Los hipócritas temen que se les haga descender por una azora que les informe de lo que esconden en sus corazones, Di: "¡Burlaos! Alláh hará salir lo que temeis!

Vida privada

La vida mundana no es más que juego y diversión [...] ¿No razonaréis?

(El Corán, azora VI, versículo 32)

La familia

Un hombre puede tener legalmente hasta cuatro mujeres, aparte de las concubinas. El matrimonio es legal en cuanto la mujer entra en la pubertad. La unión se acuerda entre el futuro marido (o el padre de éste) y el padre o tutor legal de la joven. Está permitido el matrimonio de un musulmán con una dhimmi, pero no el de un dhimmi con una musulmana.

El marido es el jefe absoluto de la familia, ya que, por el hecho de ser hombre, es un ser superior. Sus mujeres oficiales deben permanecer recluidas en casa y, si salen, cubrirse la cara con un velo. Por el contrario, las concubinas no pueden cubrirse con velo y, en general, gozan de más libertad que las esposas.

Cuando nace un bebé se le colocan en el cuello amuletos protectores para que los shayatín y los ifrits no le hagan enfermar, hasta que al séptimo día se le da un nombre y entra a formar parte de la comunidad musulmana. Los niños permanecen con las mujeres hasta los siete años, edad en la que son circuncidados, pasando a estar bajo la tutela directa del padre. Escapará a la autoridad paterna cuando se case, momento en el cual fundará a su vez una nueva familia. Respecto a las niñas, éstas permanecen con las otras mujeres hasta que contraen matrimonio y entonces pasan a depender de su marido.

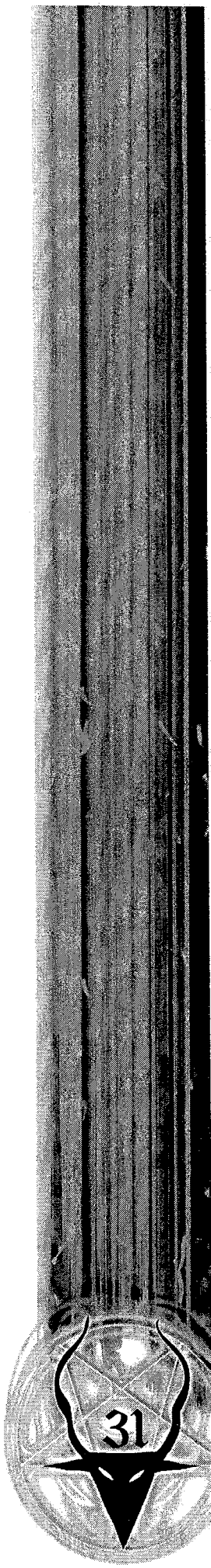
La mujer casada solamente puede mostrar su rostro al marido y a los parientes cercanos. Está sometida por completo a la autoridad del hombre y solamente puede salir de casa sin él para ir a los baños (donde se reúne con las amigas para pasar la tarde y merendar) o a la mezquita. No participa en los banquetes y fiestas que se dan en su propia casa, ya que a estas fiestas solamente pueden asistir cantantes y bailarinas. Sin embargo, una mujer puede solicitar el divorcio si el marido la trata mal o la ignora abiertamente (aunque, como suele ocurrir, solamente prosperaban las causas de las mujeres que tenían buenos valedores, a menudo familiares poderosos que las apoyaban).

En Al Andalus, por influencia tanto beréber (donde la mujer tenía mayor protagonismo) como cristiana, había una corriente de mujeres más independientes que se negaban a llevar velo, participaban en tertulias intelectuales y literarias e incluso intentaban estudiar filosofía, leyes o poesía y llevaban una vida más o menos independiente, para escándalo de mojigatos y tradicionalistas. Evidentemente, eran mujeres de clase media o alta y con fortuna propia, a menudo viudas o bien hijas de padres extremadamente tolerantes.

La casa

A juzgar por la fachada, es difícil distinguir la casa de un rico de la de un pobre, al menos en la ciudad: todas las casas suelen ser de dos pisos, carecen de adornos y tienen pocas ventanas, siempre en el piso superior y cubiertas con ajimeces (celosías).

En el interior, claro está, las cosas cambian bastante. Las casas acomodadas se construyen siguiendo un modelo que



recuerda el de las antiguas villas romanas: las diferentes piezas están distribuidas alrededor de un patio central, cuadrado o, más habitualmente, rectangular. En el centro del patio hay un estanque con surtidor, que contribuye a refrescar el ambiente. Muchos de estos patios están ajardinados. Las habitaciones tienen las ventanas orientadas a este patio y sirven de salones o dormitorios. La puerta no conduce directamente a este patio, sino a un zaguán o recibidor con las puertas acodadas para que, desde la calle, no se vea el interior y así preservar mejor la intimidad de la familia. En el piso superior de la casa suele estar el haram (harén), la zona de las mujeres, a la que solamente pueden entrar los familiares, aunque en ocasiones lo hacen también las amistades íntimas. Con todo, muchas veces las mujeres salen de su zona para ocupar el patio, en especial en verano.

Las casas humildes, por el contrario, constan de una o dos habitaciones, en las que se amontona toda la familia y raramente alcanzan 50 m² de espacio habitable en total. Muchas familias se hacinan en los llamados "corrales", de distribución parecida a la de las casas de los ricos: una única puerta de entrada que da acceso a un patio con viviendas independientes alrededor de él.

Tanto ricos como pobres tienen pocos muebles: mesas redondas y bajas para comer, baúles (pero nunca armarios) para guardar las cosas, camas y un estrado con almohadones donde se sienta el señor de la casa. El resto de la familia tiene que contentarse con cojines o sentarse directamente sobre el suelo, que los ricos cubren de alfombras y los pobres de esteras. Los pudientes, además, adornan las paredes con paños de seda o lana fina, a la manera de tapices. Si es una casa especialmente acomodada, cuenta con una sala de baños propia y una especie de calefacción central de agua caliente que circula por unas tuberías de barro situadas en el interior de muros y suelos. Otros medios menos sofisticados, pero igual de eficaces, eran los tan socorridos braseros de metal o de barro cocido, en las casas más humildes.

Ropa y ornamentos personales

Tanto hombres como mujeres visten una especie de calzones anchos, llamados zaragüelles, y una camisa larga de seda, algodón o lino. Los hombres se colocan encima un albornoz de lana o algodón, según la época del año, teñido muchas veces con colores chillones y que recibe el nombre de caftán. En la cabeza llevan gorros de lino, casquetes de fieltro o turbantes, antes reservados a los ulemas y ahora de uso común en la monarquía nashrí. Suelen ser blancos o de colores claros, reservándose los de color verde exclusivamente para los que han hecho la peregrinación obligatoria a La Meca.

Las mujeres visten mantos de colores vivos, que se ciñen a la cintura, en especial para marcar la forma de un trasero bien dotado, que es considerado el súmmum de la belleza femenina entre los árabes. En caso de no llevar zaragüelles, se envuelven las medias con vendas, como si se tratara de polainas.

La cabeza se cubre con una prenda, llamada almalata, de lino, algodón o seda y que también sirve para cubrirse el rostro en caso de no llevar velo. Muchos hombres de origen beréber tienen costumbre de llevar también velo. En invierno, tanto hombres como mujeres se ponen encima de estas prendas pellizas de lana o chaquetones de piel de conejo u oveja.

El calzado suele ser, tanto en hombres como en mujeres, babuchas, sandalias, alpargatas de suela de esparto o corcho si se han de realizar largas caminatas y, en invierno, almadreñas (botas de piel de conejo).

Los campesinos (tanto hombres como mujeres) visten con más sencillez: túnicas de lana, camisas de algodón y chalecos de piel de cordero en invierno. En verano, los hombres prescinden muchas veces del turbante para llevar sombreros de paja de ala ancha, que protege mejor de los rigores del sol.

Por su parte, las clases acomodadas gustan de llevar el tiraz, un traje de gala formado por una túnica de seda y albornoz de brocado y terciopelo, bordados con hilos de oro formando filigranas. En la cabeza suele llevarse un gorro cónico con pequeñas piedras preciosas incrustadas. En cuanto al pelo, se sigue la moda iraquí: las mujeres lo llevan largo, los hombres muy corto o incluso se afeitan la cabeza, pero casi todos llevan barba porque es señal de virilidad. Es muestra de distinción entre los hombres teñirse ésta con alheña, que le da al pelo un tono anaranjado. Las mujeres de costumbres escandalosas prefieren teñirse el cabello de colores más vivos (Jadicha, prima de Boabdil el Zogoibi, solía colorarse el pelo de verde, ¡y lo mismo hacía con las crines de su caballo!).

Las mujeres musulmanas son muy aficionadas a las joyas: collares de perlas o piedras preciosas, pendientes, brazaletes, pulseras en los tobillos, diademas, pectorales y broches, todo ello de plata y oro, muchas veces con piedras preciosas engastadas (principalmente cornalina, crisolita, topacio, esmeralda y aljófar, perla pequeña y muy apreciada). Las mujeres de clases más humildes han de recurrir a adornos más modestos, hechos de plata, y por motivo de fiestas familiares existe la costumbre de alquilar joyas.

Tanto hombres como mujeres gustan de perfumarse, en especial al salir del baño. Los perfumes son dulces y espesos: ámbar, algalia, aceites perfumados, esencias de flores... Las mujeres, además, se pintan las uñas con alheña y mastican goma perfumada para aromatizar el aliento. Los ojos los agrandan pintando una línea oscura con henna, al estilo de nuestro moderno rímel. Es cosa sabida que la henna produce irritación en los ojos y a la larga la ceguera, pero es considerado un precio a pagar a cambio de estar hermosa.

Fiestas y distracciones

Te preguntan sobre el vino y el juego [...] en ambas cosas hay gran pecado...

(El Corán, azora II, versículo 216)

Principales fiestas musulmanas

Año Nuevo

Se celebra, evidentemente, el primer día del Muharram, el primer mes del calendario islámico. Es costumbre comer pasteles en forma de medina.

Ashura

Es una fiesta que solamente celebran los chiitas (ver Magia y Religión) el décimo día del Muharram. Momento de recogimiento y meditación, en ella se practica el ayuno, como si fuera Ramadán. Recibe también el nombre de "fiesta del duelo".

«Los mercaderes de esclavos disponen de mujeres ingeniosas y dotadas de una gran belleza que dominan a la perfección la lengua romance y que saben vestirse como las cristianas. Cuando algún cliente de fuera de la ciudad les pide una esclava recién importada del país cristiano, el mercader le promete que se la encontrará pronto y le hace desear vivamente la realización de su deseo, pero le va dando largas mientras entretiene su esperanza.
Al final, le presenta una asegurándole que se halla extenuada del viaje, ya que la acaban de traer del norte. Al mismo tiempo, [el mercader] se ha asegurado el concurso de un compadre, que pretende ser el dueño de la esclava y a quien corresponde recibir el dinero. Le dicen [al comprador] que acaba de comprarla en la Frontera Superior y que la ha pagado muy cara, encantado, sin embargo, de poder traer una esclava de importación reciente y de poder presentarla como cosa rara. Una vez terminado el negocio, los dos compadres se reparten el dinero con la esclava. Y ésta se va enseguida con su comprador al lugar de su residencia. Caso de estar satisfecha del trato que recibe, [la esclava] aprovecha la situación para pedir [al comprador] que la liberte y se case con ella. En caso contrario, [la esclava] da a conocer su condición de mujer libre y lleva ante el oficial judicial de la localidad donde se encuentra sus documentos de istirá [documentos que la habilitan para obtener la rescisión de un contrato] y todos los demás que demuestran, sin ningún género de dudas, sus derechos de mujer libre. El comprador, con el contrato de compra y con el acta que le obliga a concederle la libertad, vuelve entonces al mercader de esclavos para hacerse reembolsar la suma pagada por la mujer. Pero el mercader declara ignorar dónde vive el vendedor y dice sólo: «Era un hombre bien conocido como comerciante e importador de esclavas cristianas y de otros sitios». Y resultan vanos todos los esfuerzos del desgraciado [comprador], que pierde su dinero».

(Manual del perfecto Zabazoque, según transcripción de Leví Provençal)

Mauled al-Nabí
En esta fiesta, que tiene lugar el día doce del mes de Rabi'al-awwal, se celebra el aniversario del nacimiento del Profeta. El día se caracteriza por el recogimiento, la oración y por la sencillez en los vestidos. El soberano da ejemplo de modestia: por la mañana va a la mezquita vestido de paño blanco sin pedrería ni dorado, asiste al panegírico de Mahoma y se retira sin ceremonia, pasando el resto del día en retiro y oración.

El ayuno de Ramadán
Durante el noveno mes del año (Ramadán) es precepto no comer, beber, fumar ni hacer el acto sexual desde el alba hasta el ocaso. Es un mes de ayuno y meditación. Las calles permanecen silenciosas y casi vacías. Los creyentes se encierran en sus casas, dedicados a la oración y a la lectura del Corán.

Laila al-Adr
También conocida como "la noche del destino", en ella se conmemora la primera recitación del Corán y se realiza el 27 día del mes de Ramadán.

'Aid al-Fitr (o 'Aid al-Saguir)
Es la ruptura del ayuno, en la que se celebra el final de éste, el último día del mes de Ramadán. Por la noche se encienden todas las lámparas de la ciudad, desde las de los palacios hasta las de las casas más humildes, incluidas, por supuesto, las de las mezquitas. La aljama se llena de fieles y se pronuncia un rezo solemne. Es costumbre que luego los poetas oficiales reciten alabanzas al monarca, muchas veces compitiendo entre sí en ingenio y arte poético.

'Aid Kabir
Conocida como "la fiesta del sacrificio", tiene lugar el día 10 del último mes del año, el Dhu'l-Hidcha (mes de la peregrinación). En esta celebración es costumbre sacrificar un animal (normalmente, un cordero) según el ritual que marca el Corán y que el padre de familia regale vestidos nuevos a sus esposas e hijos. Por la noche hay festejos en las calles, música y baile y las gentes se arrojan unas a otras flores y agua perfumada

Fiestas populares
Las fiestas más animadas son de origen pagano: Nayruz ("la fiesta de la primavera") y Mahrayan ("la fiesta del verano"). Ambas se realizan al inicio de las estaciones respectivas, los familiares y amigos se intercambian regalos, se celebran fiestas y banquetes, con bailes y música de flautas y tambores. Por la noche la fiesta prosigue en la calle y la diversión y desenfreno suelen provocar la censura de los maestros de la ley.
En las noches de Nayruz, además, muchos suelen disfrazarse, haciendo un remedo del carnaval cristiano en el que los muchachos aprovechan para cortejar a las muchachas. En Mahrayan, por su parte, se encienden hogueras en los campos, en lo que muchos han visto una imitación de las hogueras de San Juan. Otros dicen (y es la opinión de este humilde cronista) que ambas fiestas (Carnaval y San Juan) son mucho más antiguas que musulmanes y cristianos...

En septiembre se celebra, más o menos de tapadillo, la Pascua de los Alerces, coincidiendo con la vendimia. Los malos creyentes que beben vino a escondidas aprovechan para hacer fiestas alcohólicas más o menos discretas... y más de un ulema que censura públicamente el consumo del vino se retira por estas fechas a su almunia, a disfrutar de la cosecha del año pasado.

Distracciones y tiempo de ocio
Los hombres del pueblo llano acostumbran a ir a las tabernas, a beber té de menta y charlar. También se considera pasatiempo lícito ir a pasear por la vega, curiosear por los zocos o escuchar a los narradores de cuentos. Por el contrario, los juegos de azar están prohibidos por el Corán, ya que son inmorales pues se apuesta dinero en ellos. Eso no quiere decir que algunos pierdan todo su salario jugando a los dados o a las damas...
Los muchachos de los arrabales, muchas veces, forman bandas para ir a pelearse con otras bandas o para cometer pequeños delitos. Los más privilegiados, por su parte, distraen sus ocios con el juego de cañas (batalla entre dos bandas de jinetes armados con cañas largas y afiladas en lugar de lanzas), caza del ciervo, lanceo de toros, cetrería, carreras de caballos, luchas entre fieras, la música (en teoría prohibida por la Sunna), el baile y el ajedrez, el pasatiempo por excelencia de la gente culta.

Magia y religión en el Islam

Salud para ti, ¡oh benjuí!;
las gentes te llaman benjuí,
pero yo te denomino djinn poderoso.
Me traerás aquél que quiero hacer venir
desde los siete mundos,
los siete rincones
y los siete lugares.

En un principio...

Se dice en el Corán que Alláh (cuyo nombre sea siempre alabado) creó en un principio a los ángeles de la luz y a los djinns del fuego. Los dos primeros djinns se llamaron Whallit, al que dio aspecto de una loba, y Khallit, con aspecto de león. Les ordenó que se reprodujeran y fueron los padres de todas las criaturas mágicas.
Alláh no quedó contento con estas criaturas, en su mayoría monstruosas, que se enfrentaban entre sí en crueles batallas y tuvo que enviar a sus ángeles, al mando de Iblis, para que las combatieran y las desterraran al mundo invisible y evitar así que destruyeran la Tierra. Por ello decidió crear una nueva criatura y modeló al hombre con barro. Una leyenda beréber dice que lo coció en un horno y que el primero se le quemó, produciendo a los hombres de piel negra. Al segundo lo sacó antes de tiempo, quedándole un tono pálido como de enfermo, y son los hombres de piel blanca. Solamente al tercer intento el trabajo quedó terminado, produciendo un hombre con un agradable tono tostado con el que Alláh hizo su alianza de amistad.

Una buena parte de los djinns no se resignaron a ceder la Tierra a los hombres. Abjuraron de Alláh y se rebelaron contra Él y penetraron en la Tierra desde el mundo invisible a través de la noche. Son los ifrits, los espíritus malvados, y Alláh les da caza arrojándoles bolas de fuego (estrellas fugaces) desde el cielo. Tampoco todos los ángeles se mostraron conformes con que la nueva criatura fuera la favorita a los ojos de su señor: Iblis y sus seguidores también se rebelaron contra Alláh y fueron combatidos por Mijaíl, que los expulsó del Paraíso y los envió al Infierno. Los ángeles rebeldes recibieron el nombre de shayatín (en singular, shaythán). Aunque saben que son impotentes frente al poder del Todopoderoso (glorificado sea), gustan de atacar y poner a prueba a los hombres, en un vano intento de demostrar a Su Creador que no son criaturas dignas de confianza...
Del mismo modo, las criaturas mágicas, los hijos de los djinns, imitaron a sus padres y se dividieron en dos bandos, al igual que ellos. Por esto también son llamados en muchos relatos djinns o ifrits, para referirse a si son creyentes o no.

Nota del autor: para evitar confusiones, en el juego denominamos marids (literalmente, "genios rebeldes") a las criaturas no creyentes.

Ángeles

El Islam admite la existencia de cuatro arcángeles (al contrario que judíos y cristianos, que nombran a siete). De hecho, en el Corán solamente se cita el nombre de dos: Jibrail (Gabriel) llamado el Ángel de la Verdad, que reveló la totalidad del Corán a Mahoma; y Mijaíl (Miguel), al que describen con alas de verde esmeralda y con los cabellos de color azafrán. De los ángeles en general poca cosa más se dice en el Corán, excepto una oscura referencia que los divide en ángeles de dos, cuatro y seis alas, una breve anotación que declara que carecen de sexo, al contrario que los shayatín, y que los ángeles de la guarda son dos y no solamente uno, como dicen los cristianos.

Así pues, para los musulmanes todo hombre tiene dos ángeles, uno que escribe las buenas acciones que el sujeto comete y otro que anota las malas. Cuando un hombre comete una maldad, los ángeles esperan hasta que amanezca para escribirlo, por si se arrepiente. Los ángeles sólo dejan de observar al hombre cuando hace sus necesidades naturales, entonces es común que el musulmán antes de entrar a un lugar privado de la presencia de los ángeles cumpla el siguiente ceremonial: entra primero con el pie izquierdo para que el ángel que observa sus malas acciones sea el primero en dejarle; sale colocando primero el pie derecho, para que el ángel que permanece pendiente de sus buenas obras sea el primero en reunirse con él. Cuando el musulmán muere, los libros escritos por ambos ángeles se pesarán en una balanza y el que pese más determinará el destino del sujeto a la hora del Juicio Final. Otros textos citan también a Aupiel y Arael, ángeles y príncipes de las aves, que en ocasiones suelen tomar la forma de algunas de éstas para interactuar con los mortales; a Bahman, ángel guardián que protege a los buenos, especialmente a aquellos que se dedican a hacer el bien para los demás y que defienden a los más débiles o indigentes; a Isfedian, ángel custodio de la fidelidad de las mujeres, a Asfaril, ángel que tocará las trompetas llamando a los muertos para que se presenten en el Juicio Final; a Alpiel, ángel de los árboles frutales; a Melec (también llamado Azrail), ángel de muerte, encargado de recoger las almas de los difuntos; y a los ángeles del Infierno: Zabban, Thabekh (que es ángel verdugo y preside los Infiernos en nombre de Alláh, posiblemente el Tartaruchus de las crónicas cristianas) y Mukir y Nakir, ángeles que tienen la tarea de juzgar a los muertos, atormentar a los pecadores y que poseen un aspecto horrible y desagradable y una voz parecida al trueno. Su principal ocupación es torturar a los condenados golpeándolos con mazas de hierro oxidado..

También son dignos de mención Arot y Marot, ángeles malos a los que el vino hizo cometer excesos y de ahí que Mahoma impusiera la prohibición de beber este licor. Cuenta la leyenda que Arot y Marot recibieron el encargo de bajar a al Tierra a examinar las acciones de los hombres. Un día una mujer, tan sabia como hermosa, los invitó a su mesa donde se les ofreció un excelente vino que bebieron hasta embriagarse. Exaltada su imaginación, solicitaron con ansia los favores de su hermosa anfitriona, la cual fingió negarse a sus deseos hasta que le hubieran confiado las palabras misteriosas que permiten elevarse hasta el cielo. Cuando obtuvo lo que ella pedía, se elevó hasta el mismo trono de Alláh, que para recompensarla por su astucia la convirtió en una estrella. Los ángeles seductores fueron condenados a quedar colgados por los pies hasta el día del Juicio Final en los pozos de Babel, los cuales se pueden observar todavía cerca de Bagdad.

Djinns e ifrits

También conocidos como jinas, genios o yinns, ya el mismo profeta dio fe de su existencia al afirmar que había venido al mundo a predicar no solamente a los hombres, sino también a los djinns. Mahoma distinguía tres tipos: los que tienen apariencia monstruosa, los que manipulan fuerzas de la naturaleza y los que se asemejan a los hombres. De todos modos, prohibió los sacrificios que solían hacerse para aplacar a los djinns al construir una casa y otras formas de culto, que consideró idolatría. Se dice que algunos de ellos se alimentan sólo de olores y hay quien busca atraerlos y atarlos a su servicio derramando perfumes (ver más abajo, en Hechizos).

Ante un djinn (y, por extensión, también ante su descendencia), el creyente invocará el nombre de Alláh. Si es creyente, el ser se alejará sin hacer daño. Por el contrario, si es un ifrit (o un marid), atacará rabioso, pero entonces es lícito matarlo, pues no es criatura de Alláh.

Que los djinns estén sujetos a la ley divina no quiere decir que sientan afecto hacia los hombres, antes al contrario, muchos de ellos les guardan rencor por ser los dueños de la Tierra y los favoritos de Alláh. Así que, aunque no pueden dañarlos, igualmente buscarán su perdición, muchas veces con falsos consejos o con verdades a medias. Una antigua profecía dice que los djinns (y por extensión, los ifrits), fueron creados dos mil años antes que el hombre, pero que no alcanzarán a ver el Juicio Final, pues se extinguirán antes. Quizá ello se deba a la incredulidad humana, al ser éstos criaturas del Mundo Irracional. (*Para conocer sus características, ver Bestiario de Las mil y una noches*).

Shayatín

Al contrario que los ángeles, pueden ser machos o hembras. El padre de todos, Iblis, posee dos sexos: el masculino junto a la pierna derecha, el femenino junto a la izquierda. Se autofecunda y pone diez huevos al día. De cada huevo surgen diez criaturas de diferente sexo.

Un shaythán puede asumir diferentes apariencias engañosas, como la de animales domésticos, y menos comúnmente aposentarse en objetos. Una vieja superstición árabe, de la que se dice que seguía hasta el Profeta, es la de no beber en un vaso roto, pues puede ser el cobijo de un shaythán. Del mismo modos, los fieles en la oración han de apretarse unos con otros, para evitar que los shayatín se cuelen entre ellos. Precaución prescindible en las mezquitas, donde shayatín e ifrits tienen totalmente vedado el acceso y donde hasta los djinns muestran actitud reverente...

Se conocen algunos nombres de shayatín:

▶ Ariel es el espíritu del mal conocido como "león del terror". Se lo asocia con la venganza.

▶ Asmoug es el nombre de un shaythán cuya función es sembrar la discordia entre los familiares, provocar pleitos entre los vecinos y guerras entre los pueblos. Al parecer, carece de forma física. Tanto él como Ariel pueden ser simplemente avatares de Frimost.

▶ Atthar, Sin y Naruh son tres shayatín que suelen ir siempre juntos y que enseñan a los hombres las malas artes de la magia.

▶ Azi Dahaka es un shaythán que gusta de adoptar la forma de un ser híbrido, mitad hombre, mitad serpiente. Se dice que es el padre de las Mujeres serpiente (ver Bestiario), pero no tiene por qué ser cierto.

▶ Berith es un shaythán codicioso venerado por los alquimistas musulmanes, pues posee todos los secretos de la conversión de los metales. Se dice que el Liber Officiorum Spirituum fue escrito gracias a los secretos que reveló.

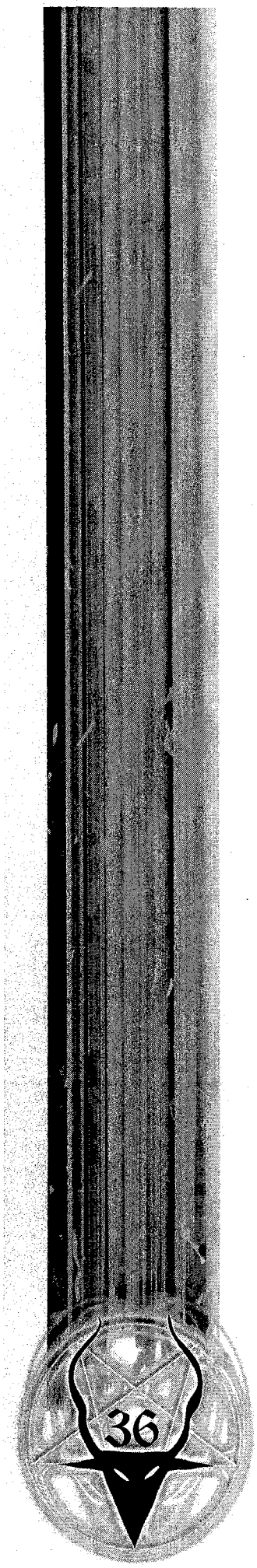
▶ Drudj es una shaythán (sí, en femenino) que adopta la forma de un moscardón con el que ronda los cadáveres. Gusta de esparcir la mentira y las rencillas entre los hombres, pero puede ser vencida si se consigue que la mire "un perro con cuatro ojos" (¡¡). Ciertas tradiciones dicen que Drudj tuvo con Iblis un hijo llamado Sut.

▶ Nasr–ed–Din aparece en algunos textos menores como un bufón del Infierno. Se dice que es uno de los pocos hombres que tras su muerte han alcanzado la categoría de shaythán y que en vida fue un sabio bastante insoportable llamado Mulla Nasrudin.

▶ Taba es otra shaythán, apodada "la perseguidora". Asusta a los niños y hace que se pierdan. Algunos creen ver en ella a la diablesa Lilith.

▶ Zahhak fue originariamente un príncipe árabe que juró lealtad a Iblis. A cambio de ello obtuvo poder y ganó un reino, pero le crecieron como estigmas de su maldad una serpiente negra en cada hombro, a las que tenía que aplacar con sacrificios humanos. Gobernó durante más de mil años antes de morir a manos de un simple herrero llamado Kavéh. Tras su muerte, según las crónicas, se convirtió en shaythán, aunque otros dicen que ya había sido convertido a raíz de su pacto con Iblis.





La mitología islámica en Aquelarre

Sin pretender sentar cátedra, (y partiendo de la base que esto es solamente un entretenimiento lúdico) en términos de juego asumiremos que hay un mismo Bien absoluto, al que poco importa que lo llamen Dios, Alláh o Jehová, enfrentado a un Mal, llamado Satán, Lucifer o, en el caso de los musulmanes, Iblis. Evidentemente, los demonios cristianos y los shayatín musulmanes son los mismos, así que se podrán usar alegremente las características del bestiario demoniaco (y angélico) del manual.
Los djinns y los ifrits son simplemente criaturas del mundo irracional. Así, si un derviche musulmán que se tropiece con un sugaar vasco (por ejemplo), puede probar a invocar el nombre de Alláh y, cuando la criatura no responda, tomarla por un descreído ifrit... aunque se sorprenderá mucho al ver que no funcionan sus poderes frente a ésta.
Y es que este detalle es importante: los poderes de los clérigos cristianos no tienen validez frente a las criaturas irracionales demoniacas que no sean cristianas... pero los poderes de derviches y ulemas sí que sirven frente a las criaturas musulmanas que no sean creyentes (es decir, ifrits y marids), ya que están enfrentados a Alláh.

Los dioses anteriores a Mahoma

En época de Aquelarre es dudoso que exista aún algún árabe descreído que adore a los dioses paganos (sería más o menos lo mismo que si en tierras cristianas alguien todavía adorase al Júpiter romano). Pero, como la necesidad es grande y las fuentes de inspiración no han de limitarse por memeces, aquí va una pequeña lista de dioses árabes preislámicos:

- **Alláh-Taalaí:** el creador, divinidad adorada por los antiguos árabes antes de la llegada de Mahoma, equivalente al Zeus olímpico. Tenía tres hijos: Allat, Menach y Aluzza.
- **Ab-Moshtari:** los antiguos árabes adoraban como una divinidad bajo este nombre al planeta Júpiter.
- **Abda:** ídolo de los madinitas, pueblo que adoraba a los ídolos y que fue exterminado debido a su idolatría a pesar de las exhortaciones del profeta Jethor.
- **Alderabán:** nombre bajo el cual los árabes tributaban honores divinos al sol.
- **Alilat:** diosa de la naturaleza. Su símbolo era la media luna y hay quien dice que por ello es hoy el símbolo del islamismo (otros dicen que no, que se debe a que la huida de Mahoma de La Meca fue con luna nueva). Se dice que sus adoradoras eran capaces de practicar la adivinación simplemente observando la luna. A esta técnica de videncia se le llamaba nairangia.
- **Atharid:** dios que preside el paso de las constelaciones, similar al Mercurio romano.
- **Dzohara:** diosa del amor, tanto carnal como platónico, a la que se atribuía una belleza tal que ni siquiera era imaginable.
- **Nars:** divinidad de los antiguos árabes que se presentaba bajo la forma de un águila.
- **Nassib:** dios del destino. Lleva consigo un libro escrito en el cielo que contiene la buena y la mala fortuna de los hombres, que no puede ser eludida por éstos. Posiblemente de aquí sacó el islamismo el concepto de predestinación absoluta.
- **Ozza:** dios de la justicia. Es temido por su fuerza y por sus arranques de cólera... No es una divinidad muy benevolente que digamos.
- **Razecab:** dios que prometía conceder todas las cosas necesarias para la vida a aquél que decidiera seguirlo. Tenía mucho aprecio por el mundo material.
- **Wad:** divinidad con figura de hombre joven y hermoso que simbolizaba el cielo.

Rituales y supersticiones

Albadara

Es el nombre que los árabes dan al hueso sesaimode de la primera falange del dedo pulgar, cuyo tamaño es como el de un guisante. Los magos le atribuyen propiedades maravillosas, tales como ser indestructible, tanto al golpe, como al agua o al fuego. Se dice que aquí está el germen del ser humano que Alláh habrá de producir cuando determine su resurrección. Por ello éste hueso es muy apreciado por aquellos que practican la nigromancia.

Es signo de buen agüero

Ver volar los pájaros de derecha a izquierda, al contrario de lo que piensan los infieles cristianos.

La muerte nocturna

Es creencia muy extendida que, durante el sueño, el alma se separa del cuerpo, momento que aprovechan los demonios para entrar e impurificarlo y, en algunos casos, dominarlo. De ahí el típico rito musulmán de purificarse con agua todas las mañanas elevando la frase: «Bendito seas señor porque restituyes el alma a su cadáver». Sea como fuere, durante el sueño es cuando el cuerpo del creyente es más vulnerable a las posesiones de los shayatín y los malos espíritus, algo a tener muy en cuenta si se comete la imprudencia de dormir en algún lugar maldito...

Para acabar con las epidemias

Las enfermedades están provocadas por ifrits y shayatín, pero pueden atajarse si se pasea por el lugar de la epidemia un camello, al que hay que dar muerte inmediatamente: los espíritus impuros no pueden evitar entrar en el animal y, con el sacrificio, quedan expulsados.

Para descubrir al culpable de un delito

Hay que reunir a los sospechosos y hacerlos sentar directamente sobre la tierra. Ante ellos se cogerá un talismán en forma de clavo grande, de cuatro lados, cada uno de ellos grabado con palabras sagradas. Se pronunciarán las oraciones y se clavará el clavo en el suelo con ocho golpes. Luego se ordenará a los sospechosos levantarse, pero el culpable no podrá hacerlo mientras el clavo siga hincado en el suelo.

Para dominar a las serpientes

Los hechiceros del Magreb llevan un talismán formado por siete saquitos (de unos 3 cm cada uno) cosidos sucesivamente y atados con una cuerda alrededor del brazo derecho. En cada uno de ellos hay un diminuto pedazo de piel o pergamino. Unos tienen citas del Corán, otros símbolos mágicos. Tras pronunciar las palabras adecuadas, las serpientes (incluso las más malignas y venenosas) obedecerán en todo al portador del talismán. Pero a su vez el encantador de serpientes no ha de matar a ninguna de ellas, pues de lo contrario el talismán perdería todo su poder.

Para esclavizar la voluntad de un recién nacido

Las hechiceras musulmanas se apoderan de un mechón de pelo de la parturienta, o bien están presentes durante el parto, con las piernas o los dedos cruzados y recitando mentalmente sus maleficios. El niño así hechizado acatará en todo las órdenes de la hechicera, aun a su pesar, sin

poder hacer nada para librarse de la atadura, ya que solamente finaliza con la muerte de la hechicera. Debido a que esto era cosa bien sabida, ningún cristiano con algo de seso en la cabeza contrataría los servicios de una comadrona árabe. Según dice la leyenda, incluso el mismo Pedro I el Cruel fue "atado" durante su nacimiento por una hechicera árabe contratada por la amante de Alfonso XI, doña Leonor, y esta atadura convencía al bebe para que no naciera, hasta el punto de que estuvieron a punto de morir él y su madre, y sólo la astucia del médico que atendía el parto puso fin al hechizo.

Para facilitar el parto

Se escribirá en tela nueva el símbolo mágico Ouifq, que luego se atará a los pies de la parturienta, que al punto se sentirá aliviada de sus dolores.

Para hechizar a una persona

Es tradición en los países islámicos que, para apoderarse de la voluntad de una persona, basta con atar seis nudos en un trozo de cuerda, soplando en cada uno de ellos y pronunciando el nombre de la víctima. Pero el piadoso musulmán puede librarse fácilmente del hechizo: basta con recitar en voz alta la penúltima azora del Corán.

Para hechizar un edificio

(O cualquier recinto concreto) se hará sacrificar y enterrar por infieles un animal salvaje, cuyo espíritu, en forma de dibbuk, será su guardián:

«En Marruecos, habiendo terminado el sultán Muley Isma'il la construcción del palacio de Mequinez, hizo la consagración sacrificando un lobo, que degolló a medianoche en la puerta principal. Unos cristianos enterraron la cabeza en el umbral de la puerta y, al amanecer, algunos esclavos negros enterraron el resto al pie de las murallas del recinto».

Algunos realizan esta operación con seres humanos, a los que entierran o emparedan vivos. (Se dice que esta costumbre impera entre los cristianos, que con estos sacrificios consagran sus falsos templos, que ellos llaman catedrales). Otros sacrifican criaturas mágicas, creando así un dibbuk especialmente poderoso.

Para preservar la virginidad

Si se quiere que una muchacha se mantenga virgen hasta el matrimonio, se hace un ritual con una alfombra de nudos, que ella ha de llevar siempre consigo. Mientras la alfombra no sea destruida, su virginidad no podrá ser rota.

Para provocar la impotencia

Basta con que una mujer viuda "corte" con cuchillo la sombra de un recién casado. Para deshacer el encantamiento hay que recitar piadosamente el primer versículo de la azora CXIV, mientras se dibuja con aceite aromático un signo mágico sobre un plato blanco.

Para provocar la lluvia

En Marruecos, cuando se desea que llueva, las diferentes escuelas coránicas recorren las calles en cortejo, invocando la gracia de Alláh, y los habitantes de la ciudad echan sobre ellos cubos de agua, para que los djinns encargados de la lluvia tengan claro qué es lo que se le pide al Altísimo y se apresuren a complacerlo.

Para que se caiga el cabello

En Marruecos se tiene por cosa segura que basta con procurarse un mechón de la víctima, impregnarlo de betún y de otros componentes y colocarlo en un lugar especialmente sucio (por ejemplo, una letrina). Al poco, la cabeza de la víctima se cubrirá de tiña.

Para sanar de las fiebres

Hay que tocar al enfermo con el vientre de una tortuga viva. Luego se deja al animal, boca arriba, en medio del camino, cubierto con una marmita puesta boca abajo. Aquel que toque la marmita contraerá la enfermedad, y el enfermo, a su vez, quedará sanado.

Para trocar el amor en odio

Existe un maleficio cuyo ingrediente principal son los excrementos y orina del enamorado. Sirve también para destruir amor paternal y filial. Las brujas granadinas lo usaban mucho a petición de las concubinas del sultán, para que éste perdiera interés por la favorita de turno.

Protección contra las fieras

Pedacitos de papel donde están escritos varios pasajes del Corán que tienen la virtud de proteger mágicamente al buen creyente que los lleva y de librarle de la amenaza de «las serpientes y los tigres» (literal).

Protección contra los shedim

Para que el espíritu de un enemigo no vuelva del más allá para vengarse de quien le dio muerte, hay que cortar los testículos del cadáver y aplastarlos con el pie.

Tenechir

Es el nombre de la piedra donde antaño se colocaba al muerto para lavarlo. Se dice que, en ocasiones, el alma del muerto queda unida a esa piedra.



Tocar el Corán

Si un no creyente toca el libro sagrado, morirá en el acto, salvo si se trata de un judío o cristiano. En tal caso entrará en una lenta agonía que lo conducirá a la muerte si no abjura de sus falsas creencias y se convierte de corazón al Islam.

Objetos mágicos y míticos

Los musulmanes en general (y los andalusíes no son una excepción) gustan de llevar encima numerosos amuletos, hasta tal punto que se considera excéntrico a quien no lleve al menos uno de ellos. Los talismanes solían ser piedras de carácter protector como el jade, la amatista, el rubí, la esmeralda, el diamante... Y se hacían coincidir normalmente con el horóscopo astrológico de cada persona. Otra cosa son los objetos mágicos que se describen a continuación, bastante más raros, bastante más místicos... y bastante más poderosos. En un principio estarán en poder de Pnjs. Los Pjs pueden llegar a aprender a usarlos, pero nunca a reproducirlos, ya que pueden desvirtuar el juego. El Dj deberá, pues, usarlos con cierta prudencia.

Aceite de Salomón



Es ungüento mágico de gran fama el aceite salomónico, cuya receta compuso el siete veces sabio Suleimán ibn–Daud, Domador de Djinns e Ifrits, al que los infieles llaman Salomón, rey de los judíos. Este aceite, arrojado a las llamas, hace que éstas sean para quien pase sobre ellas «tan dulces como la caricia del agua fresca». También es uno de los componentes principales para realizar el hechizo de Invocación de djinns.

Las "alfombras mágicas"

Se dice en el Magreb que una tejedora de tapices y alfombras no ha de tener más de siete años, para que el amor no la distraiga. Sea como fuere, ciertas alfombras, tejidas por estas niñas, y mediante determinados rezos y rituales que se desgranan mientras son confeccionadas, son en realidad diferentes talismanes protectores, según el dibujo que en ellas se encuentre. Sus poderes bienhechores alcanzan a todos los habitantes de la casa y a los invitados de éstos (mientras estén dentro de los muros de la casa, por supuesto).

- El camello simboliza la riqueza, al igual que la granada.
- Las criaturas mágicas impiden el paso al ser que representan.
- El escorpión o la tarántula protegen contra los envenenamientos.
- El perro ahuyenta a los adoradores del diablo, en especial a los de Guland, pues también protege contra la enfermedad.
- La khamza (una mano abierta) protege contra la envidia y el mal de ojo.
- La paloma trae a la casa la paz y el amor.



Casos aparte son:

- El sello de Salomón, que protege de los djinns (*ver Amuleto protector, un poco más abajo*).
- El triángulo, que es símbolo de Dios, y convierte a la alfombra en territorio sagrado, inviolable para los shayatín y sus seguidores. En su centro puede escribirse una azora en espiral, formando así una trampa para demonios (*ver Poderes de los religiosos*).

¡Pero cuidado! Pues se dice también que ninguna alfombra ha de ser completamente perfecta, pues la perfección es privilegio del Único. Así que, si el dibujo del tejido no tiene alguna pequeña imperfección, no solamente carece de todo poder protector, sino que también es un objeto que solamente traerá la desgracia a su poseedor.

Amuleto protector

Poderoso talismán con forma de grueso medallón, normalmente de metal noble como el oro o la plata, en el que está grabado el sello de Suleimán (una estrella de seis puntas rodeada de símbolos mágicos) con las letras fa, djim, chim, tha, za, kha y zin, que son las únicas que no aparecen en la primera azora del Corán. Aquél que lo lleve no tiene nada que temer de los djinns y otros seres mágicos creyentes, pronuncie o no la sachada.



Anillo de Salomón

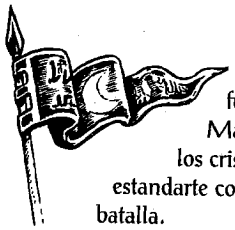
Sortija con una hermosa piedra engarzada en la que se puede leer el pasado, el presente y los posibles futuros y en la cual reside parte del poder del rey Suleimán (Salomón). Con anterioridad, el anillo estuvo en posesión del patriarca Jared, gobernador del mundo. Éste derrotó a Iblis y lo retuvo durante un tiempo como esclavo y servidor.



Armas mágicas de los solimanes

Se dice que antes de Adán existió una raza que convivió con los djinns, si es que no lo eran ellos mismos. Dicen los que saben que hubo cuarenta monarcas entre ellos. También dicen que los miembros de esta raza podían contar con varios cuerpos, otros tenían un gran número de brazos y era común que más de una cabeza se alzara sobre sus hombros. Estas cabezas eran extraordinarias, algunas parecían de elefante, otras de jabalí y muchas otras eran monstruosas. Se llamaban los solimanes y –aunque adoraban al Único y eran respetuosos con la Sunna y luchaban con fiereza contra los ifrits rebeldes– fueron exterminados por Iblis, hay quien dice que simplemente por envidia. Pero desperdigadas por la tierra quedaron sus armas: espadas de fuego, escudos y corazas cortas... Armas indestructibles que pasan de padres a hijos y que tienen gran poder a la hora de luchar contra los demonios, pues resisten el poder del mal.



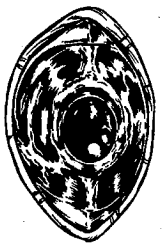


Bajura

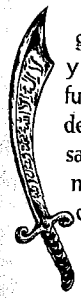
Estandarte de color verde que fue enviado del cielo cuando Mahoma hacia la guerra contra los cristianos. Un solo trozo de este estandarte confiere gran valor y fuerza en la batalla.

Barktan

Piedra negra de la Ka'aba. Era negra porque en una ocasión la besó una mujer impura. En el momento en el que Abraham estaba construyendo la Ka'aba, las piedras venían a él y por sí solas se colocaban en su lugar, pero la piedra negra permanecía sin moverse afligida por su extraño color. Abraham se dio cuenta de esto y la colocó en el lugar principal de la edificación y le dijo: «A partir de este momento tú serás más importante que ninguna otra, porque todo aquel que aquí venga en peregrinaje tendrá que besarte».



La espada del Islam



Se trata de un alfanje, más brillante que la misma plata, con la sachada de los musulmanes grabada en su hoja («no hay más dios que Alláh y Mahoma es su enviado»). Según la tradición fue empuñada por el mismísimo Abu Bakr, suegro del Profeta y primero de los califas. Es una espada santa, que llevará a la victoria a todo aquel buen musulmán que la empuñe en una Jihad o por una causa justa. Pero, por el contrario, castigará con la muerte a todo aquel infiel o mal musulmán que siquiera ose rozarla..

Gefr

Hoja hecha con la piel de un camello en la cual Alí y Ciafar–Sedek, parientes de Mahoma, escribieron con caracteres místicos el destino del Islam y los grandes acontecimientos que deben verificarse en éste hasta el fin de los días.



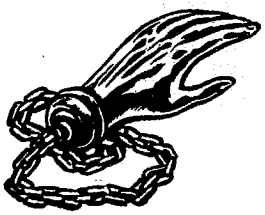
Giurtash



Piedra misteriosa con la capacidad de procurar la lluvia en los periodos de sequía. Se dice que la piedra proviene de Noé y que ha ido pasando de generación en generación.

Khamza (la mano de Fátima)

Para preservarse del mal de ojo, el musulmán tiene la costumbre de extender la mano abierta, a espaldas de quien supuestamente ha querido hechizarlo, mientras murmura: «Los cinco (dedos) en tu ojo». Para los chiitas, los cinco dedos representan los cinco grandes personajes de la familia del Profeta: Mohamed, Alí, Fátima, Hassán y Hussein. Por otro lado, explican los ulemas que, al igual que la mano tiene cinco dedos, cada uno con tres falanges menos el pulgar, que tiene dos, así la ley tiene cinco dogmas, cada uno con tres modificaciones, salvo el primero, que solamente tiene dos. La mano, pintada de rojo, se encuentra en la entrada de muchas casas de musulmanes temerosos de los shayatín y otras criaturas rebeldes. También se encuentra en la mezquita (antes catedral ortodoxa) de Santa Sofía, en Constantinopla, o sobre la puerta de la Torre de Justicia en la Alhambra de Granada. Como joya de plata, la llevan los niños y las mujeres, pero nunca los hombres.



Lenb



Libro fabuloso escrito en árabe donde, según se cuenta, todas las acciones de los hombres están escritas con el dedo de los ángeles.

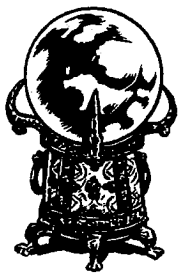
El licor de Ma–Zhat

Cuentan los beduinos del desierto que Alláh, en el principio de los tiempos, viendo a los hombres tristes, los recompensó con Ma–Zhat, "el agua de la alegría". Se trata de un líquido incoloro, pero lleno de fuego y sabor, que reconforta el corazón y el alma de todo buen musulmán y le da coraje y vigor en los momentos difíciles. Solamente los hombres muy sabios o muy piadosos saben dónde conseguir Ma–Zhat, bebida que todo buen musulmán habría de tomar, sin escuchar aquellos que dicen que no deja de ser un mito, una falsa leyenda inventada con el fin de burlar la sabia proscripción del profeta respecto a las bebidas alcohólicas... (Que no hay que olvidar que el alambique, necesario para destilar los aguardientes, sean del tipo que sean, es invento árabe...).



El orbe de Suleimán

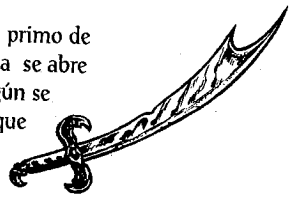
Cerca del fin de su vida el poderoso mago Suleimán ibn–Daud, mítico rey de los hebreos del que ya hemos hablado, aprisionó nueve mil ifrits y shayatín. Eran los más poderosos y oscuros entre los espíritus malignos.



Y uno a uno los encerró en un orbe del más fino cristal y lo cerró con su sello. Y aún siguen allí, jurando venganzas contra los hijos de Adán, planeando destruir sus vidas, sus obras, sus sueños y sus mentes. Esperando que, por accidente, malicia o estupidez, alguien rompa el orbe (donde parecen verse flotar nubes de colores) y los libere...

Zulfagar

Nombre de la espada de Alí, primo de Mahoma. La punta de la hoja se abre en dos como una horca y, según se cuenta, aquel buen creyente que la empuñe en una Jihad será invencible.



Nuevos hechizos

Los siguientes hechizos solamente podrán ser usados por Pjs de religión islámica:

INVOCAR A UN DJINN

Invocación (Magia Blanca) Nivel 5

Componentes: incienso de los cinco colores, esencia de benjuí, aceite de Salomón, perfumes.
Caducidad: no aplicable
Duración: el djinn está obligado a realizar un servicio a su invocador si éste pronuncia la profesión de fe («no hay más dios que Alláh y Mahoma es su enviado»). Luego se irá.
Descripción: en un balcón, terraza o cima de montaña alta, el ejecutante encenderá el incienso, esparcirá los aceites, perfumes y esencias y pronunciará en voz alta la invocación. Si realiza el ritual correctamente, el djinn vendrá en forma de estela de fuego o columna de humo y se materializará ante el ejecutante. Caso de que éste no pronuncie en el acto la profesión de fe islámica, el djinn puede atacarlo (y lo más seguro es que lo haga).
El servicio arriba mencionado puede ser conceder un deseo (y solamente uno) al ejecutante o contestar a una de sus preguntas. El Dj tendrá cuidado ante la petición de deseos de "munchkin" del tipo «mi deseo es tener mil deseos más» o «quiero la vida eterna» o, más aún, «quiero ser invulnerable». Esos Pjs no tendrían que tener una vida demasiado larga, entre otras cosas porque el djinn hará lo posible para acortársela... En caso de fallar la tirada de invocación, en lugar de un djinn aparecerá un ifrit. Claro que el ejecutante no lo descubrirá hasta que no le recite confiadamente la profesión de fe...

ESCLAVIZAR A UN DJINN

Maleficio (Magia Blanca) Nivel 6

Componentes: Amuleto protector, tirada de Elocuencia, tirada de Teología, objeto en el que se encerrará al djinn.
Caducidad: el hechizo se realiza en el acto.
Duración: hasta que el objeto que encierra al djinn no sea destruido.
Descripción: protegido de las iras del djinn por el Amuleto protector (ver más arriba), el ejecutante inicia un combate de ingenio con el djinn, en el que intenta que éste haga una promesa en el nombre de Alláh. Si lo logra (en términos de juego, pasando las antes mencionadas tiradas de Elocuencia y Teología) el djinn se verá obligado a entrar en el objeto que el ejecutante designe y quedará encerrado en él hasta que sea destruido.
Este objeto puede ser, entre otros:
- Un espejo o una botella cerrada de cristal. El djinn encerrado puede responder a una pregunta diaria, sea cual sea y ha de responderla sin mentir (en términos de juego, será como disponer de un hechizo automático de Clarividencia o de Información). Eso sí, el djinn procurará ser lo más críptico que pueda...
- Una alfombra, que recibirá el poder de Vuelo.
- Una estatua en forma de persona, animal o bestia, que cobrará vida cuando el ejecutante lo ordene, animada por el espíritu del djinn.
- Un arma, que mejorará en un +50% la competencia del ejecutante en dicha arma cuando la empuñe.

El Dj y el jugador pueden idear otros objetos ocupados por un djinn, aunque el Dj tendrá cuidado de que no desequilibren en demasía el juego. El ejecutante también puede optar por negociar la libertad del djinn a cambio de tres deseos (y solamente tres). En ese caso el djinn podrá retirarse pero, atado por su palabra, acudirá en el acto cuando el ejecutante lo llame. A diferencia de los deseos obtenidos por una simple invocación, el djinn procurará cumplirlos sin malicia ni doble intención, a no ser que se sienta burlado por el ejecutante, que le exija tareas imposibles o intente aprovecharse de él (repásese lo dicho anteriormente sobre peticiones "munchkin").
En caso de sacar una pifia, será el ejecutante el que quedará atado por una promesa a Alláh ante el djinn, que podrá obligarlo a hacer algún servicio más o menos suicida o más o menos imposible, siendo maldito de Dios si no lo realiza (ver Rasgo 83 de la pág. 47 de Aquelarre).

Los orígenes del Islam

Eran los tiempos de la Dchahiliya, de la ignorancia de la fe. Eran los tiempos anteriores a los primeros tiempos. Según la cronología de los infieles, era el año 610 cuando el piadoso Muhammad, aquél al que luego se le llamó el Profeta (Al–Nabí), el Enviado (Al–Rasul), la Voz que anuncia (Al–Mubasher) o simplemente, Mahoma, recibió la revelación en el monte Hirá. Fue en la que todo buen creyente conoce como "la noche del Destino".
Inspirado por el arcángel Jibrail, mensajero de Alláh, Mahoma empezó a predicar sus revelaciones, pero no recibió de los habitantes de su ciudad natal, La Meca, más que burlas y desprecio. Soportó esta situación durante más de diez años, en los cuales, poco a poco, logró hacer algunos seguidores entre las gentes humildes, e incluso entre los más privilegiados, como fue el caso de Abu Bakr.
Los notables de la ciudad veían con recelo las prédicas del Enviado y los sacerdotes de los falsos ídolos que se veneraban en la Ka'aba conspiraban contra él. La noche del 16 de julio del 622, Mahoma y sus seguidores huyen a la ciudad rival de La Meca, Medina, situada a 400 km de distancia. Es el hecho que se conoce como "la Hégira" y marca el inicio del calendario islámico. En Medina, Mahoma declara la Jihad, la guerra santa, contra los infieles y los enemigos de la verdadera fe. Diez años más tarde, en el 632, sus seguidores se apoderan de La Meca y destruyen todos los ídolos paganos, excepto la Piedra Negra, a la que respetan por no ser originaria de este mundo. (Y no les faltó razón pues, según parece, es un meteorito). Apenas un siglo después de la muerte del profeta, el Islam se extendía desde la península ibérica hasta la India y desde Asia central hasta el Sahara.

Los fundamentos de la fe

Cinco son los preceptos o valores religiosos básicos del Islam:

Un único dios

Alláh es el único dios verdadero y todo musulmán piadoso debe tener la sachada, la profesión de fe, en sus labios: «No hay más dios que Alláh y Mahoma es su enviado». Se dice que, si se murmuran estas palabras con fe antes de morir, el alma vuela directa hacia el paraíso.
Alláh era conocido ya por los habitantes de La Meca antes de Mahoma y ocupaba entre los árabes un lugar muy parecido al del Zeus griego: un padre de los dioses, el jefe de la jerarquía divina. Mahoma afirma que Alláh es el Jehová de los judíos y el Dios de los cristianos, pero que las revelaciones sagradas de estos dos pueblos están incompletas. Es especialmente severo con los cristianos, a los que acusa de politeístas, ya que adoran a un Hijo de Dios y a un Espíritu Santo, amén de un sin fin de santos y santas. *Alláh «no tiene hijos porque no tiene compañera, lo ha creado todo y lo sabe todo»* (azora VI). *«No ha sido engendrado ni ha sido creado. No tiene par»* (azora CXII).

Los profetas y los libros revelados

Cinco son los principales profetas que ha tenido la humanidad: Noé, Abraham, Moisés, Jesús y Mahoma. Los cristianos están equivocados cuando dicen que Jesús es hijo de Dios. Los musulmanes lo llaman Isa, hijo de Miriam y afirman que fue únicamente un enviado de Alláh y Su palabra, que Él ha comunicado a Miriam,

un espíritu que procede de Él (azora IV, 171). Alláh no permitió su muerte y lo reemplazó por una ilusión. No está muerto, vivirá para siempre y, al no morir, no pudo resucitar (azora IV). Mahoma es el último de los profetas y el más importante. Su revelación complementa las de sus antecesores. Al igual que Isa (Jesús) Mahoma no murió, sino que fue ascendido a los cielos, para mayor gloria de Alláh. Los musulmanes consideran que son revelación divina la Toráh hebrea, los Salmos del rey David, los Evangelios y el Corán. Éste último, sin embargo, es el más perfecto, pues sus azoras fueron dictadas por el arcángel Jibrail directamente a Mahoma, que no osó alterar ni una coma del mensaje divino.

Creencia en los ángeles

Que son servidores de Alláh y los encargados de ejecutar Su voluntad. Se han descrito ya al principio de éste capítulo.

Resurrección de los cuerpos y el Juicio Final

Al igual que los profetas hebreos y que Isa, el Ungido, Mahoma también anunció el Juicio Final, cuando Alláh troncará su infinita misericordia en justa cólera por los pecados de los descreídos y los malvados. Los muertos resucitarán y se postrarán de rodillas en espera de su condena o absolución. Se dice que entonces bajarán Mahoma y Jesús de los cielos y que el espíritu de la piedra negra (la Ka'aba) mostrará su verdadera forma. Mahoma juzgará a los musulmanes; Jesús, a judíos y cristianos; la Ka'aba, a los paganos.

La ley de Dios

Ya lo dice el Corán: «Lo bueno que te sucede procede de Alláh, lo malo procede de ti» (azora IV, 79). La ley de Alláh, de la dulzura y el amor, no condiciona al individuo. Pecan pues gravemente los que asumen que la predestinación (mektub) es voluntad de Alláh, y mueren en pecado los que musitan un «Alláh lo ha querido» en el momento de morir. *Sobre las restricciones alimentarias y las materias impuras, consultar el capítulo Vida cotidiana.*

Obligaciones religiosas de los musulmanes

También llamadas "los pilares del Islam", son seis y de cumplimiento ineludible para todo buen creyente:

Sachada (profesión de fe)

«Yo atestiguo que no hay más dios que Alláh y que Mahoma es su Enviado». Basta pronunciar esta fórmula en voz alta y ante un ulema para entrar a formar parte de la comunidad musulmana. Esta afirmación tiene también ciertos poderes frente a los shayatín e ifrits *(ver Poderes de los religiosos, en este mismo capítulo).*

Salát (oración)

Hay cinco oraciones rituales que todo buen creyente ha de realizar. Reciben el nombre de las horas en las que han de realizarse:

Salát al-Fadchr, la oración de la mañana, entre el alba y la salida del sol.

Salát al-Dohr, la oración del mediodía.

Salát al-'Asr, la oración de la tarde.

Salát al-Magreb, la oración del ocaso, que se realiza al ponerse el sol.

Salát al-Isha, la oración de la noche, que se dice antes de acostarse.

La oración es el diálogo con Alláh y el que la realiza ha de purificarse previamente, lavándose las manos y la cara y vistiéndose con decencia. Si no hay agua disponible, el Corán autoriza el Tayamon: frotar el cuerpo con arena o polvo de cascajo. Evidentemente, tal práctica es muy utilizada por los beduinos del desierto.

Se puede rezar en cualquier sitio, excepto junto a tumbas y mataderos, que son lugares impuros, aunque es mucho mejor hacerlo sobre una alfombrilla de oración, formando así un espacio sagrado. Se reza de rodillas, con el rostro postrado en dirección a La Meca. Los viernes se realiza una oración comunitaria en las mezquitas, aunque hay musulmanes piadosos que gustan de realizarla diariamente. Además, al mediodía el imán hace una oración extra, llamada Kotbah, para la salud y prosperidad del soberano.

Siyám (ayuno)

Se realiza durante el mes de Ramadán, el noveno mes del año islámico. En todo el mes, y desde el alba hasta el ocaso, no se puede comer ni beber ni fumar ni realizar actos sexuales.

Zakát (limosna)

El hombre es únicamente el depositario de los bienes de este mundo: Alláh es el verdadero dueño de todo. Así que los mendigos y los necesitados tienen el derecho de pedir limosna a los más afortunados que ellos y es gran pecado contra Alláh no dársela, pues sirve para purificar los beneficios obtenidos por el trabajo, el comercio o la guerra. Debe darse a los pobres, a los soldados voluntarios que van a la guerra, a los esclavos que deseen comprar su liberación o destinarse a la construcción de mezquitas. Por ello, de no recibir limosna, los mendigos pueden enfurecerse y lanzar contra el tacaño descreído una maldición.

Al-Hadch (peregrinación a La Meca)

Todo buen musulmán ha de ir en peregrinación a La Meca al menos una vez en su vida. En la ciudad, prohibida para todo aquél que no sea musulmán, se encuentra el santuario de la Ka'aba, donde está la piedra negra, de la que ya hemos hablado, que se dice que cayó del cielo en tiempos del profeta Ibrahim (Abraham según los textos cristianos y judíos). En el camino, los guías muestran a los peregrinos los lugares llamados Aakbe y Diemret, donde Iblis se apareció a Ibrahim, Agar e Isma'il, para disuadir al primero de que obedeciera a Dios y sacrificara a su hijo. Los peregrinos, cuando van a La Meca, arrojan a estos lugares siete piedras mientras maldicen al demonio y repiten: «Alláh es grande». Ya en La Meca pueden admirar el Zemzem, pozo profundo que existe en la fachada oriental de la Ka'aba. Se alimenta de un manantial creado por Dios para Agar e Isma'il. En el viaje de regreso se visita la tumba de Mahoma, en Medina, y se puede rezar en la mezquita de Omar, en Jerusalén.

Jihad o Dchihád (guerra santa)

Considerado por muchos el sexto pilar del Islam, la Jihad (literalmente, "esfuerzo") o guerra santa es propiamente una prescripción comunitaria; es decir, que no se trata de una obligación personal e individual, sino que afecta a todo el colectivo de la Umma o nación musulmana. Se considera lícito usar la fuerza de las armas (o cualquier otro medio) para expandir el Islam ya que, como bien dijo el Profeta, es voluntad de Alláh el establecimiento del Islam en todo el mundo. También puede declararse la Jihad para defender la verdadera fe de los ataques de los descreídos.

El Cielo y el Infierno

Los juicios

Dos son los juicios que determinaran cual será el paradero del alma una vez que se haya separado de su envoltura mortal: el que se hace después de la muerte, o Juicio Particular, y el que se hará al final de los días o Juicio Final.
Alláh no se toma la molestia de presidir el Juicio Particular y deja este cometido a sus ministros. En el mismo momento que se pone el cuerpo en el sepulcro, el ángel de la muerte recoge el alma que sale del cadáver, con mucho agrado si es la de un verdadero creyente, y con gran aspereza si se trata de un infiel. El alma es conducida ante dos ángeles terribles, Mukir y Nakir, que examinan la fe y obras del difunto y lo interrogan sobre su vida. Hay que ser humilde y responder con corrección, como corresponde a los enviados de Alláh, pues comportarse con soberbia puede acarrear un temible castigo.
El veredicto es siempre desconocido para el alma, que es conducida nuevamente por el ángel de la muerte hasta las puertas del Paraíso. Sin embargo, para llegar hasta él hay que cruzar un puente llamado Poul–Sersha, delgado como el filo de un cuchillo, según dicen los ulemas. Bajo él arden los fuegos del Infierno, donde caen las almas impuras. Pero nada han de temer los justos, pues si han sido fieles a las enseñanzas del Profeta, cruzarán sin peligro, llegando a un estanque donde fluye el Agua de la Vida, que es más blanca que la leche y más dulce que la miel. Para comodidad de los bienaventurados, cántaros que parecen estrellas se encuentran a su disposición para beber esta agua, que les concederá la vida eterna. Si alguno de estos cántaros cayera y llegara a manos de un hombre, obtendría la vida eterna y ya no necesitaría comer, beber, ni desearía ningún otro bien

El Islam distingue entre tres clases de fieles:

▶ Los profetas, cuyas almas son conducidas en triunfo por los ángeles a la morada de los bienaventurados, en el séptimo cielo.

▶ Los mártires, que van a reposar sobre el lomo de los Pay Dul Dul, animales que tienen los pies de ciervo, la cola de tigre y la cabeza de mujer y que se alimentan de los frutos del Árbol de la Vida.

▶ Los creyentes, que permanecerán en el Paraíso a espera del Juicio Final.

El Juicio Final se celebrará al fin de los siglos, cuando la humanidad sea tentada por el falso profeta Daggiad ("el que tiene un solo ojo"), que aparecerá a la grupa de un asno. Su venida anunciará la llegada de Dalbat, la bestia más temida por todos los musulmanes. Es un ser horrendo y monstruoso que puede cambiar de forma a voluntad, siendo cada nueva transformación aún más terrible y abominable que la anterior. El simple hecho de pronunciar su nombre provoca escalofríos. Dalbat mostrará su verdadero poder y deleznable magnificencia en esos días, cuando le sea concedido destruir a la humanidad. Finalizada tan terrible tarea, el siempre misericordioso Alláh resucitará a todas las almas en la llamada "Resurrección Universal". Cuando las trompetas hayan reunido a todos los hombres y los animales provenientes de todos los extremos de la tierra en el valle de Siria, esperaran cincuenta mil años hasta que sea del agrado de Alláh decidir su suerte. Durante ese tiempo, los buenos musulmanes, que habrán tenido cuidado de lavarse bien antes de la oración, brillaran con la gloria, pero los infieles estarán postrados en la tierra, mudos, sordos y ciegos y sus partes sexuales serán negras y deformes.
Cuando llegue el momento del juicio, el ángel Jibrail sostendrá una balanza donde se pesaran las acciones de los hombres. Cuelga uno de los platillos del Cielo y otro del Infierno y son tan grandes que en cada uno de ellos podría caber el Cielo y la Tierra completos. Después de que los "brutos" sean juzgados y que Alláh haya permitido vengarse los unos de los otros, volverán al polvo.

El Paraíso

Aquellos bienaventurados que se hayan comportado de acuerdo a los preceptos del Corán irán al Cielo, cuya llaves custodia el ángel Jibrail. Se compone éste de siete paraísos y Mahoma los vio todos subidos a lomos de su montura, Burak. El primer paraíso es de plata finísima; el segundo de oro; el tercero de piedras preciosas, donde se haya un ángel cuya distancia de una a otra de sus manos es de setenta jornadas y sostiene un libro, que está leyendo continuamente; el cuarto es de esmeraldas; el quinto de cristal; el sexto, de los más rojos rubíes; y en el séptimo hay un jardín rodeado de fuentes y de riachuelos de leche, de miel y de vino. También hay árboles cargados de deliciosos frutos cuyas pepitas se transforman en jóvenes doncellas, tan hermosas y tan dulces que, si una de ellas escupiese al mar, las aguas perderían su amargor.
Este Paraíso está guardado por ángeles de dos tipos: unos con cabezas de vaca con cuernos que tienen cuarenta mil nudos y con cuarenta jornadas de camino entre nudo y nudo. Los otros ángeles tienen setenta mil bocas, cada boca setenta mil lenguas y cada lengua alaba a Alláh setenta mil veces al día en setenta mil idiomas diferentes.
Entre las maravillas que puede contemplar el buen creyente, citaremos dos de las menores: la Mesa Sagrada, una mesa de perlas de blancura cegadora tan ancha y larga que los mortales pueden contemplarla desde la tierra. Está suspendida en medio del séptimo cielo y se encuentra celosamente protegida por los ángeles ante el temor de que los demonios cambien lo que en ella está escrito. Sobre ella está Algazel, la Pluma Divina, formada por el dedo de Alláh, y es artículo de fe que ha de creerse. Está hecha de perlas y un caballo que corriera a rienda suelta por espacio de 500 años apenas llegaría a recorrerla. Tiene la virtud de escribir por sí misma lo pasado, lo presente y lo venidero. La tinta es una luz sutil que sólo el ángel Serafael puede leer.
El trono de Alláh se llama Arsch y está sostenido por millares de ángeles. Es tan largo que recorrerlo supondría 300 000 años de camino. Ante él hay catorce cirios que permanecen siempre encendidos y haría falta cincuenta jornadas de camino para recorrer cada uno de ellos de cabo a rabo. Junto al trono está plantado un manzano, árbol tan sagrado que ni siquiera los ángeles tienen permitido subirse. Por ellos algunos de los manzanos que hay en la tierra son capaces de obrar prodigios, al reflejo de aquel del que provienen.
Todos los aposentos son los más brillantes y los más bellamente engalanados, en ellos los creyentes disfrutan de las comidas más raras y deliciosas y se casaran con las huríes, jóvenes que, a pesar de la relación carnal, permanecerán siempre vírgenes. Los bienaventurados irán a sentarse a las orillas del gran Kausser o Río de las Delicias. Este río está cubierto por el Árbol de la Vida (Taba), cuyo tamaño es tan inmenso que es imposible de concebir, ni tan siquiera remotamente, pues una sola de sus hojas es tan grande que un hombre corriendo durante

Huríes

Son vírgenes maravillosas cuyo fin es el eterno goce de los que se hallan en el Paraíso. Un ángel le presentará a cada uno de los elegidos en una fuente de plata, una pera o una naranja de la que, al abrirla, saldrá una mujer de belleza inimaginable: una hurí. En el paraíso hay cuatro especies de estas vírgenes: de piel blanca, de piel verde, de piel amarilla o de piel encarnada. Todas ellas hechas de azafrán, almizcle, ámbar e incienso; de forma tal que, si escupieran a la Tierra, se sentiría por todas partes el olor a almizcle. Llevan el rostro al descubierto y sobre él se puede leer: «Cualquiera que me ame cumpla la voluntad del Creador».

Las huríes se casarán con el elegido bajo tiendas de perlas blancas, en la que cada joven hallará setenta planchas de rubí, sobre cada una de ellas setenta colchones y sobre cada colchón setenta esclavas, las cuales tendrán además una esclava cada una para servirlas. Vestirán a las vírgenes setenta ropas magníficas, tan ligeras y transparentes que, a través de ellas, se verá hasta la médula de sus huesos. Los musulmanes afortunados pasarán mil años en los brazos de estas dulces esposas, las cuales, pasado este tiempo, aún serán vírgenes.

cincuenta mil años seguidos no podría salir de debajo de su sombra. De sus raíces surgen arroyos de leche y miel que van a regar los jardines de este fantástico lugar. Mahoma y Alí son los escanciadores del néctar delicioso, que reparten montados en los Pay Dul Dul, seguidos por una innumerable comitiva de huríes de extraordinaria hermosura, creadas para el placer de los elegidos. Éstos se sentaran sobre lechos de reposo, cubiertos de tejido de oro, con fondo verde y ricos en piedras preciosas.

Los bienaventurados tienen la compañía de algunos animales: el camello, el macho cabrío de Ibrahim, el cordero de Isma'il, la vaca de Moisés, el pescado de Jonás, el asno y la hormiga de Suleimán, la abubilla, la montura de Mahoma y el perro de los Siete Durmientes.

El Limbo

Hay un limbo llamado Ahraf, entre el Cielo y el Infierno, donde no se conocen los placeres ni penas y al que van a parar los que no han hecho ni bien ni mal en el mundo. El alma de los que aquí yacen en ocasiones no encuentra su descanso y vuelve a compartir sus penas con los vivos, ya sea en forma de shedim o de simples fantasmas (ánimas). Otro lugar intermedio es el Berhout, donde reposan las almas de los infieles caídos a manos de los mahometanos y que esperan el juicio final. Estas almas sufren aquí por no encontrarse en el lugar que por su religión desearían.

El Infierno

Siete puertas forman el Infierno y cada una de ellas conduce a siete estancias diferentes en las que se le da castigo a las siete clases diferentes de pecadores. El primero se llama Gehennem y está destinado a los adoradores del verdadero dios, tales como los musulmanes, que por sus crímenes han merecido caer en él. El segundo, llamado Ladha, es para los cristianos. El tercero, Hothama, es para los judíos. Sair, el cuarto, es para los sabeos, adoradores del sol. El quinto, de nombre Sacar, para los magos. Gehin, el sexto, para los idólatras. El séptimo es el más profundo abismo, de nombre Haoviat, y está reservado para los hipócritas. Estas siete estancias se relacionan también con los siete miembros principales de los hombres que son los instrumentos del pecado: los ojos, las orejas, la lengua, el vientre, las partes íntimas, los pies y las manos.

El Infierno está lleno de tormentos de fuego y de azufre, donde los condenados, cargados de cadenas de setenta codos de largo, son sumergidos y vueltos a sumergir en la tierra por los martillazos de los ángeles negros.

En cada una de las siete puertas hay una guardia de diecinueve ángeles, siempre prestos a ejercer su crueldad con los condenados, sobre todo con los infieles, que permanecerán por siempre presos en estas cárceles subterráneas donde las serpientes, las ranas y las cornejas (considerados animales impuros y horrorosos) agravarán más y más sus tormentos.

Los mahometanos permanecen en el Infierno como mucho setenta mil años, y como poco cuatrocientos, y pasado este tiempo el Profeta les da la libertad. Durante su estancia aquí sufren el hambre, la sed y el calor del fuego, sólo se les da de comer frutos amargos del árbol Zaqqum, semejantes a las cabezas de los demonios, y la única bebida es la que aportan las fuentes de azufre ardiente, que les causan continuos retortijones.

El inspector de los ángeles oscuros, que guarda la entrada de las siete puertas, decide el rigor de los tormentos, los cuales siempre son proporcionales a su crimen y están relacionados con la más o menos negligencia en dar limosna y en observar los demás preceptos del Corán.

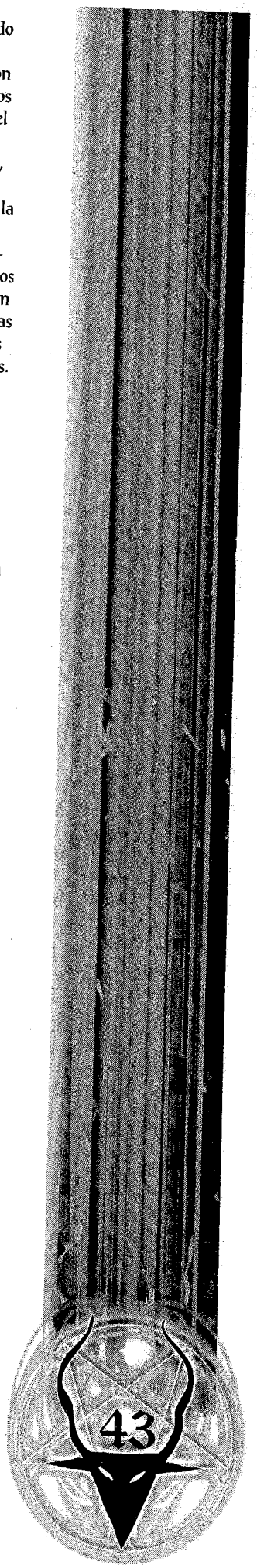
El Corán y el Hadiz

Como ya se ha dicho antes, de los libros revelados es el Corán (literalmente, "lectura, recitación") el principal para los musulmanes. Contiene la Palabra de Alláh tal y como Jibrail se la dictó a Mahoma. Fue mandada escribir veinte años después de la muerte del Profeta por el califa Othmán, su tercer sucesor. Consta de 6 226 versículos agrupados en 114 azoras (capítulos). El Corán, además de ser un dogma de fe (una guía espiritual que dice en qué debe creer), es también una referencia social, pues incluye una serie de normas morales y legislativas. Como los hebreos y cristianos, ser islámico significa llevar determinada forma de vida y regirse por unas leyes.

La otra fuente de fe del buen musulmán está en la Sunna al–Nabí, la tradición, la forma en la que vivió el profeta en los años en los que caminó entre los hombres. Al conjunto de textos que recogen sus palabras y su actitud ante la vida se le conoce con el nombre de Hadiz y es fuente de referencia en debates judiciales y teológicos cuando los ulemas no se ponen de acuerdo.

Escisiones del Islam

Como toda religión viva, el Islam tuvo y tiene sus cismas y herejías. Ya a raíz de la muerte del Profeta estallaron las primeras disidencias. Mahoma había mostrado sus preferencias por Alí, su sobrino, marido de su hija y padre de sus nietos. Pero, a la muerte del Profeta, Alí fue apartado del poder por los tres primeros califas. En el año 657 inició una revuelta armada, con el fin, dijo, «de que Alláh mostrara su voluntad mediante el arbitrio de las armas». En el 661, sin embargo, fue derrotado en la batalla de Sifin por las tropas de Mo'awiya, gobernador de Siria. No se dio por vencido, creando la primera escisión del islamismo: el chiismo. Para diferenciarlos, los otros musulmanes son llamados sunnitas, ya que son gentes de la Sunna (la tradición). No admiten sectas,



[1] Sobre la competencia de Teología
En las reglas hay una única Teología y en cambio tres religiones principales (cristianismo, judaísmo, islamismo) que adoran a un mismo dios (sobre el papel, al menos).
En términos de juego, se entenderá que el porcentaje íntegro de Teología se aplica a la religión del Pj.
En caso de tener que tirar por Teología de otras confesiones, se le aplicará un malus de -50% (por aquello de las bases comunes y tal y tal).
Sin embargo, pueden haber, y han habido, estudiosos que se interesaron por otras religiones: si el Pj en cuestión tiene un mayor porcentaje en Latín, Hebreo o Árabe que el resultado del malus a Teología en (respectivamente) cristianismo, judaísmo o islamismo, tirará por el valor que tenga en el idioma a no ser, por supuesto, que éste sea superior a su competencia en Teología sin malus. El lector atento se fijará que es la misma regla que se aplica, por ejemplo, al combate a caballo.

Ejemplo: *Ramón de Peretallada, fraile con un 85% en Teología, investiga unos extraños sacrificios rituales en los que aparece dibujada una media luna. Para intentar averiguar si se trata, en efecto, de algún ritual religioso o, por el contrario, es una falsedad destinada a incriminar a los musulmanes, debería tirar por Teología islámica. Al no ser el islamismo su religión, el porcentaje quedaría en 85-50=35%. Pero Peretallada es un estudioso del mundo árabe y tiene un 60% de Árabe de lo más decente, por lo que usará ese último porcentaje. Si tuviera, pongamos, un 90%, tiraría con un 85%, que es el valor de su competencia en Teología.*

[2] Poderes de los religiosos
Al igual que los religiosos cristianos, ulemas, derviches y ghazis musulmanes cuentan con ciertos poderes divinos, concedidos por Alláh en su lucha contra Iblis y sus shayatín. Básicamente son los mismos, aunque funcionan de manera algo diferente a los referidos en *¡Hágase la luz!, pág. 88 del suplemento Ultreya.*

▶ **Absolución.** El religioso reza junto con los que deseen ser absueltos varias rakas del Corán. No hace falta confesión, ni individual ni colectiva, por lo que es más rápida que la cristiana.
▶ **Bendición.** El religioso escribe o graba una azora del Corán en el objeto a bendecir. Las más utilizadas son la CXIII y la CXXXIV, llamadas "las azoras protectoras".
▶ **Consagración.** En el centro de la estancia, el religioso escribe una azora en forma de espiral. Si el ritual sale bien, el shayatín, ifrit, marid o adorador de demonios que intente entrar en la estancia se verá arrastrado a través de esa espiral, tragado por la tierra y precipitado al Infierno. Popularmente se conoce a este ritual con el nombre de "agujero de diablos".
▶ **Exorcismo.** Sin grandes diferencias sobre los descritos en las reglas, salvo que los rezos son musulmanes, por supuesto. Cosa curiosa, personas absueltas de religiones diferentes pueden aportar sus puntos de bonus. Y es que el Señor, sea adorado con el nombre que sea, entiende de almas puras, no de diferencias de credo...
▶ **Confrontación.** Los musulmanes no necesitan un objeto sagrado de su religión para realizarla, les basta con pronunciar la sachada («no hay más dios que Alláh...»).
▶ **Ayuda divina.** Sin cambios respecto a las reglas de la pág. 91 de Ultreya.
▶ **Intervención de los arcángeles.** Los musulmanes solamente conocen los nombres de Jibrail (Gabriel) y Mijaíl (Miguel). Así que no pueden invocar la ayuda de ningún otro. A cambio, pueden solicitar a Alláh que les envíe un ababil para socorrerles en la batalla o a Burak para que les traslade rápidamente a otro lugar... *(ver Bestiario de Las mil y una noches).*

[3] "Santos" musulmanes
Técnicamente, la adoración a los que han destacado por sus buenas acciones no existe en el Islam. De hecho, cualquier buen creyente se escandalizaría ante tal sugerencia, pues significaría, a sus ojos, el gravísimo pecado de la idolatría. No obstante, un piadoso musulmán puede reconfortarse en los momentos difíciles pensando en la leyenda de Chederli, humilde siervo de Alláh que solamente con su fe mató a un dragón monstruoso y salvó la vida a una muchacha expuesta a su furor. (Sí, sí, como San Jorge). Se cuenta de él que, tras haber bebido las aguas de un río que lo hizo inmortal, recorre el mundo asistiendo a los guerreros que lo invocan. Sea como fuere, en una mezquita turca existe una fuente de mármol cuya agua, muy limpia, se dice haber tenido su origen en la orina del caballo de Chederli. Del mismo modo es conocida la historia de Atem: uno de los pocos infieles que ha salido de los infiernos gracias al buen comportamiento que tuvo en vida y a las numerosas limosnas que dio a los desamparados.

pero sí reconocen cuatro escuelas jurídicas diferentes de interpretación de la ley islámica: Hanafí (la más liberal), Maliquí (los más radicales), Shafe'i y Hanbalí.

Chiitas
Forman aproximadamente el diez por ciento de la comunidad musulmana. También llamados "los guerrilleros de Alí", "imanís" o "duodecimanos". Obedecen a un líder religioso, el Imán, cuya autoridad se antepone a la de los líderes seglares, al contrario que los sunnitas. El nombre de "duodecimanos" se debe a que reverencian a los doce sucesores de Alí. El último de ellos, Muhammad al-Madhi, desapareció en el norte de Bagdad cuando tenía siete años de edad y, según la tradición chiita, un día volverá para instaurar en todo el mundo un reino de paz y justicia que durará más de mil años.

Ismailíes
Escisión de los chiitas nacida a mediados del siglo VII, formada por los seguidores de Isma'il, hijo menor del sexto imán chiita. Reciben también el nombre "septimanos", ya que adoran solamente a siete sucesores de Alí, o el de "secta de los siete". Entre los ismailíes nació una secta secreta, los assasin, que alcanzó gran fama bajo

el liderazgo de Hassán Sabbah que, desde la fortaleza de Alah–Amuth, enviaba a sus sicarios fanatizados (los fidawis) a que dieran muerte a sus enemigos con el puñal, con el veneno o con cualquier otro método. Sus seguidores realizaban las misiones más suicidas y aceptaban tanto la tortura como la muerte sin desfallecer, incluso con una especie de enloquecida alegría. Y es que estaban convencidos de que, muriendo al servicio de Hassán, irían directamente al Paraíso. Oficialmente, la secta desapareció en 1265, cuando los mongoles tomaron la fortaleza de Alah–Amuth. Sin embargo, hay quien dice que aún pervive...

Nosayríes
Disidentes del chiismo que en el siglo IX afirmaron que Alí había alcanzado la divinidad. Numerosos en Siria, practican sus ritos en secreto, debido a que son perseguidos por blasfemos por los otros grupos musulmanes.

Kharidjitas
Literalmente "los que se fueron". Aunque en un principio eran partidarios de Alí, no se consideran ni chiitas ni sunnitas. Consideran que Alí pecó de orgullo, pues el jefe y líder del Islam no tiene por qué ser un descendiente de



Mahoma, sino el más digno y piadoso de la comunidad. Esta secta tuvo muchos partidarios entre las poblaciones islamizadas no árabes, en especial entre los beréberes de Marruecos y Argelia. Practican un islamismo muy riguroso, con una moral de lo más estricta que procura evitar las desviaciones del poder temporal.

Masarrismo
Escuela religiosa no reconocida por los sunnitas, creada en Al Andalus por Ibn–Masarra en el siglo X. Con grandes influencias neoplatónicas, su credo consiste en afirmar que el grado más perfecto de unión con Alláh se consigue por la intuición de la esencia divina. También niega la predestinación y la providencia.

Muwahidun
Literalmente "los unitarios", han entrado en las crónicas cristianas con el nombre de almohades. Secta fundada por el asceta beréber Mohamed ibn–Túmart, que predicaba el rigor frente al infiel y el falso creyente y la unidad con Alláh desde la pureza del Corán. Aunque esto parece acercarlos a los sufíes, rechazan esta corriente mística, pues afirman que la voluntad de Alláh no es la contemplación mística, sino la Jihad contra los infieles y contra los musulmanes que se han apartado de la pureza de la fe. La verdad es que predicaban con el ejemplo: en el siglo XII invadieron Al Andalus, atacando tanto a los musulmanes autóctonos como a los cristianos.

Sufíes
Corriente mística creada en el siglo VIII que busca la unión directa del creyente con Alláh mediante el ayuno, la oración y la meditación. Aunque es más una corriente filosófico–mística que una escisión en sí misma, conviene citarla, ya que muchos sufíes son, además, chiitas. Ello se debe a que les molesta la ortodoxia sunnita representada por las cuatro escuelas y (con mayor motivo) la intransigencia kharidjita.
La doctrina sufí se centra en la unidad divina, el tawhíd, y se basa en dos grandes pilares: la ley islámica (Shari´á) y la verdad (Haqiqa). Para los sufíes, el único maestro espiritual no es otro que Alláh y el sentido de la vida de todo buen creyente a de ser entrar en éxtasis ante Él.

[1]
Reunime un día con los Siete Reyes de los Djinns en una caverna y les pedí que me enseñasen el modo con que atacan a hombres y mujeres haciéndoles caer enfermos, paralizándolos, o cosas parecidas. Respondiéronme todos: "Si no fueras tú, a nadie enseñaríamos esto, pero tú encontraste las ligazones, los conjuros y los nombres que a ello nos obligan. De no existir los nombres por los que nos fuerzas, no hubiéramos acudido a tu llamada".
(Ibn al–Hadid al–Tlemsani)

[2]
¡Oh serpiente! ¡Ven aquí! Yo te conjuro por Alláh, estés en lo alto o en lo bajo, ven aquí.
Nada es capaz de conquistar a Alláh, nada puede prevalecer sobre él, nada puede prevalecer sobre él. ¡Oh, tú que me ayudas en la necesidad! ¡En el nombre del santuario y del libro santo, yo te conjuro para que te compadezcas!
En nombre de aquel cuyo esplendor abrió todas las puertas, salió e impuso la alianza, soy el propietario del mundo
En el nombre sublime del Maestro de toda asistencia, yo te llamo con la autorización de mi jeque y del maestro de mi congregación fraternal, Ahmed al–Rifai. Comparece aquí.
En nombre del sabio Suleimán que gobierna a todos los reptiles. ¡Escucha! Alláh lo ordena. Ven aquí, oh serpiente. ¡Ven aquí! ¡La paz sea contigo!

[3]
El Infierno estará cruzado por caminos reales,
será el refugio de los rebeldes.
En él permanecerán siglos,
en él no probarán ni el frío ni la bebida,
sino agua hirviente, infecta,
como recompensa apropiada a sus obras.

(El Corán, azora LXXXVIII, versículos 21-28)

Geografía mágica...

Oh tú,
que te sumerges en las tinieblas
de la noche y de la destrucción;
no te fatigues,
pues el don divino
no se obtiene agitándose...

... De la Andalucía cristiana

Parajes hechizados

▶ En Loja (Granada) hay unas cavernas llamadas "los Infiernos de Loja" donde se oyen ruidos de corrientes y cascadas de agua, aunque nunca se ha encontrado el paso hasta ella. Se dice que está encantada por los espectros de los reyes moros y sus seguidores, que guardan en ellas los tesoros que no pudieron llevarse consigo al huir.

▶ Dicen que en el Patio de los Leones (La Alhambra, Granada) aún rondan los espectros de los Abencerrajes, la familia que fue degollada por orden de Boabdil, el último rey moro de Granada (*ver Descabezados en Bestiario Andaluz*).

▶ En el lugar llamado Mesa de Zalia, cerca del Boquete de Zafarraya, se encuentran las ruinas de una antiquísima y extraña ciudad, que las leyendas dicen que estaba habitada por extraños hombres serpiente...

▶ En Vélez, Málaga, es tradición que hay numerosos adeptos del Diablo y éstos suelen hacer cada año el llamado "pacto veleño". Para ello se profana una iglesia o ermita aún consagrada. Los satanistas se colocan alrededor de la pila bautismal y, uno a uno, en dirección contraria a las agujas del reloj, reniegan de la Santísima Trinidad, del bautismo y de la salvación por medio de Cristo. A continuación rezan todos juntos un Padrenuestro al revés. Seguidamente se orina o escupe en el agua bendita y, en ocasiones, se degüella sobre ella un niño.

▶ En Arenas de Daimalos hay una fuente llamada "la Fuente Perdida" de la que se dice que quien beba de sus aguas se casará en menos de un año. También sirve para devolver la potencia sexual al hombre que la haya perdido. Y bien es verdad que es tradición que los hombres de ese pueblo contraen segundas y hasta terceras nupcias y fecundan a sus mujeres pese a su avanzada edad... Muchos hechiceros toman agua de la fuente como base para preparar sus pociones, pues tiene una gran energía mágica.

▶ En Granada, al pie de las Alpujarras, se encuentra el lugar conocido como "Panderete de las Brujas", pues es tradición que allí descansan las seguidoras del diablo antes de subir las cuestas de la sierra camino del aquelarre.

▶ Desde la Rauda (Granada) se pueden ver los más hermosos atardeceres del mundo, gracias a "la Cerca de don Gonzalo", «un impedimento mágico de piedra que construyó un rey moro con dineros de un obispo cristiano» (según Antonio Díaz Lafuente, que no añade nada más, el muy...). Prueba de que esos atardeceres son mágicos es el hecho de que ningún poeta ha sabido describirlos, ni ningún pintor plasmarlos con justicia en un lienzo. En la Rauda hay también una gran cruz de piedra que se dice que fue hecha según las tablas alquímicas de Santo Tomás (que fue discípulo, aunque a la Iglesia no le guste recordarlo, de Alberto Magno, uno de los más grandes magos que hubo nunca). En el frontal de la cruz, mirando al Albaicín, está tallado el Cristo, y en la otra cara la Virgen. Dice una misteriosa leyenda que, cuando los dos se acerquen y se abracen, será el fin de Granada, que quedará destruida para siempre.

▶ Dicen que el barrio del Realejo, en Granada, es la zona de paseo favorita de todos los espantos y ánimas en pena de la ciudad, que en los atardeceres de verano se van a tomar un poco el fresco... Mal sitio pues para los vivos, a no ser que se sea persona de temple. Pues lo que no se teme, mal puede hacernos daño, como dice el viejo dicho, y hay vivos que han hecho su fortuna con las confidencias de los muertos...

▶ Cercano al pueblo de Jimena (Jaén) está "la Cueva de la Graja", donde se han encontrado numerosas pinturas que sugieren pactos diabólicos y cultos extraños.

▶ En la comarca de Antequera está la llamada "Peña de los Enamorados", desde donde se arrojaron dos amantes ante la imposibilidad de sus amores. Y se dice que sus espectros repiten una y otra vez este hecho y que intentan arrastrar consigo a los que intentan impedírselo...

▶ Cosa es sabida que las murallas romanas de Sevilla fueron construidas por el propio Julio César. Lo que no todos saben es que el romano tuvo dos hijos con una patricia del lugar y que sacrificó a uno de ellos para que dichas murallas fueran inexpugnables. Los despojos, se añade, aún están bajo el arco de la Macarena. Se añade que el otro hijo fue ese Bruto que años después clavaría el puñal en el pecho de su padre, pero eso quizá sea mucho decir...

▶ Y ya que hablamos de Sevilla, en ella está la calle del Hombre de Piedra. Cuenta la leyenda que, en tiempos de Juan II, un bravucón llamado Mateo el Rubio se negó a arrodillarse ante el paso del sagrado viático, siendo al punto convertido en estatua de piedra por castigo de Dios y para futura advertencia a los descreídos...

Lugares benditos

▶ En Archidona (Granada) se encuentran las ruinas de un castillo musulmán. Dicen que la reina Isabel lo sitió con un poderoso ejército, pero que el caudillo moro se reía de ella, pues sabía su fortaleza inexpugnable. Tuvo que ser la mismísima Virgen la que se apareciera a la reina y la guiara junto con sus tropas por un misterioso camino en las montañas, camino que nunca se ha vuelto a encontrar, pues aunque se puede ver desde lejos, es imposible encontrar de cerca. Gracias al milagro, las tropas cristianas atacaron por sorpresa el castillo y lo conquistaron. Intentando huir a la desesperada, el caudillo moro se arrojó con su caballo al vacío, destrozándose contra las peñas. Aún pueden verse las huellas de los cascos de su caballo en la roca, dejadas en el momento de darse el último impulso.

▶ En la Canillas de Aceituno hay una cueva llamada "Cueva de los Tres Moravitos", pues en ella vivieron en tiempos de los moros tres eremitas, hombres sabios que practicaban (y enseñaban a quien lo mereciera) la doctrina sufí y de quien se dice que eran también poderosos magos.

▶ Junto a la ermita de San Miguel, en Granada, hay un olivo y una fuente. Por San Juan aumenta el caudal del manantial y el olivo florece por la mañana, fructifica en el transcurso del día y madura al llegar la noche.

▶ En el pueblo de Torredonjimeno (Jaén) están los mejores curanderos de toda la península, pues las gentes tienen una especie de virtud curativa innata.

▶ En Huelma (Jaén) se encuentra la imagen de Nuestra Señora de la Fuensanta, muy milagrera ella, a decir de muchos, así como las aguas de la fuente de donde le viene el nombre, que tienen virtudes curativas.

▶ En los barrancos del Torcal (Málaga) se encuentra la ermita rupestre de Bobastro, construida por Omar ibn-Hafsún, que se rebeló contra los Abd al-Rahmanes, se hizo cristiano y combatió a los musulmanes por toda Andalucía. Cercado por los ejércitos del califa, se refugió en estos riscos con sus seguidores, construyendo esta iglesia. Abd al-Rahmán III no pudo vencerlo en vida y, cuando finalmente tomó la fortaleza roqueda, la única satisfacción que tuvo fue orinar sobre la tumba de su enemigo... Dicen que es ermita de gran poder y que protegerá a todo cristiano convencido que en ella se refugie, haciéndolo invisible de manera que los enemigos de su protegido no puedan siquiera encontrar la edificación, ni mucho menos entrar en el recinto. Evidentemente, no es un lugar aconsejable para entrar si se es un seguidor de Alláh...

▶ En la ciudad de Córdoba se encontraba el legendario convento de la Victoria (no lo busquen, que desapareció a mediados del XIX). Antaño, en tiempo de moros, hubo en él un asilo de mujeres mozárabes (cristianas) que se consagraban desde niñas a Dios. Sucedió que, tras una mala batalla contra los cristianos, los musulmanes entraron a saco en el barrio mozárabe, saqueando y matando cuantos cristianos encontraban a su paso. Y quiso el Diablo inspirarles que llegaran hasta el convento y amenazaran con derribar las puertas y violar a las mujeres que adentro había. Éstas, sabedoras de que su muerte y su deshonra estaban próximas, decidieron todas ellas, alabando a Dios y con cirios en la mano, arrojarse a un pozo que tenía el convento. Y, cuando entraron los árabes, sólo pudieron ver a las últimas de las mujeres que se echaban al pozo... Otros dicen más: que algunos de los árabes, maravillados, se convirtieron al cristianismo allí mismo... Desde entonces se llamó Pozo de las Vírgenes.

-En 1553, siendo corrector el fraile Diego de Ledesma, él mismo, entre otros frailes, juraron que, mientras rezaban en el coro de la iglesia, vieron una procesión de vírgenes vestidas de blanco con luces, que salían del pozo, atravesaban la pared y se arrodillaban ante el coro, siempre entonando cánticos, para luego desaparecer.

-En otra ocasión, en 1539, un grupo de frailes encontró a otro grupo de frailes desconocidos orando en el coro de la iglesia. Cuando les preguntaron quiénes eran y cómo habían entrado allí, el portavoz del otro grupo les dijo que eran antiguos monjes del convento, ya muertos, y que habían venido a cumplir unos rezos que les habían faltado para que pudieran descansar en paz. Los frailes se asustaron mucho, pero lo cierto es que poco después los extraños monjes habían desaparecido y nunca volvieron por allí.

-Y por último, se dice que había un fraile que tenía por costumbre llegar siempre el primero al coro para el rezo de las doce de la noche y durante muchos años lo había logrado. Pero en cierta ocasión llegó allí y vio que otro monje le había ganado y, aunque intentó averiguar quién era, no pudo lograrlo. A la noche siguiente, intentó llegar más temprano y tampoco lo logró, pues allí volvía a estar el extraño monje. Así estuvo varias noches: llegando siempre más temprano y encontrándose siempre con el desconocido fraile allí. Así que una noche, un poco molesto, el monje habló con el desconocido y le preguntó quién era y por qué competía con él en llegar el primero al coro. El otro se volvió y le dijo que era el ánima de un monje muerto hace tiempo y que hasta que no rezara todos las oraciones que debía no descansaría y seguiría atado a la tierra. El otro monje, sin asustarse, le dijo que, con tal de no verlo allí más, rezaría sus oraciones por él. Así se hizo y el extraño no volvió a aparecer más.

Madrigueras de criaturas mágicas

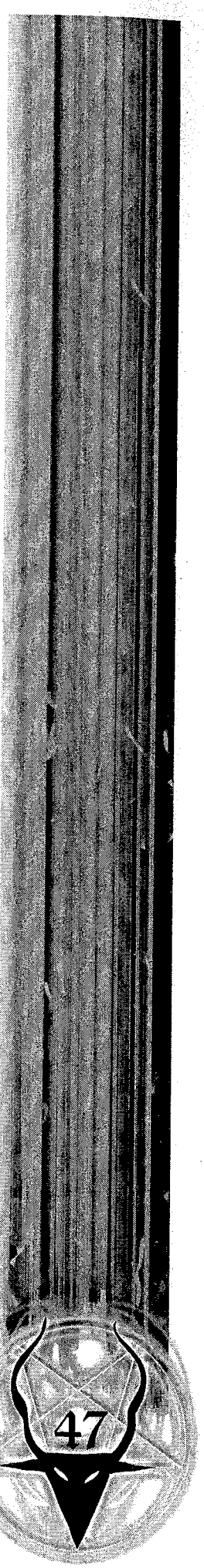
▶ En el Cerro del Sol, en las afueras de la ciudad de Granada, se abre un profundo agujero que, según creencia popular, comunica con las cavernas subterráneas donde Boabdil y los suyos permanecen encantados, aunque salen a veces por la noche para rondar las ruinas de lo que fueran sus casas y palacios. Algunos dicen que buscan a quien enseñar dónde están escondidos sus tesoros, pues al ser parte de ellos producto del saqueo de iglesias cristianas, no podrán descansar en paz hasta que sean restituidas al culto. Otros dicen que no hay que fiarse, que lo que estos espectros buscan es la perdición de los cristianos, a los que odian, y que acercarse a uno de ellos es muerte segura.

«—Sábete ¡oh cristiano!, que tienes ante tu vista la corte y el ejército de Boabdil, último rey de Granada.
—¡Qué me estáis diciendo! Boabdil y su corte fueron desterrados de este país luengos años ha y todos murieron en África...
—Así se cuenta en vuestras mentirosas crónicas. Pero ten entendido que Boabdil y los guerreros que pelearon hasta lo último por la defensa de Granada fueron encerrados todos en esta montaña por arte de encantamiento. En cuanto al rey y al ejército que salieron de Granada al tiempo de la rendición, eran una simple comitiva de espíritus y demonios, a quienes se les permitió tomar aquellas formas para engañar a los reyes cristianos. Más te diré, amigo mío: la España entera es un país encantado; no hay cueva en la montaña, solitario torreón en el llano o desmantelado castillo en la sierra donde no se oculten hechizados guerreros, que duermen y dormirán siglos y siglos bajo sus bóvedas, hasta que expíen sus pecados, por lo que Alláh permitió que el dominio de la hermosa España pasase por algún tiempo a manos de los cristianos. Una vez al año, en la víspera de San Juan, se ven libres del mágico encantamiento, desde la salida del sol hasta el ocaso, y se les permite venir a rendir homenaje a su soberano; así, pues, toda esa muchedumbre que ves bullendo en la caverna son guerreros musulmanes que acuden de sus antros y de todas las partes de España . [...] Está escrito en el libro del destino que, cuando sean deshechizados, bajará Boabdil de la montaña, a la cabeza de su ejército, recobrará su trono en la Alhambra y gobernará de nuevo en Granada; y reuniendo los encantados guerreros que hay diseminados en toda España, reconquistará la Península, que volverá otra vez a quedar sometida al yugo musulmán... »

(Washington Irving: Cuentos de la Alhambra)

▶ En Bibataubín hay un pozo que se hunde en la tierra y que conduce a un palacio subterráneo donde Nata, la hija de Liberia, reina de las hadas, enseña la astrología y las artes mágicas a los humanos que sean tan osados de llegar hasta ella. De ese palacio subterráneo nacen las aguas que nutren las fuentes de Alfacar, cuyas aguas tienen curiosas propiedades mágicas, según algunos.

▶ Hay una cueva en Granada llamada "la de Piquiñote", que se encuentra en el Barranco de la Fuente Quebrada.



Allí vivía un santón musulmán llamado Piñero, al que sus propios compatriotas, hartos de sus prédicas incendiarias, decidieron cortarle un buen día la cabeza. Y la cosa no hubiera pasado de allí, si no fuera que el fantasma de Piquiñote (Piñero) se pasea desde entonces por Granada, sujetándose la cabeza cortada, para que no se le caiga...

...De Las mil y una noches

Isla del Alcanfor

Se encuentra en el Océano Índico y debe su nombre a los numerosos árboles alcanforeros que en ella se encuentran. Las ramas de estos árboles son tan grandes que su sombra puede cobijar a más de cien personas.
En la isla vive un extraño animal llamado karkadánn, más grande que un camello. Pese a ser herbívoro, odia a los elefantes, a los que persigue para clavarles en el costado el enorme cuerno que tiene en su frente y que recuerda la silueta de un hombre. Al incrustar el cuerno en las carnes del elefante, el karkadánn queda atrapado, sin poder soltarse hasta que el elefante muere y se pudre. Pero, antes de poder escapar el animal, la grasa del elefante –derretida y hedionda– se desliza hasta los ojos del karkadánn, dejándolo ciego. Son entonces presa fácil del pájaro Roc *(ver Bestiario de Las mil y una noches).*

Isla de al–Thaklà

Se halla en el Mar de los Tesoros, que solamente se puede cruzar con grandes esfuerzos. Allí Ibrahim, ministro del califa Dirbás, construyó un palacio para encerrar en él a su hija, Uns al–Wudjud, requerida en amores por Al–Ward fi'l–Akmam (literalmente, "rosa entre capullos", ejem...). En esa isla, antaño, una djinniya escondió en ella a su amante humano, temerosa de que sus congéneres lo encontrasen y le diesen muerte celosos de que reservara sólo para él sus favores. Tuvo con él numerosos hijos, pues lo visitaba con frecuencia, a los que iba dejando con el padre, para que cuidara de ellos. El llanto de los niños, separados de su madre, se oía a través del mar, y recordaba el de una mujer que hubiera perdido a sus hijos. Por eso los marinos que se atrevían a cruzar el Mar de los Tesoros se decían entre ellos: «¡Habrá aquí una thaklà (mujer) que haya tenido una desgracia!».

Isla del Ámbar gris

También en el Océano Índico, es peligroso pasar por sus cercanías, en especial durante una tormenta, pues las corrientes y los arrecifes son traicioneros y muchos son los barcos que han naufragado en sus costas. Pese a ello, muchos son los mercaderes que se arriesgan a intentar desembarcar en ella, pues hay en ella gran cantidad de ámbar gris que, derretido por el fuerte calor del sol al mediodía, baja por las laderas de las colinas en estado líquido hasta el mar, donde lo devoran los monstruos marinos. Éstos terminan vomitándolo tarde o temprano y las mareas lo devuelven a la playa. El contacto con el agua y el paso por los estómagos de los monstruos ha cambiado la naturaleza del ámbar, que es ahora duro como un diamante y liviano como una pluma. Los mercaderes que logran desembarcar recogen todo el que pueden para venderlo a precios altísimos.

Caf

Montaña fabulosa que los mahometanos creen que rodea el Globo de la Tierra y del Agua, circuyendo por todas partes su hemisferio. Sus cimientos son de una piedra compuesta por una única esmeralda llamada Sakhrat y por cuya reflexión el cielo nos parece azulado. Cuando Alláh quiere castigar a los hombres, manda a esta piedra que ponga en movimiento algunos de sus nervios, lo que causa temblores. La Tierra está situada en lo alto de esta montaña como el dedo en el anillo y sin este apoyo estaría continuamente temblando y no podría servir de morada a las hombres. Para llegar a ella es preciso pasar por un gran espacio tenebroso en el que no han penetrado jamás los rayos del sol, por lo que ningún mortal puede llegar a ella si no es guiado por algún espíritu o inteligencia celestial. Allí es donde se confinó a los gigantes después de haber sido subyugados por los primeros héroes de la raza de los hombres y también es allí donde habitan las hadas.

Ciudad de Bronce

Ciudad encantada del norte de África, con veinticinco puertas invisibles, que no se pueden abrir si no es desde dentro. El visitante deberá escalar los muros y luchar contra los espectros y las criaturas maléficas que guardan los tesoros de la ciudad. Si consigue entrar en el palacio de mármol, decorado por dentro y por fuera por piedras preciosas, podrá llegar hasta una estancia con una enorme cúpula de oro rojo, que cubre un pabellón de brocado sostenido por aves con las patas de esmeralda. Debajo de cada pájaro hay un nido de perlas brillantes derramadas sobre una fuente; junto al borde de la fuente, un diván; y en el diván, tendida, una hermosa muchacha embalsamada a la que le han arrancado los ojos después de muerta para incrustárselos de nuevo tras darles un baño de mercurio, para que no perdieran la impresión de la vida. Una tablilla de oro a los pies del diván explica en árabe que se trata del cuerpo de la reina Tazmur. Durante su reinado la hambruna y la sequía aniquilaron a su pueblo, sin que de nada les sirvieran los tesoros que habían acumulado durante años. La reina se resignó a morir con los suyos y dejó las riquezas como un monumento eterno a la futilidad de todo atesoramiento.

Gabkar

Fabulosa ciudad dorada del desierto poblada por djinns benévolos amigos de los hombres.

Grutas de Dadés

En el lejano Marruecos, entre Urzazat y Alugam, se encuentra una roca cerrada por un bloque de roca con forma de mulo. Cuenta la leyenda que en su interior se encuentra la hija de Sidi Jabar y su cortejo de donceles y doncellas, que la acompañaban para su boda. Los diablos de la lujuria les quitaron todo el pudor y, camino de la ceremonia, se escondieron en la cueva para dar rienda suelta a sus bajos instintos y dejaron un mulo en la entrada para que, con sus rebuznos, avisase si alguien se acercaba. Alláh, que es justo, los convirtió a todos (animal incluido) en piedra... Pero dicen que vuelven a la vida por espacio de tres días para que tengan ocasión de arrepentirse. Según parece, no solamente no lo hacen, sino que dedicàn esos días a pecar aún más.

Montes de los Diamantes

Se encuentran en una isla sin nombre, en el Océano Índico. Se llaman así porque el fondo de sus inaccesibles valles están alfombrados de relucientes diamantes. Los nativos de la isla han ideado un ingenioso sistema para hacerse con ellos: sacrifican animales, los desuellan y

despedazan y los arrojan desde lo alto de las montañas a los valles. Las águilas y los buitres cogen la carne y la llevan a sus nidos. Los nativos, que han trepado hasta ellos, ahuyentan a los pájaros a gritos y examinan con cuidado la carne, ya que no es raro que en ella haya quedado pegado algún diamante.

La tumba de Hatim al–Taí

Fue Hatim al–Tai el más grande de los poetas que jamás hayan existido (Nota del autor: y lo fue realmente, que vivió en la segunda mitad del siglo VI). Su generosidad no tenía límites y su arte era tal que hasta las mismas piedras lloraban al oír sus versos. Sucedió que finalmente su espíritu voló al encuentro del Único y su cuerpo fue enterrado en la cumbre de una montaña y, sobre la tumba, construyeron dos estanques de piedra en los que están esculpidas las imágenes de dos muchachas con el pelo suelto y desgreñado. Junto a la base de esta montaña discurre un río. Y el viajero que a ese paraje solitario llegue, oirá gritos y lamentos durante toda la noche, desde la salida hasta la puesta de sol. Pero a nadie encontrará... Solamente las estatuas de las dos muchachas.

Iram Zhat al–Amad o Irem "la de las Columnas"

Ciudad deshabitada que se encuentra en algún lugar de los desiertos del Yemen. Según cuenta la leyenda, fue construida por orden del rey Saddad, que quería hacer una réplica en la Tierra del Paraíso de los creyentes. Se dice que es una ciudad toda ella de oro y plata, rodeada de fortificaciones muy altas e inexpugnables. En sus puertas hay incrustadas gran variedad de joyas y, en las habitaciones de los palacios, rubíes, perlas, crisolitas y otras piedras preciosas. Pero nadie ha disfrutado nunca de los placeres de Irem, pues cuando el rey Saddad y su séquito estaban a menos de un día de ella, un grito terrible bajó de los cielos y los aniquiló a todos.

El Jardín del Recreo

Se encuentra en la ciudad de Bagdad, ¡ensalzado sea Él, que no duerme!, y es propiedad del muy noble y muy sabio califa Harum al–Rashid, que gusta de refugiarse en él cuando se encuentra angustiado. En el centro del jardín hay un palacio, llamado Palacio de la Felicidad. Tiene ochenta ventanas, ochenta lámparas suspendidas del techo y, en el mismo centro, un inmenso candelabro de oro que, cuando se enciende, brilla como un sol. Guarda el palacio y el jardín un viejo jardinero al que todo el mundo conoce como "el viejo Ibrahim", que tiene a su servicio numerosos espíritus y que tiene el poder, concedido por el propio califa, de matar a todo aquél que ose entrar en el recinto.

Karkar

País situado en algún lugar de la costa noroccidental de Marruecos. Está habitado por una tribu de negros que hablan una lengua incomprensible, aunque conocen las nociones básicas del Islam. Están en guerra con los temibles saals, los hombres peces (*ver Bestiario de Las mil y una noches*).

El mayor tesoro que tienen estas gentes son doce jarrones de bronce, sellados con pez y cera, en los que se distingue el sello de Salomón. En efecto, los doce jarrones fueron sellados personalmente por el rey y en su interior se encuentran doce shayatín (*ver Bestiario de Las mil y una noches*) que han jurado destruir a la humanidad.

Mihrachan

Isla situada en algún lugar del Océano Índico, donde van a aparearse los caballos de mar.

Los palafreneros del rey de la isla llevan todos los meses a las playas, en luna nueva, las más hermosas yeguas de la isla. Las atan fuertemente y se retiran. Atraídos por el olor de las hembras en celo, salen de las aguas los sementales marinos, que se aparean con ellas. Las yeguas no pueden seguirlos debido a sus ligaduras y paren, cuando llega el momento, los más hermosos y rápidos caballos que el mundo haya visto jamás.

Isla de los Monos

Situada en el Océano Índico, está habitada por una feroz raza de monos de unos ochenta centímetros de altura, ojos amarillos, rostro negro y melena como de león. Son extraordinariamente feroces. Pero es aún más peligroso el gigante que vive en la isla, descrito por un tal Simbad como «tan alto como una palmera, negro de la cabeza a los pies; sus ojos son como carbones encendidos, sus colmillos como los de un jabalí, su boca es profunda como un pozo, sus labios son como los de un camello, sus orejas como tapetes que le llegan hasta los hombros y sus uñas como las garras de un león». Y su plato favorito... la carne humana asada.

Archipiélago Waq

Situado en el Océano Índico, en estas islas crece un gran árbol, cuyas ramas terminan en cabezas humanas. Al salir el sol, las cabezas gritan: «Waq, Waq, Khallaq» (que significa «Waq, Waq, gloria al rey de las alturas»). Los extranjeros son asesinados si intentan desembarcar y los comerciantes han de dejar sus mercancías en la playa y volver al día siguiente para recoger los productos que les son dejados como trueque. En realidad, en la isla gobiernan las mujeres, que no quieren influencias extranjeras para que no metan ideas raras a sus sumisos maridos. El ejército está compuesto por vírgenes armadas con cimitarras y cotas de malla.

La fuente de Zahrá

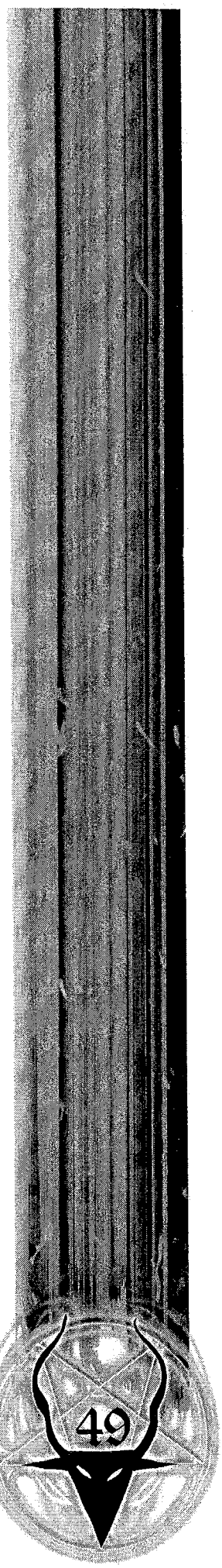
Hay un desierto en Arabia con una gran montaña en el centro y en la montaña una fuente que se llama "fuente de Zahrá". Es fuente mágica, pues Aquél que siempre sea ensalzado así lo quiere, y todo hombre que beba de sus aguas se convertirá en mujer. En la Tierra Negra, dominio de Dhu'l Djanahayn (uno de los reyes de los djinns) se encuentra la llamada "fuente de las mujeres", pues toda mujer que beba de sus aguas se convertirá en hombre. Es el único remedio que se conoce a la maldición de la fuente de Zahrá.

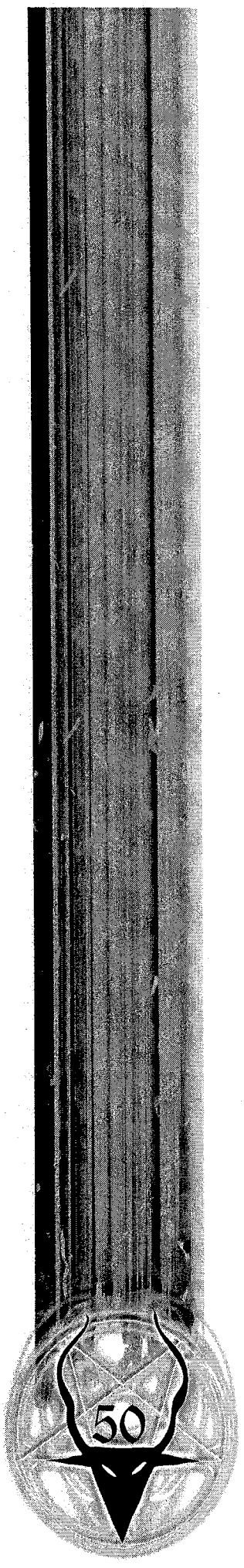
... Y de lo que cuentan los viajeros

Ciudad de las Arenas

En uno de los desiertos de Siria hay un gran anfiteatro rocoso y dentro se esconde la Ciudad de las Arenas. Está gobernada por el autodenominado Jeque de la Montaña y defendida por soldados vestidos a la manera de los cruzados. Cuentan las tradiciones que fue fundada por cruzados y sarracenos, hartos de luchar entre sí. Las murallas de la ciudad están cubiertas de mosaicos multicolores, las paredes del palacio real están cubiertas de tapices de seda y en los subterráneos se guarda un gran tesoro de piedras preciosas.

Pero que no se deslumbre el visitante ante tanta belleza, pues sus habitantes son gentes crueles, que gustan de atraer a los viajeros, ofrecerles vino envenenado y quedarse con





todas sus pertenencias. Los cráneos de los que mueren pasan a engrosar un gigantesco osario, situado en el más profundo sótano del palacio, llamado "Salón del Guerrero". Los que por algún extraño motivo sobreviven al veneno son desposeídos igualmente de sus pertenencias y arrojados, desnudos y sin agua, a lo más profundo del desierto.

(Jean d'Agraives: La Cité de sables, 1926)

Bou Chougga

Ruinas de una ciudad en el Sahara. Según cuentan los beduinos del lugar, bajo las ruinas existe una gran ciudad en la que se escondieron los cristianos cuando el Islam invadió el norte de África. Fueron estos cristianos los que desviaron los ríos de la región, creando el desierto tal y como lo conocemos. No obstante, según la tradición, un día la ciudad será destruida y el agua volverá a la superficie

(Alphonse Certeux: L'Algérie traditionelle, 1884)

Ciudad Insomne

Situada en el norte de Nigeria, sus habitantes tienen la particularidad de que no necesitan dormir nunca, por lo que desconocen lo que es el sueño. Esto no sería más que un dato curioso y divertido si no fuera por su costumbre de enterrar inmediatamente a los muertos (posiblemente para que no se pudran bajo el fuerte calor). Así que, si descubren a un extranjero dormido, se apresurarán a enterrarlo y, en el caso que despierte, lo tomarán por un muerto viviente y lo rematarán en el acto.

(A. J. N. Tremearne: Hausa, Superstitions and Customs, 1913)

Ciudad de los Inmortales

En Etiopía, cerca del Golfo Arábigo, hay una ciudad en ruinas sobre una meseta de piedra. Cerca de estas ruinas vive una raza de salvajes trogloditas, que no saben hablar y que tienen como único alimento las serpientes, a las que devoran crudas. Se trata de la célebre raza de los Inmortales y las ruinas son lo que queda de su gloriosa ciudad. Han perdido interés por todo y han olvidado el habla e incluso que una vez fueron hombres. La inmortalidad se obtiene bebiendo de un riachuelo de aguas turbias que discurre junto a la ciudad.

(Jorge Luis Borges: El inmortal, 1949)

Lamiam

Isla del Mar Arábigo, también llamada Ianicum. La habitan una raza de gigantes comedores de hombres que van completamente desnudos y viven en cavernas. El único edificio de la isla es la llamada "Torre de los Dos Dragones". Se encuentra en lo alto de una colina y, desde una escalera que se encuentra en su interior, es posible bajar hasta una cueva de oro. Dicen que dos dragones custodian la torre y la única manera de franquear el paso que tiene el que codicie apoderarse del oro es ir hasta la torre con su padre y su madre, asesinarlos ante dos estatuas que representan los dos dragones y untarlas con la sangre de sus progenitores aún caliente.

(William Bullein: A Dialogue both Pleasant and Pitiful... , 1564)

Parque de los Monstruos

Dicen que en una solitaria y escondida playa de Alejandría hay las ruinas de unas estatuas de criaturas terribles, demasiado espantosas para ser descritas. Cuentan los, nativos a quien quiera oírlos que el sabio Alejandro el Magno, cuando quiso fundar la ciudad que llevaría su nombre, se vio molestado por bestias semejantes, que cada noche salían del mar. Mandó entonces construir estos simulacros espantosos y la estratagema tuvo éxito, pues las criaturas monstruosas, al ver otros engendros en la playa, se marcharon para siempre. Y las estatuas aún están allí, desmenuzándose y arruinándose por el olvido y la dejadez de los hombres. Quizá cuando ya no estén, los monstruos del mar regresen... Lo cierto es que sólo Alláh lo sabe.

(María Savi–López: Leggende del mare, 1920)

Panquea

Isla del sur del Mar Rojo. Su clima es tropical y en ella abundan, entre otras especies, los leones y los elefantes. La mayor ciudad de la isla se llama Panara. Las gentes se dividen en tres castas: artesanos y sacerdotes, agricultores y pastores y soldados. El poder está en manos de los sacerdotes, que eligen a tres de ellos para que gobiernen. Este triunvirato se renueva año tras año. Aunque la isla es rica en oro y otros metales preciosos, no gustan de venderlo a los extranjeros, prefieren quedárselo para sí. De hecho, aman tanto el oro, que raro es el nativo de la isla, por muy pobre que sea, que no lleve algún adorno de oro encima.

(Diodoro Sículo: Biblioteca histórica, siglo I a. C.)

Parhan

Gran imperio situado en el Oriente Medio, al otro lado de las Estepas de Rikha, cerca de las Montañas Rojas. Se dice que en este mítico imperio se encuentran las ruinas del castillo de Alamut, en cuyas cercanías, según las leyendas, se encuentra un misterioso metal azul de fabulosos poderes mágicos. Pero, para llegar hasta Alamut, hay que atravesar oscuros bosques fantasmales poblados de criaturas indescriptibles, pantanos pestilentes con árboles petrificados como única vegetación y ciudades muertas cuyos habitantes carecen de rostro. Se dice que las ruinas de Alamut son imponentes y que la fortaleza parece construida por seres cuatro o cinco veces más altos que los hombres. Pero todo son rumores, pues lo cierto es que todos aquellos que han partido hacia Alamut han desaparecido para no volver jamás.

(Dominique Bromberger: L'itinéraire de Parthan au Chateau D'Alamut et au-delà, 1978)

Parthalia

Isla situada en algún lugar del Mar de Arabia. Sus habitantes son tan longevos que uno de ellos (que por cierto, aún vive) ayudó a Rómulo a construir la ciudad de Roma.

(William Bullein: A Dialogue both Pleasant and Pitiful... 1564)

Reino de los Tuertos

Reino del África occidental, gobernado por una reina. Es ley que los súbditos se parezcan en todo lo posible a su monarca, así que cuando nació una reina tuerta, hace mucho tiempo, inmediatamente todos se sacaron un ojo. La costumbre se ha mantenido y el ojo izquierdo de los bebés es cegado cuando nacen. El extranjero que desee tener una audiencia con la reina deberá tener presente que es de mala educación presentarse ante ella con los dos ojos sanos. Es costumbre que la reina, en su lecho de treinta pieles de tigre, se ofrezca a los visitantes. Y más valdrá que éstos la acepten, independientemente de que la reina sea joven o vieja, gorda o agraciada, ya que la pena por rechazar sus favores es ser descuartizado, asado y comido.

(Jean Gaspard Dubois-Fontanelle: Aventures Philosophiques, 17[illegible])

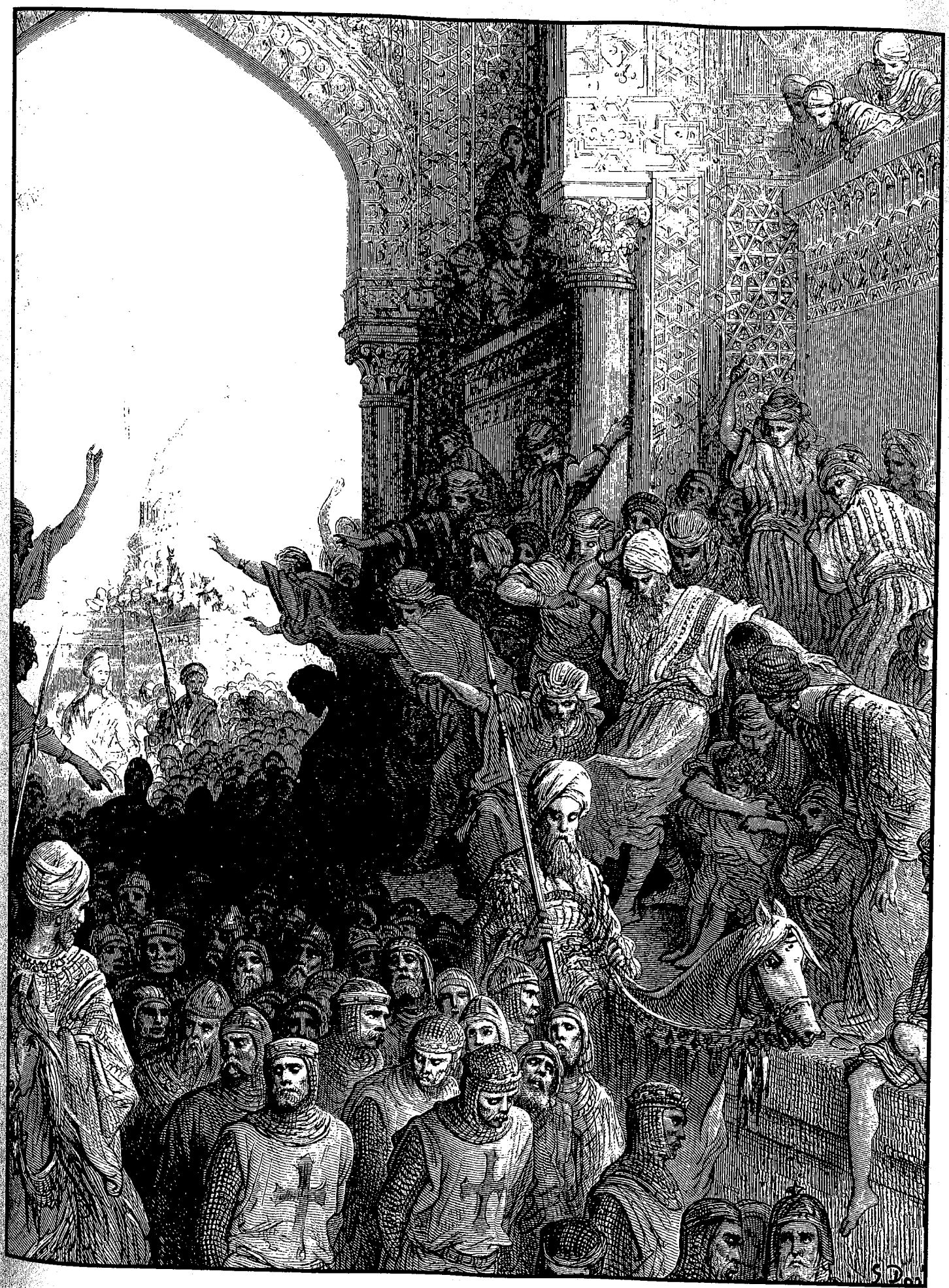


Ilustración: Gustavo Doré

Tradiciones mágicas andaluzas

Luna nueva,
bienvenida seas.
Luna hermosa,
como crece tu cara,
que crezca mi bolsa.

Creencias y supersticiones populares

Buena y mala suerte

▶ Si el primer día del año al salir de casa se ve a un tuerto o jorobado, se tendrá mala suerte todo el año. Por el contrario, si se ve a una muchacha bonita, señal de que te sonreirá la fortuna.

▶ No se debe barrer la casa el día de Año Nuevo, pues se barrerá la suerte. También trae mala suerte barrer la casa de noche. Por el contrario, andar a la pata coja en Fin de Año da buena suerte.

▶ También da mala suerte derramar aceite, pero puede remediarse si se arroja a la calle doce cubos de agua o bien se arroja un puñado de sal al pozo y apartarse para no oírla caer.

▶ Para transmitir la mala suerte propia a otro, se le arrojará al suelo, se le desnudarán las partes nobles a la fuerza y se arrojarán en ellas sal, aceite y vinagre. A esto se le llama "hacerle el gazpacho".

▶ Para tener buena suerte no es mal amuleto llevar encima varios dientes de ajo crudos, que además atraen el dinero.

▶ Colocar vinagre debajo de una cama trae la desgracia a quien se acueste en ella. Por el contrario, si se pone sal da buena suerte.

▶ Poner un pan al revés (boca abajo) en la mesa es presagio de desgracia.

▶ Derramar un chorro de leche tras la puerta, en cambio, atrae a la buena fortuna.

▶ Se dice que los gallos pueden cambiar de sexo y convertirse en gallinas. Que lo hagan suele ser el peor de los presagios.

▶ Encontrarse una golondrina trae buena suerte. Y no hay que matarla, pues una golondrina le quitó las espinas de la corona a Jesucristo y Dios castigará a quien dañe a este pájaro haciendo que le salgan golondrinos en los sobacos.

▶ También trae buena suerte tocar a un hombre o mujer que haya salvado varias veces la vida.

▶ Soñar que se caen los dientes, en cambio, es presagio de mala suerte (según unos) o que va a morir alguien cercano al durmiente (según otros).

▶ Existe una mala hierba que hace que quien la pise tenga mala suerte. Tampoco son propicios ni el ciprés, por ser árbol de los cementerios, ni el nogal ni la higuera, que es el árbol del que se ahorcó Judas.

Supersticiones del día de San Juan

▶ Si uno ese día duerme la siesta, no se cansará de dormir en todo el año.

▶ Lavarse la cara a las doce mantiene la tez fresca y suave todo el año. Otros dicen que las mujeres que se laven ese día con agua del riachuelo, se mantendrán hermosas. Pero cuidado, porque si alguien se mira en el río y ve dos caras... es señal segura de que pronto morirá.

▶ Si se pone ese día una piedra en un árbol frutal seco, dará nuevamente fruto.

▶ Si en la medianoche de San Juan la muchacha se coloca totalmente desnuda en un espejo de cuerpo entero, verá en lugar de su reflejo al hombre que será su marido. Pero a veces, sin que nadie sepa por qué, lo que ve es su propio entierro y la muchacha vivirá toda su vida atormentada por esta visión, sin que le sea dado enloquecer para olvidarlo.

▶ Por la noche, en la hoguera que se enciende, se queman los "júas", muñecos que simbolizan al demonio y a las fuerzas malignas en general. También es costumbre saltar sobre las llamas: cuanto más alto sea el salto, mejor será la cosecha del saltador ese año...

▶ Si uno se lava la cara en el agua de una fuente o riachuelo, se puede ver como el sol al salir tiene la forma de una rueda de fuego. A esta visión se le llama "rueda de Santa catalina" y es excelente augurio.

Presagios para mujeres casaderas

▶ Se sueña con el futuro marido si se cuentan diez estrellas durante las diez noches anteriores a la noche de San Juan.

▶ Si se pone una flor de trébol bajo la almohada, el primer nombre de varón que se oye al despertar será el del futuro marido

▶ Si se rompe un huevo sobre un plato de agua, las formas sugerirán su oficio.

Supersticiones relacionadas con la sal

▶ Derramar sal es señal de que va a pasar alguna desgracia, que empeorará si se pisa la sal derramada. Para evitar la mala suerte hay que tirar inmediatamente un poco de agua por la ventana o el portal y echar algo de la sal derramada sobre el hombro izquierdo para "cegar al demonio" y que no vea lo que ha sucedido.

▶ Si se echa un puñado de sal sobre el lecho de unos recién casados, tendrán disgustos en su matrimonio.

▶ Una taza con sal tras la puerta impide que entren en la casa los espantos.

▶ Igualmente, un puñado de sal marina en forma de cruz, colocada en el suelo tras la puerta de entrada de la casa, aleja al rayo y apacigua la tormenta.

Para predecir el tiempo

▶ Cuando la luna está acostada hacia el mar, anuncia lluvia.

▶ Cuando la luna tiene cerco y el cielo está raso, va a llover.

▶ Anuncian lluvias las nubes rojizas que se notan en la puesta de sol.

▶ Cuando el gallo canta a medianoche, a los tres días llueve.

▶ Es señal de lluvia el jugar de los gatos.

▶ Ver una culebra tomando el sol o, simplemente, soñar con ella es señal de lluvia.

▶ El mismo tiempo que haga el día de la Concepción hace en Pascua de Navidad.

▶ Vaca que huele el suelo y mira el cielo, te dice que va a cambiar el tiempo.

▶ Tras secos veranos, otoños tempranos.

▶ Pascua en marzo, señal de mal año.

▶ Cuando el gallo canta a las nueve, al otro día llueve; si canta pares, agua a mares; si canta nones, sólo a montones.

Para protegerse del rayo

▶ Llevar encima un trozo de tizón semiquemado de la hoguera de San Juan desvía los rayos.
▶ Para proteger toda la casa, nada mejor que el "Nochegüeno": se trata de un tronco de encina que se pone en el fondo de la chimenea la noche de Navidad. Permanecerá requemándose todo el año y solamente se avivará su brasa cuando haya tormenta. Mientras no se consuma del todo, el rayo no caerá.
▶ También protege (aunque se dice que con menos seguridad) una palma usada en la procesión del Domingo de Ramos.
▶ Por el contrario, se atrae la tormenta al dejar una escoba con las ramas hacia arriba.

Apedrear el gallo

En algunos pueblos de Málaga esta tradición se mantuvo hasta su prohibición formal, ¡en 1950! Consistía en tirarle piedras a un gallo hasta matarlo (o, en su defecto, a conejos o palomas). En algunos países de América del Sur esta costumbre aún está vigente. Se ha olvidado ya el porqué de esta costumbre, aunque algunos lo relacionan con algún tipo de culto a la madre tierra.

Presagios relacionados con el cuerpo

▶ Si te pica la nariz, es que te vas a pelear con alguien.
▶ Si te pica la ceja izquierda, es que vas a recibir una mala noticia.
▶ Si te pica el ojo (el párpado) derecho, es que vas a encontrar novio o novia.
▶ Si tienes la oreja colorada, es que alguien está hablando de ti.
▶ Si te pica la planta del pie, es que pronto te irás de viaje.
▶ Si te pica la mano derecha, recibirás dinero.
▶ Si te pica la mano izquierda, perderás dinero.
▶ Si te das un golpe en el codo, es que te van a dar una buena noticia o te van a regalar algo.
▶ A una persona mentirosa le salen manchas blancas en las uñas.

Varios

▶ Al beber agua en una vasija donde haya bebido una salamanquesa se cae el cabello.
▶ Si en el campo se tropieza con una serpiente se dirá «¡María!» tres veces en voz alta y el animal nada podrá hacer...
▶ Tocar la mano izquierda de un cadáver previene las enfermedades.
▶ Si alguien se rasca la barriga delante de una mujer fértil es presagio de que ésta se quedará embarazada.
▶ Los perros o gatos que laman el menstruo de la mujer se volverán rabiosos.
▶ Si una persona bebe inmediatamente después que otra en la misma vasija, aprende los secretos de la que bebió antes.

Remedios "casi" mágicos

▶ Comer espárragos: es bueno para las enfermedades del riñón.
▶ Comer rabitos de pasas: aumenta la inteligencia y la memoria.
▶ Cura el resfriado: poner una cebolla a los pies de la cama.
▶ El orégano: cura las diarreas.
▶ Para ahuyentar las serpientes: se quemará en el hogar un cuerno de cabra u otro animal.
▶ Para curar el "colorín" (afección ocular): se pasa por los ojos una mata de ruda.
▶ Para curar el "padrón" (o mal de madre): se trata de una dolencia que se suele atribuir a un susto y que provoca pérdida de apetito, vómitos y molestias en piernas y abdomen. Los curanderos dicen que se trata de la parte interna del ombligo, que se ha desplazado debido al susto antes mencionado. La cura consiste en hacer determinados masajes en el tórax y el abdomen con aceite, mientras se reza cierta oración secreta.
▶ Para curar la "culebrilla" (herpes zóster): se trata de unas manchas coloradas que tienen forma de cabeza de serpiente y que van creciendo poco a poco alrededor de la barriga, espalda o cuello. Son muy dolorosas y, si se llega a unir la cabeza con la cola, es señal de muerte segura para el enfermo. Las hay machos y hembras, pero solamente las graciosas pueden distinguirlas (ver más abajo). Se rocía con azufre medio limón, se moja en el jugo del limón una pluma de gallina y con la pluma se van haciendo cruces sobre la culebrilla, mientras se rezan ciertas oraciones secretas...(En realidad el herpes zóster es una enfermedad infecciosa de la piel y, por supuesto, recomendamos visitar al dermatólogo y no ensayar rituales mágicos. Y no, no es mortal).
▶ Para quitar el dolor de muelas: basta con ponerse una prenda del revés (¡?).
▶ Para quitarse las verrugas: se coge un diente de ajo y se parte por la mitad. Una de las partes se frota sobre la verruga hasta desgastar todo el ajo, la otra mitad se tira al tejado. Y, a medida que el sol la consume, va desapareciendo la verruga. Dicen que las verrugas también desaparecen al frotarlas con la leche de los higos o con rabo de lagartija...

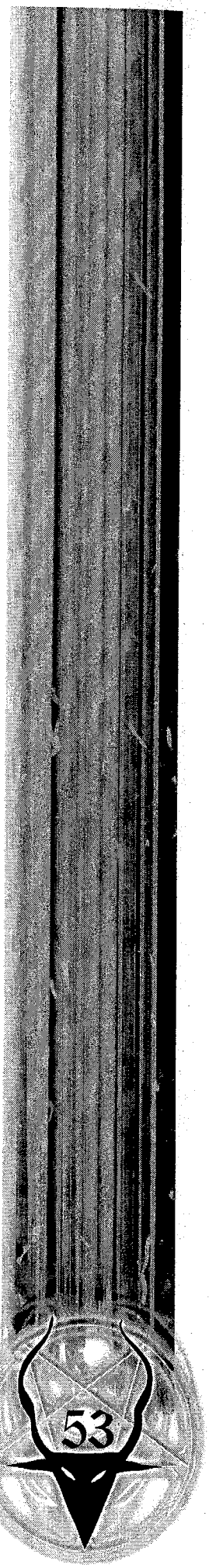
Hechizos, maldiciones y protecciones

Para proteger la casa

Se preparará la llamada "agua de guerra", dejando oxidar en un barreño de agua pedazos de hierro. Cuando el agua esté tintada por el óxido, se utilizará para baldear con ella toda la casa y ésta quedará protegida contra malos espíritus e influencias perversas. En caso de gran apuro, orinar en la puerta de la calle impide que por ella entren los malos espíritus.

Para provocar el dolor y la enfermedad

Se realizará una figura de barro, se colocará en ella un mechón de pelo de la persona a la que se quiere perjudicar y se la quemará a un fuego de leña de olivo o de sarmientos. Este hechizo también puede utilizarse con un muñeco de cera o de trapo.
Otro ritual que provoca una agonía más larga (y finalmente la muerte) es dejar en agua estancada una prenda que haya llevado la víctima. A medida que la ropa se pudra, la víctima enfermará. Luego se saca la ropa y se quema: la víctima entrará en agonía. Finalmente, cuando se arrojen las cenizas al viento, la víctima morirá.



También es maleficio efectivo arrojar un cabello de la persona odiada en agua estancada. Al pronunciar los conjuros adecuados, el pelo se convertirá en culebra y, a medida que crezca el animal, la víctima enfermará y morirá.

Para provocar la locura

Conseguir los recortes de uñas de la víctima y arrojarlos al fuego siguiendo un determinado ritual: la víctima perderá la razón por completo cuando las uñas se consuman.

Para despertar el deseo y el amor

(En ellos): se conseguirán algunos pelos de la barba del hombre, cercanos a la oreja izquierda, y una moneda que él haya llevado encima. Se pone todo en un jarro nuevo de barro, lleno de vino mezclado con salvia y ruda y se hervirá todo durante una hora. Sacada la moneda de la infusión, se acercará la mujer con ella al hombre sosteniéndola con la mano izquierda, pronunciando las palabras «Rosa de amor y flor de espina», que el hombre deberá oír claramente. Luego se tocará ligeramente su hombro izquierdo y el hombre, así hechizado, seguirá a la mujer.
(En ellas): se toma el corazón de una paloma silvestre virgen y se da a comer a una culebra. Al poco la culebra morirá. Se tomará entonces la cabeza del animal y se calentará a fuego lento sobre una chapa de metal hasta que se seque, al punto de poder reducirla a polvo, luego se mezcla éste en un mortero con algunas gotas de vino. Estos polvos, puestos en la comida o la bebida de la mujer, harán que se sienta al punto enamorada del hombre.
(En terceros): para conciliar el amor entre dos personas y que su unión sea duradera, se moldean en un solo bloque las imágenes de ambas. Uniéndolas como si se abrazasen, se enterrarán bajo el lugar donde ambas han de vivir, sin que ninguna de las dos lo sepa jamás.

Maleficio de la "haba cagá"

El ejecutor se tragará una haba cruda entera. Si logra defecarla todavía entera la colocará a los pies de un muerto. Posteriormente la machacará, mezclará los polvos con cualquier líquido y hará que lo beba su víctima, que simpatizará al punto con el ejecutor. (Ritual recogido hace más de cien años por el folclorista sevillano Alejandro Guichot).

Para saber si un/a amante volverá

Para saber si el amante díscolo volverá arrepentido hay que grabar su nombre en la corteza de un limón una noche de luna llena, clavarle trece alfileres y esconderlo. Al séptimo día se sacará para ver si han habido cambios:
▶ Si el limón está negro, quiere decir que el amante no piensa volver
▶ Si está enmohecido, significa que duda en regresar o no.
▶ Si suelta líquido, quiere decir que está arrepentido y pronto volverá.

Para encontrar cosas perdidas

Se hacen tres nudos a un pañuelo o trapo (a esto se le llama "atarle los nudos al Diablo") y se tira con fuerza debajo de la cama. Luego se sigue buscando y lo perdido pronto aparecerá.

Para ahuyentar el "malage"

Ver una bicha, escuchar hablar de los muertos o que un enemigo envidioso te felicite por tu buena suerte pueden atraer sobre ti "el malage", la mala suerte, el gafe. Para conjurarlo, se extenderán los dedos índice y meñique de la mano izquierda, se flexionarán los otros y se tocará el pedazo de madera más cercano.

Contra el mal de ojo

En caso de aojamiento, el mal se disolverá al coger una planta de torvisco, darle forma de cruz y arrojarla a un tejado. El mal de ojo también se puede prevenir escupiendo tres veces ante el aojador...
Amuletos que protegen del mal de ojo son piezas de cristal y azabache, cuentas de ámbar, ramillos de coral, la garra de un tejón, una rama de higuera (para proteger la casa), una mano de azabache, el cuerno de ciervo (protege al ganado)...

Gafes, graciosas y demás...

Aliñado

Se llama así al marido cuya mujer o amante mantiene hechizado (y bastante idiotizado) con un filtro amoroso, cuyo componente principal es su propia sangre menstrual (*ver hechizo de Dominación en la pág. 88 de Aquelarre*).

Agorero/a

Persona con el poder de predecir el futuro. Sin embargo, solamente es capaz de anunciar desgracias, nunca buenas noticias. Este poder les viene por haber llorado una vez en el vientre de su madre (a diferencia de las graciosas, que lloran tres).

Aojador/a

Hombre (o mujer) capaz de echar el mal de ojo, también llamado aojamiento o fascino. Dejando aparte el hechizo del mismo nombre (*ver Aquelarre pág. 92*), se trata de una fuerza maléfica que se transmite por el aliento, el beso, a veces el contacto y siempre con la mirada. Provoca la mala suerte y corrompe la salud: la víctima adelgaza, se vuelve melancólica, se le agria el carácter y puede llegar a morir (*ver Begizco en Jentilen Lurra, pág. 35*). Los celos y la envidia pueden producirlo, pero los aojadores nacen con ese don maldito. Se les reconoce porque tienen una vena en el entrecejo, o porque tienen dos niñas en los ojos (o al menos en uno de ellos).
"... El tio Pájaro, que vivo está, en sus moce'a'es tenía esa fuerza y, como era hombre de bien, al salir de casa, antes de tomar ná, en ayunas, se fijaba en una piedra y la partía con la vista en siete u ocho piazos, y de esa manera se le quitaba la fuerza pá en tó el día..."

Gafe

También provoca la mala suerte, tanto para sí mismo como para los que le rodean, aunque no lo hace por maldad ni envidia, sino de manera espontánea e incontrolada. Los gafes suelen ser zurdos, tuertos, cojos y a veces todo a la vez. Muchos de ellos han nacido en miércoles. Originariamente, gafe (o gafo) era sinónimo de leproso y es curioso que ése fuera precisamente uno de los nombres con los que se conocía a los agotes (*ver Jentilen Lurra*).

Graciosa

Mujer (nunca hombre) con poderes curativos en sus manos o en su saliva. Se las reconoce porque lloraron tres veces en el vientre de su madre o nacieron en Jueves o Viernes Santo o tienen una marca en forma de cruz bajo la lengua o fueron prematuras. También saben quitar el mal de ojo mediante oraciones y rituales secretos y curan el padrón, las verrugas y la culebrilla.. Muchas de ellas no aceptan dinero

por utilizar sus poderes, ya que los perderían, pues Jesús hacía milagros y no cobraba... (Así que aceptan pagos en especie: embutidos, vino, gallinas, etc.).

Hechicero
La gente "rara", "anormal", suele ser, según creencia popular, mejor dada para la brujería, ya que si Dios hizo al hombre a su imagen y semejanza, ¿por qué no puede el Diablo señalar a los suyos? Así que se desconfiará de feos, contrahechos, enanos y albinos, entre otros, pues posiblemente practiquen la magia. La excepción está en aquellos que tienen seis dedos, a los que se suponen facultades mágicas benéficas (normalmente curativas y adivinatorias).

Saludador/a
Hombre o mujer que cura los males con rezos y con pociones y ungüentos animales y vegetales. A diferencia de la graciosa, no desdeña el cobro en metálico y carece de virtudes mágicas.

Zahorí
Palabra que procede del árabe zuharí, que significa "servidor del planeta Venus", pues tienen que haber nacido en viernes. Son hombres (nunca mujeres) que tienen la facultad de ver lo oculto (sobre todo manantiales de agua), aunque esté bajo tierra. Ellos indican el mejor sitio para hacer pozos y los mejores entre ellos se dedican a desenterrar tesoros ocultos.

El ciclo de la vida

Durante el embarazo
Para saber el sexo del feto, se le pedirá a la mujer embarazada que enseñe las manos: si lo hace con las palmas hacia arriba, será niña; si hace lo contrario, nacerá niño. El que no satisfaga el antojo de una embarazada será castigado por Dios con un orzuelo en el ojo, ya que el futuro niño nacerá con una marca para siempre.

Tras el parto
Las otras mujeres de la familia cuidan de la madre, la lavan y le cambian la ropa de la cama. También limpian cuidadosamente toda la habitación. Una vez alumbre, estará algunos días sin salir del lecho, alimentándose con caldo de gallina y golosinas.

Al recién nacido no pueden vestirlo entre dos personas ni colocarlo delante de un espejo. Todo ello le ocasionará mala suerte de por vida.

Bautismo
Se realiza por la noche, poco después de la puesta de sol. Es muy importante para el destino del bebé quién sea el sacerdote que lo ha de bautizar, pues su suerte dependerá en gran parte de las cualidades personales del religioso. También es creencia popular que, para que el niño sea persona de gracia ("salada" o "salerosa"), el cura ha de ponerle mucha sal en los labios y derramar poca agua sobre la cabeza. En el caso de los niños se presta especial atención a si llora más o menos en ese momento: si llora poco o nada, es señal segura de que será hombre "de pelo en pecho", sufrido y de gran coraje. Si, por el contrario, rompe a llorar desconsoladamente, será persona impresionable y seguramente las desgracias de la vida lo doblegarán con facilidad.

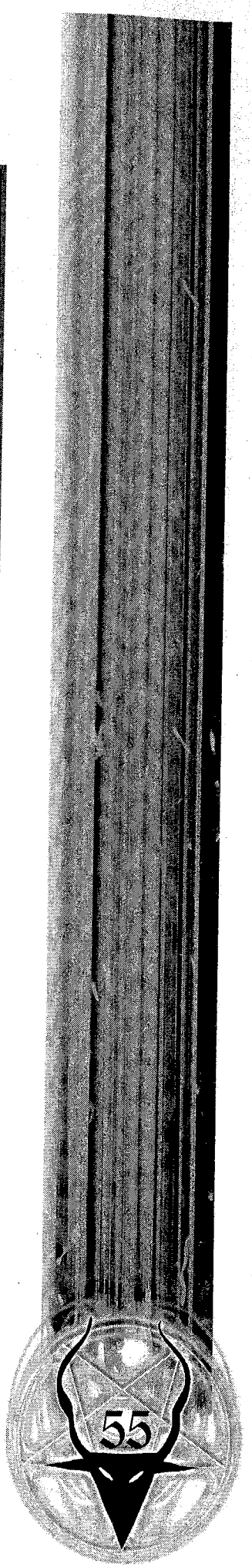
Tras el bautismo suele hacerse una fiesta en casa de los padres, cuyos gastos corren a cuenta del padrino. Si por algún motivo la fiesta no se realiza se le llama "bautizo a oscuras" y es señal segura de mala suerte para el recién nacido durante toda su vida.

Encantamiento de amor
¡Ánimas del Purgatorio,
que achicharrándose están!
Bálsamo mi oración sea,
mi oración para ligar.
Por san Simón, el volador,
y san Abundo, el sacristán.
Por santa Saviana,
que tiró su suerte al mar,
y por María de Padilla,
la dueña real,
ni con doncella lo dejaréis estar
ni con casada acostar
ni con viuda sosegar
hasta que, rabiando como los perros,
por mi amor me venga a buscar.
Señales le pedimos,
señales me darán:
que, cuando esté ligado,
los gallos cantarán.
Que, cuando esté ligado,
los perros ladrarán.
Puertas se han de abrir
y se han de cerrar,
sin que ni pie ni mano la empujen
ni siquiera el vendaval...

Boda
Los novios cristianos andaluces acostumbran a intercambiarse un mechón de cabello como muestra de amor. Y en verdad lo es pues, si luego el muchacho intenta burlar a la novia dejándola plantada, ella puede vengarse (*ver Hechizos, maldiciones y amuletos*).

Las bodas suelen realizarse al atardecer, a veces después de la puesta del sol. La madre de la novia es la encargada de preparar el lecho nupcial y las otras mujeres de la casa (tías, abuelas, cuñadas) son las que la visten. Siempre mujeres casadas o viudas, nunca solteras ya que desbaratarían el tocado intentando robarle las flores de la cabeza o las cintas del pelo (puesto que son poderosos amuletos que hacen que su poseedora se case en menos de un año). Si en la boda alguien, en secreto, hace nudos en un pañuelo, la pareja ya nunca se separará.
Está mal visto que se casen viudos o personas ya entradas en años, en especial si su cónyuge es sensiblemente más joven, pues se cree que el matrimonio solamente ha de hacerse por amor... y el amor solamente lo sienten los jóvenes, y por otros jóvenes.

De no ser así, como castigo es costumbre hacer una "cencerrada". Consiste en que, por la noche, un grupo de jóvenes se coloquen bajo sus ventanas y con cencerros y gritos, los hagan despertar. A continuación improvisan una serie de coplillas satíricas dedicadas al matrimonio y a burlarse tanto de él como de ella. Esta costumbre no es única de Andalucía, ya que se da también en Castilla (y posiblemente procede de allí).



«Casáronse en una ciudad, cuyo nombre no hace al caso, un varón que frisaba en los ochenta años, que es como si dijéramos un hombre que no podía con la fe de bautismo en papeles, y una mujer que allá se iba con aquél en lo de sumar primaveras. Era el marido persona muy bien vista en la ciudad: su arraigo y sus virtudes le habían granjeado las más altas consideraciones. Teníase a la mujer por muy señora de la casa; y del marido y de la mujer todos se hacían lenguas. Casáronse y apenas hubo llegado la noticia a oídos del pueblo, aprestáronse los mozos a darles la consabida cencerrada; pero la autoridad se enteró del caso y amenazó y conminó con las mayores penas al que fuese osado a cencerrear a los cónyuges, amenazas ineficaces, porque la cencerrada fue de lo más sonoro que ha podido ser imaginado. Llegada la hora convenida, comenzaron a desfilar por delante de la casa de los desposeídos cuantos pollinos pastaban a la sazón en el término de la ciudad, a todos los cuales les habían colgado cencerros y cencerrillos, de modo que al correr y respingar, aguijoneados por los promovedores de la fiesta, que se habían disfrazado de arrieros, molineros, mozos de mulas y burreros, producían una cencerrada tan ruidosa o más que la que más. Con lo cual quedó burlado el celo de la autoridad, a la que no era dado prohibir que por cierta calle y casa determinada pasaran todos los asnos del pueblo».

(Luís Montoto: Costumbres populares andaluzas)

Maleficio contra el mal de ojo

"... Al rato majaba los huevos y el azufre, a los que rebozaba con aceite, con lo cual untaba al doliente. La gallina era metida en un esportillo y con el agua en que había hervido bañaba al paciente dos veces diarias. Cuando finalizaban los baños, se enterraba al ave en un hoyo hondo, donde no hubiese bichos, y mientras su cuerpo se pudría, el mal de ojo iba desapareciendo..."

(Práctica utilizada por Ana Muñoz, la Rata, detenida por la Inquisición a mediados del siglo XVIII)

Enfermedad

En caso de enfermedad supuestamente incurable, los hombres acostumbran a hacer promesas a la Virgen o a determinados santos. Las promesas religiosas han de cumplirse "religiosamente" (valga la redundancia) si no se quiere sufrir las iras del Cielo. Pueden ser de cualquier tipo, pero las más comunes suelen ser pagar una misa (o determinado número de ellas) con limosnas que el propio enfermo tendrá que recoger de puerta en puerta, ir en peregrinación hasta determinada ermita o santuario "descalzo de pie y pierna", alumbrar una imagen poniendo él mismo el aceite y las velas, poner en el altar un "milagro" (exvoto) hecho de plata o cera... (Aunque en todo hay picaresca, que el autor conoce personalmente el caso de uno que prometió ir a pie hasta cierto santuario, con garbanzos en los zapatos, y cumplió, sí... pero con garbanzos cocidos...).

Las promesas de las mujeres suelen ser "echarse un hábito", que quiere decir llevar el hábito de una orden religiosa (los de la Virgen del Carmen, San Antonio y San Francisco suelen ser los más utilizados) al ir a misa o en celebraciones religiosas. También se promete vestir de luto durante uno o varios años, a veces durante toda la vida. Las muchachas casaderas pueden prometer también una trenza de sus cabellos, que se coloca junto a los exvotos y ante las imágenes.

Avisos de muerte

Tanto el que un perro aúlle cerca de la casa de un enfermo como que se oiga el grito de la lechuza son augurios seguros de muerte. Y se dice también que aquellos que le recen cada noche un Padrenuestro a San Pascual Bailón recibirán a cambio el aviso de su muerte con tres días de antelación, pues el mismo santo, agradecido, dará tres sonoros golpes en cualquier mueble de la casa (normalmente el arcón situado a los pies de la cama).

Que una cuna vacía empieza a mecerse sola quiere decir que alguien morirá. Lo mismo que una escoba se caiga al suelo.

Fallecimiento y entierro

Cuando alguien agoniza, es costumbre que los parientes cercanos y los amigos íntimos ofrezcan sus servicios a la familia del enfermo, ya que se supone que, sumidos como están en el dolor, no podrán hacer nada a derechas. Además, hay que velar al enfermo, noche y día, para que no exhale su último suspiro a solas y así se sienta reconfortado hasta el final y no se quede en la tierra como un espanto (ver Bestiario andaluz).

Tras la muerte, los familiares más próximos amortajan el cadáver; si es adulto, de negro; si es niño, de blanco y adornado con flores y cintas azules. De tratarse de una muchacha doncella (virgen) también de blanco, con una corona de rosas blancas o de azahar en la cabeza. En algunos pueblos acostumbran también a poner en sus manos una palma.

Por cierto, que no es tenida por buena cosa el que una mujer muera virgen. Se dice de las mujeres que mueren solteras que van a "sentarse en el polletón" y se cree que sus almas son castigadas enviándolas al infierno a darle besos durante toda la eternidad a la repugnante fealdad del romano Pilatos, el que colaboró en la muerte de Jesús.

El cadáver queda expuesto varias horas (a veces todo un día y toda una noche) en una habitación, para que sus amigos y parientes puedan despedirse de él... y el muerto a su vez, se despida de ellos. Se le tapa la cara con un pañuelo blanco y se le atan las manos con una cinta negra, poniendo entre ellas un crucifijo. Sobre el vientre se le coloca un plato con sal, para evitar que se le hinche durante el velatorio. El entierro se lleva a cabo al amanecer. Solamente los hombres van al entierro y las mujeres se quedan en casa del difunto. En el caso de que el muerto no se pueda permitir una tumba en la iglesia, o un panteón familiar, se lo entierra en una zona del cementerio llamada "la tertulia", donde descansan las gentes humildes y, según se dice, charlan y hacen fiesta por las noches.

La familia guarda del difunto mechones de pelo o pedazos de la mortaja. Se cree que son poderosos talismanes frente a los ataques sobrenaturales, ya que los difuntos defenderán a los suyos de los demás.

Para señalar que ha habido una muerte reciente en la casa, la puerta de la calle, de normal abierta de par en par, se deja sólo entreabierta durante nueve días.

Rezo para curar la culebrilla

Jesucristo se encontró con Eliseo:
—¿Dónde vas, Eliseo?
—A buscar la yerba
para matar la culebra.
—Vuélvete a la tierra,
busca el hinojo y el agua fría
en nombre de Jesús y María.

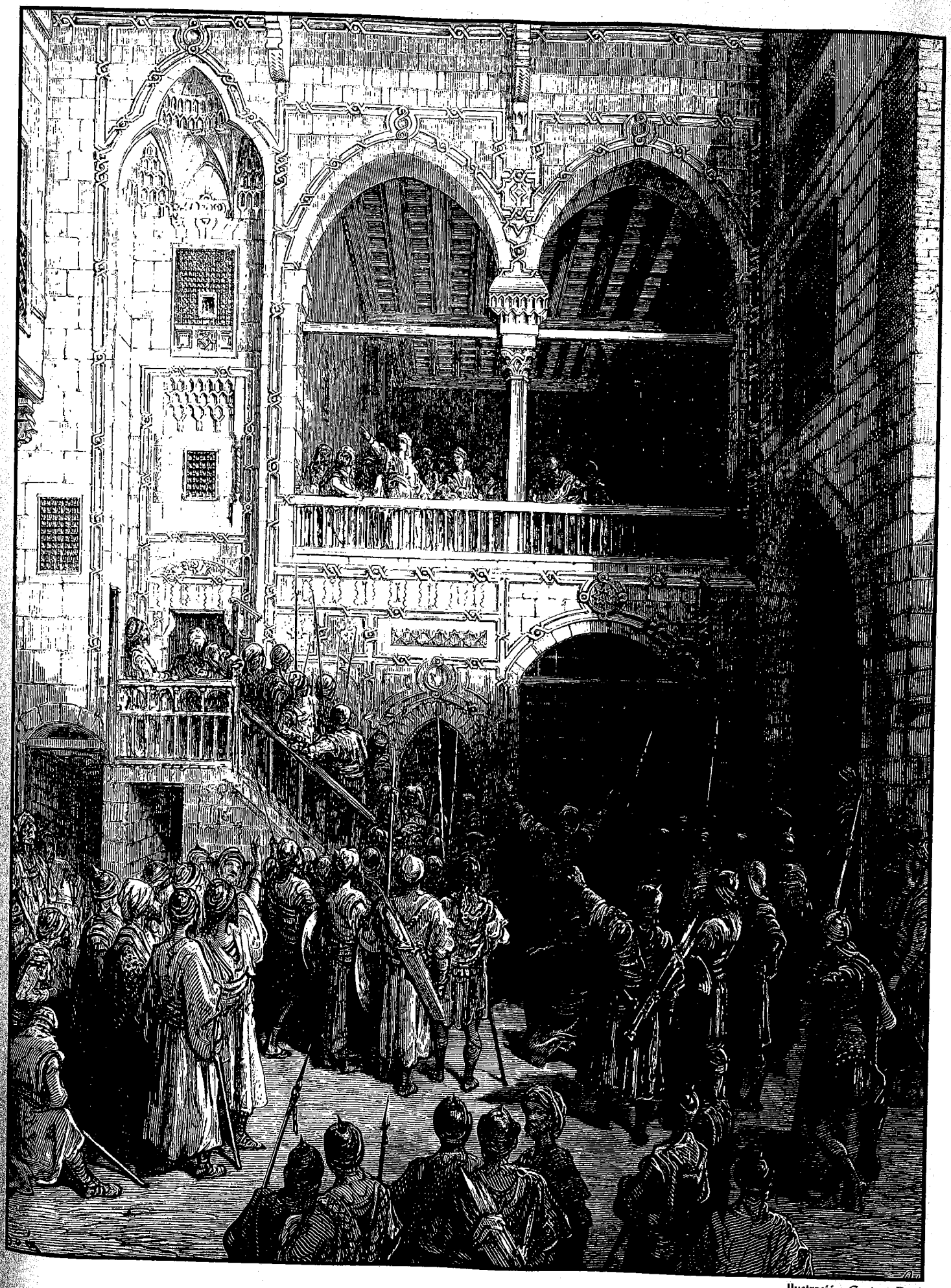


Ilustración: Gustavo Doré

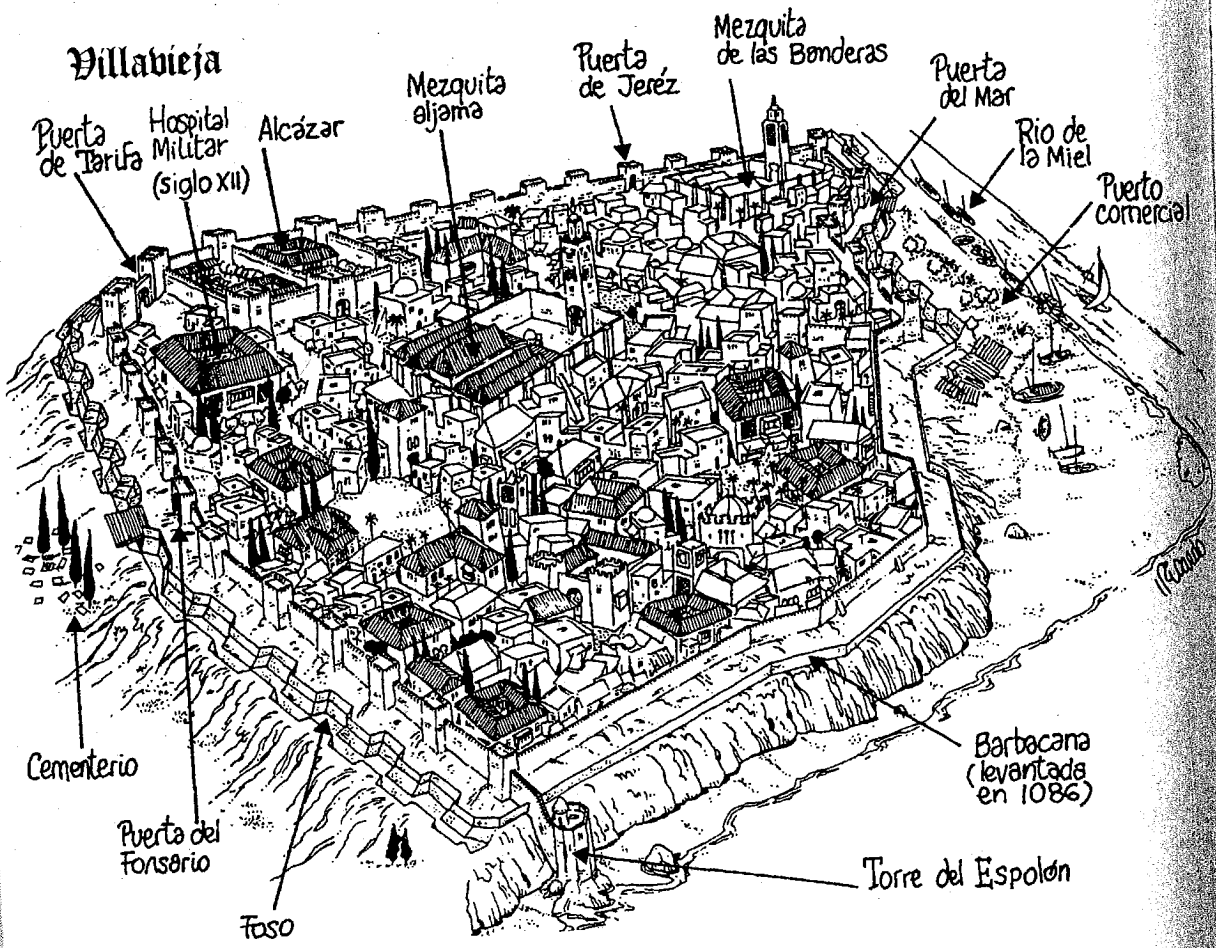
La ciudad de Algeciras

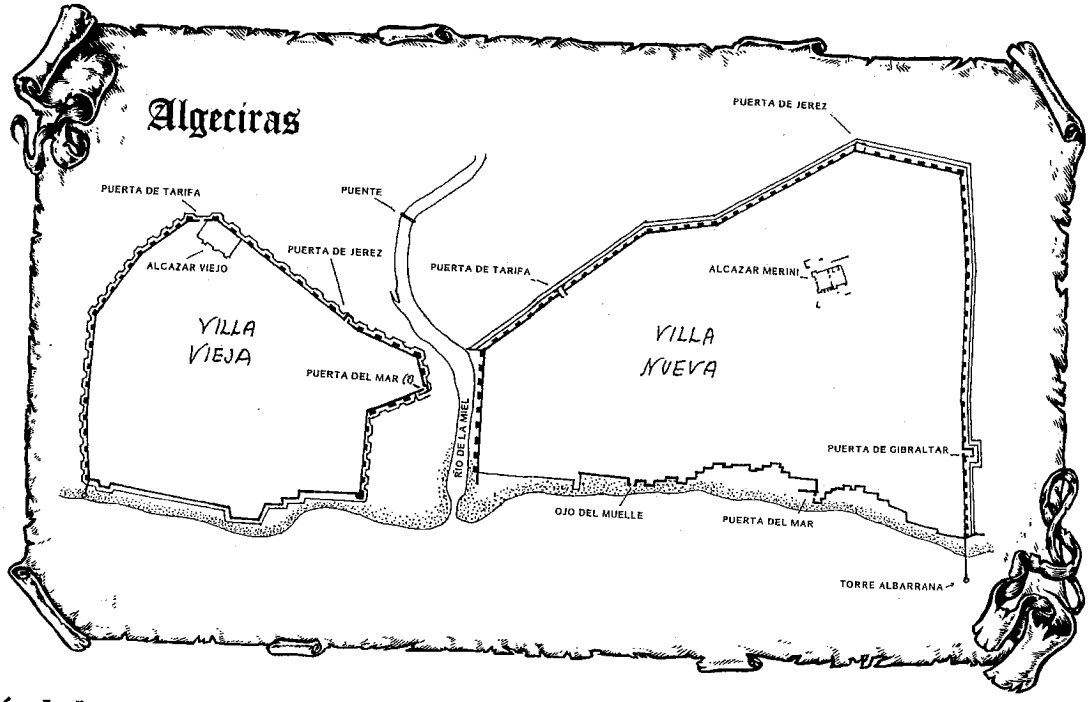
Algeciras es la derivación del árabe "Al–Yazirat", que significa "Isla Verde". Dicha isla se encontraba delante de la Villa Vieja (fundada por los meriníes en el 1285) y los árabes habían construido en ella una especie de palacete.
La ciudad estaba rodeada por una muralla de 8 metros de altura y 5 y medio de ancho con torres de planta cuadrada cada 25 m. A unos 11'5 se levantaba una barbacana y después un foso aprovechando el desnivel de la loma donde se situaba (vamos, que había que tener valor).
Por eso la ciudad siempre debía de ser tomada mediante sitio. Si un observador atento se fija bien, descubrirá que también tenía torres que se levantaban en el mar a pocos metros de la orilla, con una muralla para evitar el acceso por la orilla de la playa. En la Villa Nueva se hizo delante del foso un parapeto. Las entradas a la ciudad eran de tipo acodado, para impedir las entradas a saco.
El estuario del Río de la Miel servía de puerto natural.
Por cierto, la fauna local contaba con osos, venados, jinetas (*), jabalíes y, es de suponer, lobos. Alfonso XI hizo unas cuantas cacerías durante el sitio de Algeciras en 1349 (para distraerse, a decir de muchos).

Jineta
Mamífero depredador traído de África por los invasores beréberes. Mide unos 50 cm (más 40 cm de cola), tiene el cuerpo muy esbelto y el pelaje de color gris claro con líneas y manchas negras. Se alimenta de aves y pequeños mamíferos (por ejemplo, ratones). Por ello algunos musulmanes tenían a estos "bonitos bichos" como mascotas en lugar de gatos.

FUE	4/7
AGI	30/35
RES	7/12
PER	35/40
RR:	50%
IRR:	50%

Arm. Natural: Carece
Armas: Mordisco: 70% (1D4)
Competencias: Escuchar: 60%, Esquivar: 85%.

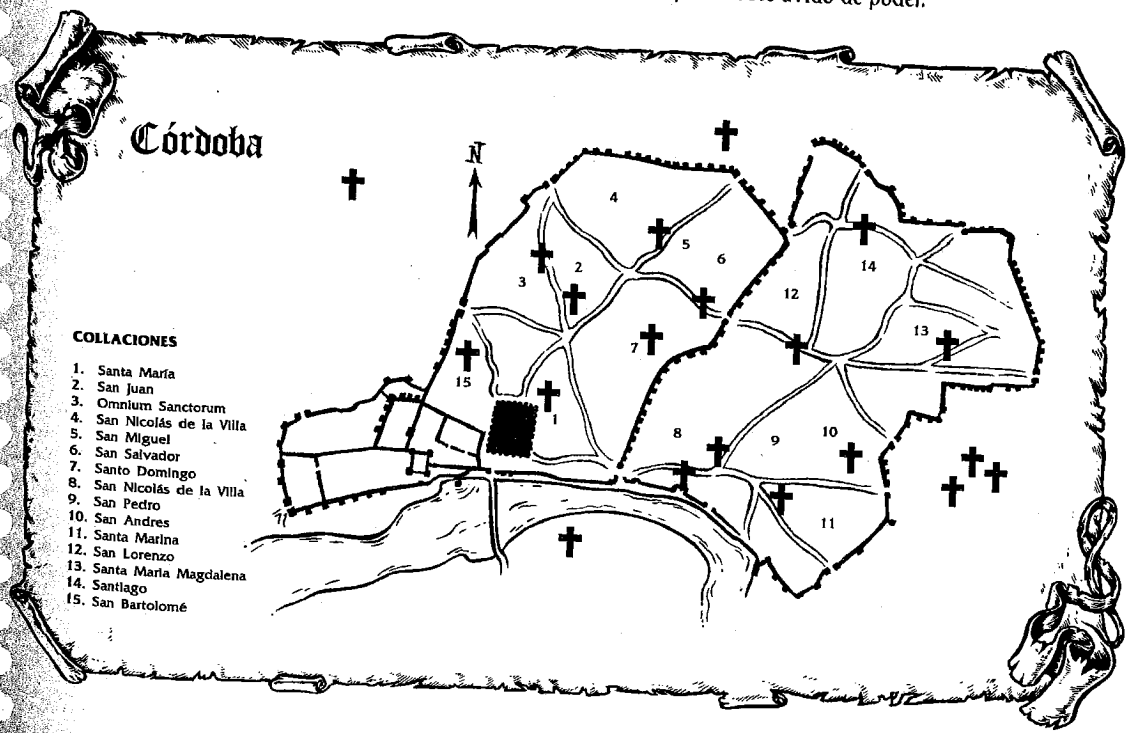




Córdoba en la Baja Edad Media

Tras la conquista de la ciudad en 1236, la ciudad recibe en masa a una gran cantidad de nobles segundones, sobre todo hidalgos, venidos de todos los puntos de la zona cristiana, mayormente Castilla, que en algunos casos consiguen enriquecerse rápidamente gracias a los bajos impuestos por la repoblación del territorio, la concesión de tierras por mercedes reales y las oportunidades, y peligros, que brinda la frontera. Estos nobles, tras hacerse ricos, se convierten en una fuerte oligarquía urbana que controla tanto los cargos políticos como la economía y el mercado de la zona (por lo que el poder de la burguesía es más bien escaso), un control casi asfixiante que aumenta aún más las diferencias sociales entre nobles y villanos, lo que en ocasiones termina en revueltas populares y sublevaciones. Todo ello, unido a la incapacidad de las autoridades por controlar la delincuencia y el crimen en la ciudad, acaba por conformar un clima muy peligroso y enrarecido en la ciudad.

Estos nobles cada vez van influyendo más y más en la política del reino castellano y ya en el siglo XV participan en todas las guerras civiles que se suceden durante la centuria hasta la llegada al poder de los Reyes Católicos, que consiguen pacificar la ciudad y atraerse a la nobleza, convirtiendo la ciudad en cuartel general y centro neurálgico de la guerra contra Granada. (Sería en Córdoba donde Isabel conocería por primera vez a Colón, no en Granada, diga lo que diga Ridley Scott en 1492: Conquista del Paraíso). De todas formas, desde principios del s. XIV, Córdoba es el punto de partida de todas las incursiones y algaradas realizadas por el rey castellano o por cualquier noble ávido de poder.



El castillo de Guzmán el Bueno

La ciudad de Tarifa se yergue sobre un espolón rocoso que constituye el extremo sur de la península ibérica. Su privilegiado emplazamiento la convierte en la llave del paso por el Estrecho de Gibraltar.

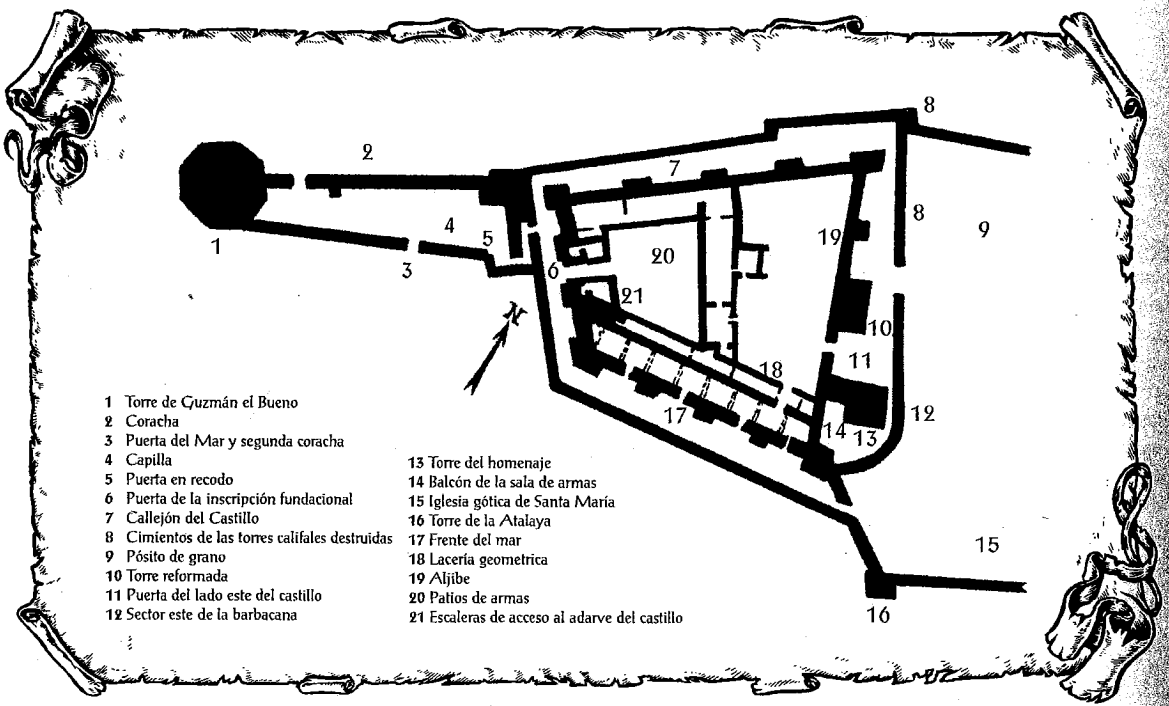
Recientes excavaciones arqueológicas efectuadas en el castillo han descubierto la existencia de vestigios de la Edad de Bronce, época púnica, ibérica, así como del alto y bajo Imperio Romano desde su etapa inicial republicana.
Desde un primer momento se tiene conocimiento de la presencia musulmana en la ciudad, pero es en el año 960 cuando se erige, por orden del califa Abd al–Rahmán III, el castillo que origina el soberbio conjunto actual y que caracteriza a este monumento como uno de los lugares mejor conservados de esa época en toda España.
Tarifa seguirá creciendo en importancia con el paso de los numerosos voluntarios de la fe musulmana que, desde los sucesivos imperios del Magreb (almorávides, almohades, benimerines), marcaron la política del Al Andalus a partir de finales del siglo XI.

Tras la conquista cristiana por el rey Sancho IV el Bravo, en 1294 se produce el acontecimiento que ha dado renombre mundial a Tarifa: la actitud heroica de Guzmán el Bueno, el cual prefirió sacrificar a su hijo antes que entregar a los musulmanes el castillo que el rey le había confiado.

Cada fase histórica ha ido marcando su impronta en la ciudad y el aspecto actual del castillo es la consecuencia de la acumulación de defensas (puertas, torres, barbacanas, corachas), así como del carácter palaciego que en algunos aspectos va adquiriendo desde el siglo XIV y durante la época en que perteneció al marqués de Tarifa en el siglo XVI.

El castillo conservó su estructura militar durante un milenio, hasta que en el año 1989 pasó a manos civiles. En ese mismo año se iniciaron las obras de restauración y acondicionamiento para su visita pública, que continúan en la actualidad (aunque ya se puede visitar).

(Alejandro Pérez–Malumbres Landa)



Leyendas de moros y cristianos

Te quiero porque has dado
de puñaladas.
Que de ningún cobarde
se ha dicho nada.

Los cuatro sabios

Cuatro sabios sufíes decidieron recorrer la Tierra en busca de objetos útiles para la humanidad. Tras haber concertado cita para treinta años después, partieron cada uno en una dirección distinta. Vagabundearon sin rumbo y se encontraron de nuevo el día convenido. El primer sabio trajo de las regiones árticas un bastón capaz de transportar por los aires a quien lo cabalgase. El segundo había encontrado en el extremo occidental de la Tierra una capucha que confería a su propietario el don de metamorfosearse cuantas veces juzgara necesario. El tercero trajo del lejano oriente un espejo sabihondo en cuya superficie podía contemplarse cualquier lugar del globo. Y el cuarto se vino de las regiones meridionales con una escudilla capaz de curar toda clase de dolencias. Los sabios empezaron por buscar el Manantial de la Eterna Juventud en el espejo, pues deseaban vivir largos años para sacarle el mayor partido posible a sus instrumentos. Una vez localizada la fuente milagrosa, volaron hacia ella subidos en el bastón y saciaron su sed a grandes sorbos. Entonces preguntaron al espejo por la identidad del hombre que más necesitaba de su ayuda. No tardó en dibujarse sobre el azogue el rostro de un moribundo. Su casa se encontraba a muchas lunas de distancia, pero una vez más gracias al bastón mágico, los sabios llegaron en un abrir y cerrar de ojos junto al lecho del agonizante:
«Somos médicos famosos —dijeron— y nos hemos enterado de que padeces una grave enfermedad. Queremos ayudarte».
El hombre levantó la mirada y al punto empeoró. Era como si hubiera sufrido un extraño ataque. Los criados expulsaron a los sabios, explicándoles que, como cristiano que era, el dueño de la casa odiaba a los musulmanes. Así que se colocaron la capucha, adoptaron el aspecto de los gentiles y de este modo fueron recibidos. El enfermo bebió la medicina del tazón mágico y al punto recuperó la salud. Como era hombre rico, regaló una suntuosa mansión a sus bienhechores, que se instalaron en ella y vivieron en paz durante un tiempo. Cada mañana partían para ayudar a la humanidad con el poder combinado de sus mágicos objetos. Al anochecer, regresaban a la mansión y descansaban.
Pero sucedió que un mal día una tropa de soldados asaltó de amanecida la casa de los sabios y arrestó al propietario del tazón. El mismo rey había oído hablar de los prodigios del famoso médico y lo necesitaba para curar a su hija, víctima de una rara enfermedad. El sabio fue llevado ante la princesa, sacó la escudilla y preparó una pócima. Pero los cortesanos del rey dijeron que sería indigno que una princesa bebiera de un simple tazón de barro y vertieron la medicina en una copa de oro. Por ello, la princesa no posó sus labios en el tazón mágico y no curó, así que murió poco después. El rey, encolerizado, ordenó que emparedaran al sabio para que muriera lentamente de hambre y de sed y que sus ropas y posesiones fueran quemadas. El criado que tenía que obedecer la orden se encontró con que el tazón mágico resistía el poder del fuego y, como se temía un castigo por parte de su amo, decidió arrojarlo al mar. Mientras tanto, los otros sabios, con la ayuda del espejo, localizaron a su compañero y lograron salvarlo antes de que muriera. Y aún están buscando el tazón, pese a que saben que tardarán por lo menos mil años en dar con él. Eso sí, decidieron a partir de entonces ser más discretos en su labor de benefactores de la humanidad, para no despertar más recelos ni incertidumbres...

Ideas de aventuras

▶ Los cuatro sabios son Pnjs que, juntos o por separado, pueden aparecer como secundarios poderosos en cualquier aventura. Gracias a la capucha mágica, hasta pueden cambiar de aspecto, por lo que el Dj puede usarlos como recurso desesperado si las cosas se tuercen demasiado durante la campaña.
▶ El grupo es contratado por tres tipos misteriosos para que les ayuden a asaltar un castillo... donde está emparedado su compañero, evidentemente. Los objetos mágicos de sus "contratantes" serán un refuerzo considerable para el grupo... Lamentablemente, también serán una gran fuente de ganancia de puntos de IRR.
▶ ¡Giramos la tortilla! Un poderoso ordena al grupo que busque a un misterioso sanador, de quien se dice que obra maravillas... A ver si los Pjs son menos intolerantes que los cortesanos del cuento...
u Si el grupo es bastante poderoso, puede ser contratado por los cuatro sabios para un trabajo bien diferente: han localizado el tazón mágico, que está en poder de los saals (*ver Bestiario de Las mil y una noches*). Primero tendrán que localizar los ingredientes de la pócima que permita respirar bajo el agua (cosa relativamente fácil con el espejo), ir a cogerlos (con el palo), sumergirse en el océano disfrazados de saals (con la capucha) e intentar infiltrarse en la ciudadela de los hombres pez para recuperar el objeto mágico... Y, como seguramente habrá bofetadas, pues para eso están los Pjs, ¡no! Una aventura bien diferente a las habituales de Aquelarre... ¡Pero quién se resiste de cuando en cuando a vivir la aventura por la aventura!



La cueva de los tesoros

Había un noble musulmán, asentado en tierras turolenses, que había amasado una gran fortuna con sus pillajes y saqueos. Las noticias del avance enemigo no le preocupaban: confiaba en que la marcha de éstos sería detenida antes de llegar a la tierra que había convertido en su hogar. Pero la reconquista parecía imparable. Los cristianos avanzaban día a día, recuperando las tierras que en su día les habían arrebatado los musulmanes. Los consejeros y generales de este noble le imploraron que desistiese y se refugiase en algún lugar seguro, más al sur. Él se negaba rotundamente e insistía en que los infieles cristianos no llegarían hasta allí.

Hasta que llegaron. Toda su seguridad se vino abajo y un gran miedo lo asaltó. Sus tierras, su fortuna, todo iba a perderse. Reunió a su familia y a sus mejores hombres de armas y, con su fortuna (un enorme tesoro de oro, plata y joyas), huyó a toda prisa. Mientras, su ejército intentaba ganar tiempo para él, combatiendo contra un enemigo muy superior en número. La huida era más lenta de lo que pensaba el noble. Llevaban mucho peso, pero no estaba dispuesto a dejar sus riquezas en manos de los cristianos. Éstos habían sobrepasado al ejército musulmán y ya les iban ganando terreno. Desesperada, la comitiva se dirigió a las montañas, en busca de refugio. Lo encontraron en unas cuevas de muy difícil acceso. El noble, enloquecido, creía oír al enemigo cada vez más cerca. En realidad, habían desistido en su búsqueda, pero él obligó a sus acompañantes a permanecer allí durante días y días hasta que al final murieron de hambre y sed.

Se dice que esa cueva todavía no ha sido encontrada y que en ella está el tesoro, seguramente vigilado por las almas en pena del noble y sus acompañantes.

Ideas de aventuras

▶ Evidentemente, la típica búsqueda de tesoro en un lugar hechizado. El fantasma del caudillo moro encantado estará ídem de que sus temores por fin se hagan realidad y los cristianos (o musulmanes renegados) vengan a llevarse su tesoro.

▶ El alma en pena del noble musulmán estará muy a gusto vigilando su tesoro... pero no todos sus compañeros tienen que estar de acuerdo. Los Pjs pueden, pues, encontrar un aliado entre los fantasmas del séquito del moro. Quizás alguien que les ponga sobre la pista del tesoro...

▶ ¡Y si el tesoro está protegido de una manera más sutil! Por ejemplo, la típica y tópica maldición, digamos, de hambre: ya que de hambre y sed murieron el noble musulmán y los suyos, de hambre y de sed morirán aquellos que se apoderen del tesoro, aunque sólo sea de una parte... Vamos, que los que cojan siquiera una monedita no podrán tragar bocado y beberán muy a duras penas... Una aventura diferente, y a contra reloj, si los Pjs reciben en pago a un servicio cualquiera varias monedas de oro "muy antiguas" y la maldición cae sobre ellos. ¡Podrán encontrar al que saqueó el tesoro... antes de que se muera de hambre! ¡Y podrán devolver el tesoro para acabar con la maldición... antes de que la maldición acabe con ellos!

▶ Los Pjs forman parte de la tropa de un señor feudal que busca a unos bandidos en las montañas. Encuentran unas grutas y deciden explorarlas... Lo que encuentran son los descendientes del séquito del noble moro, degenerados tras generaciones de endogamia y reducidos al canibalismo... Por cierto, pesa un poderoso hechizo sobre esas grutas: quien entra... no encuentra jamás la salida.

La torre de la Malmuerta

Se cuenta en Córdoba que antaño vivía en ella un noble caballero, muy considerado en la corte tanto por las hazañas en la guerra como por su prudencia en la paz, no siendo éstas de menos talla que su alta alcurnia. Había maridado con dama no menos noble que él, si no en alma, por lo menos sí en apellidos y linaje.

Sucedió que la dama encaprichose de un apuesto galán, que supo hacerla su amante, y que llegó al extremo de hacerla suya en el mismo tálamo nupcial, cuando los muchos deberes del marido lo ausentaban de su casa. Y claro, para regocijo del Diablo, tarde o temprano hasta el más secreto de los pecados se descubre. Pues quiso el destino que una mala noche volviera de improviso el marido y se encontrara a su mujer y al amante de ésta fundidos en amoroso abrazo. Ciego de ira, desenvainó la espada y mató a su rival, sin darle tiempo siquiera a defenderse. Luego salió en persecución de su mujer, que corría desnuda y enloquecida pidiendo auxilio a los criados, y cuando la alcanzó también le dio muerte con la mayor de las sañas.

Pero no quedó satisfecha la ira del noble con ello. Sabiendo que su mujer no hubiera podido traer al amante hasta el lecho sin la complicidad de alguno de los criados, resolvió matarlos a todos, para que su honor quedara limpio en ese baño de sangre... Así lo hizo y, uno a uno, criados y doncellas cayeron bajo su ensangrentada espada.

Alertados por los gritos, los justicias de la ciudad lo encontraron salpicado de sangre ajena. El palacio era un sepulcro lleno de cadáveres, pues ni un solo miembro de la servidumbre quedó con vida.

Las leyes de Castilla aceptan la muerte de la mujer adúltera y de su amante, por parte del marido, si son sorprendidos en impúdico abrazo. Pero nada dice la ley del asesinato de inocentes, aunque sean criados propios. Por otro lado, al rey le disgustaba ejecutar a uno de sus mejores vasallos en la plaza, como si de un vulgar criminal se tratara. Finalmente se decidió encerrar al caballero en una torre de la ciudad, de la que nunca tendría que salir con vida. Esa torre, que aún existe en la actualidad, recibe el nombre de "Torre de la Malmuerta".

Ideas de aventuras:

▶ Esta leyenda –que podría servir perfectamente de guión a cualquier película de serie Z sobre asesinos en serie, matanzas y mucha sangre– también puede dar pie a varias aventuras que recreen sin mucho esfuerzo el ambiente de esas películas. Los Pjs podrían estar en la casa cuando el marido inicia la matanza, ya sea porque pertenecen a la servidumbre o porque están al servicio del adúltero galán...

▶ Los Pjs también pueden formar parte de la milicia de la ciudad y ser los primeros en entrar en esa mansión "de la que se oyen tantos chillidos", según han avisado los aterrorizados vecinos. O, si son especialmente ton... digo altruistas, pasar por delante de la casa y, al oír los gritos de socorro, asomarse a ver qué pasa.

▶ ¡Y si, tras varios años de encierro que no hacen sino enloquecerlo más, el noble asesino logra huir de su encierro! ¡Y si su perturbada mente se dedica a matar de la manera más sangrienta posible a cuantas mujeres le recuerdan a su adúltera esposa! Los Pjs pueden haber sido llamados por el Concejo de la ciudad, o requeridos desde la corte por el Corregidor mismo (si son lo bastante

poderosos e influyentes) para que "cacen" al asesino antes de que siembre más el terror en la ciudad... (Si te decides, pásate por el vídeo–club y mira El silencio de los corderos y Hannibal. Luego, pensando en el bueno de Lecter como en el noble de turno, seguro que te sale una aventura guapa, guapa...

▶ Por muy enloquecido y "cachas" que sea, el asesino es solamente un hombre... A no ser que queramos darle un puntillo más gore al tema. ¡Quién nos dice que en esa larga noche de muerte y desesperación, Frimost (por ejemplo, que por algo es el Demonio de la Destrucción) no hizo un trato con él! En ese caso tendríamos un oponente que solamente puede ser herido por armas bendecidas (por ejemplo). Y claro, eso es algo que los Pjs no tienen por qué saber de entrada...

El pañuelo de la Princesa

Acababa de producirse la invasión de los bárbaros. Lo que había sido Imperio Romano estaba convertido en un rompecabezas de pequeños estados, cada uno gobernado por las gentes de distintos pueblos y tribus que habían participado en la invasión. Mientras los ostrogodos ocupaban Italia, los visigodos y los francos disputaban la posesión de Francia. Los suevos formaban la monarquía de Galicia, pero también los había en Andalucía, peleando por el dominio del territorio. Y los visigodos mismos penetraban, aunque se mantenían con dificultades, desde Roncesvalles hasta Toledo. En este contexto, con la llegada del predominio godo, sube al trono el rey Amalarico.

Para asegurar su fuerza contra los demás reyes de la península ibérica, Amalarico se procura el apoyo de los reyes francos Childeberto, Clotario, Teodorico y Clodormio –hijos del difunto Clodoveo– a cuyo efecto se casa con la hermana de ellos, Clotilde, y se la trae a Sevilla, donde fija su residencia y la capital de Hispania. Parece ser que Amalarico y Clotilde tuvieron por palacio la antigua acrópolis romana, que estaría en donde el actual Alcázar.

Muy pronto entre los esposos comenzaron a señalarse profundas desavenencias, una vez pasada la luna de miel, pues Amalarico profesaba la religión arriana, con doble fanatismo, tanto por supersticiosa convicción como por considerarla instrumento para mantener la obediencia de los prelados de dicha secta, que eran quienes más podían influir sobre la nobleza y el ejército. En tanto que Clotilde, educada en el catolicismo, lo practicaba con fervorosa piedad.

Intentó el rey convencer a su esposa de que abjurase del dogma católico –si no por razones de Estado, por amor a él– y, al no conseguirlo, comenzó a maltratarla cada vez más con más crueldad. La princesa, agotada su capacidad de sufrimiento, pensó pedir auxilio a sus hermanos, pero no encontraba el modo de hacerlo porque ni tenía persona de quien fiarse, puesto que toda la servidumbre era afecta a su esposo, ni ella sabía escribir, porque en aquel momento solamente los clérigos –y aún no todos– conocían la escritura. Y los únicos clérigos que hubiesen podido escribirle una carta al dictado eran precisamente los clérigos arrianos que rodeaban al rey.

Estando así las cosas, y al verse cada día en mayor peligro y en mayor desamparo, ocurrió que algunos de los caballeros de la corte visigoda de Sevilla hubieron de hacer un viaje a la corte de Francia para efectuar ciertas negociaciones militares sobre la defensa mutua de Francia e Hispania contra los bizantinos. La princesa aprovechó la ocasión y, con el mayor disimulo y fingiendo la mayor naturalidad, en presencia del propio rey rogó a uno de aquellos caballeros que pidiera a su madre, la reina viuda de Francia, que le enviara algunos pañuelos de cierto tejido que era propio de aquel país y que en Sevilla no se podían encontrar. Y para que no pudiera haber confusión, sacó de su faltriquera el pañuelo que en ese momento llevaba y se lo entregó al guerrero mientras le decía que le encarecía mucho que su madre le enviase los pañuelos precisamente de la misma calidad que aquél. Metiólo en un cofrecillo, que había en la misma sala donde el rey despedía a sus embajadores, y se lo entregó, mandando al mismo tiempo, de palabra, amorosos recuerdos para su madre y sus hermanos.

Cuando la madre de Clotilde, en la corte de Aquisgrán, recibió el cofrecillo con el pañuelo, supuso en seguida que su hija le mandaba por aquel medio algún oculto mensaje, ya que la tela del pañuelo no era de ninguna calidad especial que justificase su petición, así que lo observó atentamente para tratar de descubrir algún signo que arrojase luz sobre el misterio. Por fin, descosiendo uno de los bordes o dobladillos, encontró en el pliegue una mancha de sangre que había sido puesta allí por su hija para avisarla de este modo de que estaba sufriendo torturas y que se encontraba en peligro de muerte.

La viuda de Clodoveo convocó inmediatamente a sus cuatro hijos y les pidió con apremiantes lágrimas que fueran en socorro de la hermana.. Los cuatro reyes movieron en seguida sus ejércitos, al mando del mayor de los hermanos, que era Childeberto, dirigiéndose hacia el sur.

Tuvo noticia Amalarico de la entrada de los francos en sus territorios de la Septimania, la provincia de los godos españoles enclavada en Francia, junto a los Pirineos. Abandonó Sevilla precipitadamente Amalarico y a marchas forzadas se dirigió a los Pirineos con ánimo de castigar a sus cuñados, pero la fortuna le fue adversa y, al encontrarse ambos ejércitos en las cercanías de Narbona, fue muerto Amalarico en la batalla del año 531. Clotilde, libre ya de su tiránico esposo, regresó a Francia, donde se dedicó de lleno a la piedad y murió santamente.

Ideas de aventuras:

▶ Al igual que Clotilde, los Pjs han de enviar un mensaje sin poder usar la escritura para avisar, por ejemplo, de un peligro a su señor, pero sin despertar las sospechas del traidor que ha preparado la conjura...

▶ Matar al malo y rescatar la doncella... ¡Se puede pedir más! La viuda de un viejo amigo de los Pjs les pide ayuda para que rescaten a su hija de las garras de su tiránico y cruel esposo. Sabe que su hija está siendo maltratada debido a la sangre en el dobladillo del pañuelo...

▶ ¡Complicamos las cosas! Que se pueden retorcer, y mucho. En realidad los dos esposos se llevan perfectamente. Todo es un montaje del mensajero que ha llevado el pañuelo y que había sido rechazado en amores por la fiel esposa de su señor.

▶ Los Pjs también pueden ser el mensajero de la leyenda, que ha de llevar el pañuelo ignorante de su significado. Y, solamente para añadirle un poco de sal al guiso, pongamos que la esposa, tras recibir la paliza de costumbre, haya alardeado de que ha encontrado la manera de hacer llegar un mensaje a su madre. Empezará así la cacería de los Pjs, supuestos traidores, que por su parte estarán todo el rato ignorantes de lo que llevan y mucho menos de lo que representa.

El sabio y el rey

Cuentan que en un país muy lejano gobernaba un rey mezquino y cruel, siempre en guerras y litigios con sus vecinos, que maltrataba a su pueblo con impuestos injustos. Quiso Alláh que fuera castigado con una enfermedad parecida a la lepra que le corroía las carnes tanto por dentro como por fuera. Mandó emisarios a los cuatro rincones de la tierra para ofrecer toda clase de recompensas a quien supiera sanarlo. Muchos médicos llegaron de lugares remotos, pero ninguno encontró la curación y, como castigo, a todos ellos mandó matar el rey, pero en secreto, para que la noticia de las ejecuciones no asustara a los demás.

Por fin llegó un anciano y piadoso mago que supo hallar la cura para el mal del soberano. Éste, encantado, lo colmó de regalos, lo trató como amigo íntimo y lo animó a que se instalase en palacio, a su lado. Pero al cabo de unos días, cuando el mago, con la confianza que le daba su trato familiar con el rey, empezó a criticar el mal gobierno que éste llevaba, mudó el talante del monarca, que decidió matar a su sanador, no fuera que, al verle tan mal rey, decidiera envenenarlo para poner fin a sus abusos. El mago leyó en las estrellas la decisión real y supo que su muerte era cosa hecha, pero –caviló para sus adentros– con sus artes aún tendría tiempo para preparar una venganza.

Y así sucedió que, cuando el rey llamó al mago a su presencia, éste se presentó con un viejo libro bajo el brazo y le pidió la merced de un esclavo viejo o de un condenado a muerte, pues quería cortarle la cabeza para devolverla luego a la vida. Ante las preguntas del rey, el mago explicó que el libro que llevaba había pertenecido antaño al gran Salomón y que, entre los prodigios que encerraba, no era el menor una fórmula mágica que permitía a quien la decía hacer que las cabezas recién cortadas cobrasen vida y estuvieran obligadas a aconsejar fiel y sinceramente a su amo para toda la eternidad.

Eso agradó al rey, que pensó que no era mala manera de asegurarse los sabios consejos del mago... al mismo tiempo que se aseguraba también de que no atentara en el futuro contra su vida. Por lo cual, preguntó una y mil veces sobre lo que había que hacer para preparar la cabeza y dónde estaban exactamente las palabras. El mago le dijo que la fórmula del hechizo estaba en el primer párrafo de la sexta página del libro, fingió horror cuando el rey le dijo, con una terrible carcajada, que haría la prueba con su propia cabeza... Mandó decapitar en el acto al mago y él mismo abrió el libro y buscó la página donde estaba el supuesto hechizo... para encontrar allí horrorizado una anotación escrita por el mismo mago en la que le informaba de que las páginas estaban impregnadas de un veneno para el que no había antídoto y que su agonía sería lenta... y muy dolorosa. Y así fue.

Ideas de aventuras

▶ Como se ve, la vieja treta del asesino de El nombre de la rosa viene de antiguo... (en concreto, de Las mil y una noches, por si estaban interesados). Ya se sabe que los trucos viejos a veces son los mejores y nada impide untar esos grimorios, que los Pjs andan tan locos en buscar, con un poquito de veneno... solamente para "salpimentar" las cosas.

▶ Un rey decide matar a un mago razonablemente poderoso... No encargará la misión a los mejores hombres del reino, que no es plan de que el mago los masacre si las cosas se tuercen. No, no... Necesita a alguien que no sea importante, alguien incluso a quien poder echar las culpas si las cosas no salen bien: un grupo de aventureros sin oficio ni beneficio... ¿Has adivinado de qué grupo estamos hablando?

▶ Por otro lado, a alguien puede extrañar que el mago, que ha leído el futuro, no intente evitarlo... Que esto sirva de lección, tanto para jugadores como para Directores de Juego: las predicciones que muestran el futuro han de cumplirse, hagan lo que hagan los personajes de los jugadores para evitarlo... Como mucho, se pueden cumplir "de determinada manera", como bien hace el mago de nuestro cuento.

▶ Y, no tiene por qué ser curarle de una enfermedad, pero este cuento nos da una idea estupenda sobre qué hacer cuando los Pjs han logrado el favor real, se han instalado en palacio y no hacen otra cosa que comer como cerdos, vaciar la bodega y perseguir a las damas de la corte... Que los monarcas pueden cambiar de opinión y las mercedes de un día pueden convertirse, al siguiente, en el hacha del verdugo.

San Rafael, protector de Córdoba

Entre 1274 y 1280 vivía en Córdoba un fraile llamado fray Simón de Sousa y, durante estos años, se desató en la ciudad una gran epidemia que afectó a todos los sectores de la población. Por suerte, al fraile se le apareció un día el arcángel Rafael, que, tras curar al fraile, le pidió que le dijera al obispo que, si quería acabar con la epidemia, debía colocar una imagen del arcángel sobre la torre de la catedral. Así se hizo y la enfermedad desapareció... y la estatua aún sigue allí.

La cosa no acaba aquí, aunque la aparición de todo un arcángel es ya todo un acontecimiento por sí mismo. A finales del siglo XVI, estando enfermo el padre Roelas, un casto varón, comenzó a escuchar voces que lo exhortaban a salir al campo si quería curarse. Así lo hizo y, mientras descansaba junto a un arroyo, se le aparecieron cinco hermosos caballeros (¡ángeles!) montados en magníficos caballos que le pidieron al sacerdote que hablara con el obispo y le pidiera que guardara los huesos aparecidos en la iglesia de San Pedro de Córdoba, porque eran reliquias de los mártires San Acisclo y Santa Victoria (patronos de Córdoba). Tras decir eso, desaparecieron en el aire.

El padre Roelas volvió a Córdoba tras darse cuenta de que estaba curado y habló con el obispo y le explicó lo sucedido. Este le dijo que sí, que bueno, que vale... que todo era muy bonito... pero, ¿de quién era la voz que escuchaba cuando estaba enfermo y que le pedía que saliera al campo? Pues los caminos del Maligno para seducir a los hombres son numerosos y no sería la primera vez que se hacía pasar por un ser angélico para conseguir un alma... Roelas, preocupado, volvió a su casa y esa misma noche volvió a escuchar la voz y, antes de que continuara, le pidió que se identificase. De repente, a los pies de su cama, apareció un bello ángel que le dijo: «Te juro que soy Rafael, arcángel a quien Dios me ha puesto como custodio de esta ciudad».

Desde entonces la casa del padre Roelas se convirtió en una especie de ermita y tanta fue la devoción en la ciudad por el arcángel que, a finales del siglo XVIII, se construyó sobre ella una iglesia, la Iglesia del Juramento de San Rafael. También san Rafael se convirtió en custodio de la ciudad y, si algún día visitáis la ciudad, encontraréis su figura en esculturas, monumentos, fuentes, azulejos en las entradas de las casas, nombres de tiendas... (Eso sí,

no aparece como se describe en el manual, sino como se cita en el libro de Tobías, en la Biblia: con un pez en la mano izquierda y un báculo de peregrino en la derecha). Además, en cualquier callejero de la ciudad podéis encontrar los nombres de Roelas y Simón de Sousa en sendas calles y además existe una calle llamada "Cinco Caballeros" que marca el lugar donde se le aparecieron los cinco jinetes al padre Roelas.

Ideas de aventuras

▶ Los personajes tienen que colocar la escultura de Rafael encima de la torre y hay por ahí los seguidores (humanos y diabólicos) de un demonio –que puede ser tanto Guland (Demonio de la Enfermedad) como Frimost (enemigo de Rafael)–, que intentará evitarlo a toda costa.

▶ Los personajes son amigos del padre Roelas y éste les pide que le acompañen hasta el campo para curarse de la enfermedad. Son testigos del milagro de los cinco caballeros; pero, a la vuelta, aunque las puertas de la ciudad están cerca, siempre hay "personas" (los sectarios y bichos de la anterior idea) que no desean que Roelas llegue a su destino.

▶ Al parecer, Rafael no se le ha aparecido en verdad a Roelas, sino que ha sido Frimost, que quiere llevar la destrucción a la ciudad al crear un grupo de fanáticos que se enfrentará al obispo, un poco escéptico respecto a lo que dice Roelas. Por suerte, Rafael se ha enterado de todo y pretende enmendar la situación: se hará pasar por un joven noble y contratará a un grupo de tipos para que hagan el trabajo por él. (¡Los Pjs!).

▶ Resulta que Roelas miente descaradamente: ni Rafael ni caballeros ni nada. Sólo es un aprovechado que pretende ganar algo de dinero con la venta de las reliquias (que pueden ser o no de los santos), ya que está seguro de que el obispo se las dejará para que las custodie. Por suerte, un joven noble contrata al grupo de personajes para que resuelvan el misterio y atrapen a Roelas... Naturalmente, el joven noble no es otro que Rafael. (Gracias, Aker, porque esta idea de aventura me vino tras leer lo que contaste acerca de las reliquias en su momento).



La cimitarra

En la capilla de una casa señorial catalana puede encontrarse, a los pies de la imagen de la Virgen, una cimitarra con manchas de sangre. Cuenta la historia familiar que, en un asalto que los infieles realizaron sobre la población, uno de ellos quiso llevarse al niño de pocos años de la casa, quién sabe si para pedir rescate o para venderlo como esclavo. La madre del niño, loca de desesperación, salió como una posesa en pos del infiel y, arrojándose sobre él, le arañó la cara y el pecho. El moro no se tomó demasiado en serio el ataque y aún se reía cuando, en mitad del forcejeo, la madre le arrebató la cimitarra que llevaba al cinto y lo traspasó de parte a parte. Cogió a su hijo con la mano izquierda, empuñó la cimitarra con la derecha y se enfrentó a los compañeros del caído que, por supuesto, querían vengarlo. Apenas tuvo tiempo de invocar la ayuda de la Virgen, Madre de Dios, antes de que se abalanzaran sobre ella.
Rechazado el asalto de los musulmanes y mientras los del pueblo buscaban entre los cadáveres los cuerpos de sus seres queridos para darles sepultura, encontraron a la madre, herida y desmayada, pero viva, que aún aferraba a su hijo y la cimitarra, que fue colocada en la capilla como exvoto.

Ideas de aventuras

▶ La cimitarra es, por supuesto, un arma bendecida, muy útil para enfrentarse contra demonios o adoradores de los mismos... Un tesoro familiar que puede ser un buen recurso en cualquier aventura, si los Pjs no llevan armas apropiadas para enfrentarse con el "bicherío" de turno.

▶ Una dama contrata a los Pjs para que rescaten a su hijo de pocos años, capturado por los musulmanes. Pese a no ser una aventurera, acompañará al grupo. Esto puede permitir al Dj jugar el rol de un Pnj aparentemente inútil, inadecuado para los azares de la guerra y las rudezas de la vida aventurera, pero dispuesto a todo para (en este caso) salvar a su hijo... y que, a la hora de la verdad, demuestra que tiene lo que hay que tener (que no es poco).

▶ Nadie dijo nunca que los Pjs tuvieran que ser buenos chicos. Pueden ser adoradores de Satán, o mercenarios, que se les haya encargado raptar al niño de una noble local. Trabajo fácil, ya que el marido está fuera, guerreando en las estúpidas guerras de los hombres... Solamente hay unos cuantos soldados y criados viejos y la madre, claro, que, por cierto, es muy devota de la Virgen...

▶ ¡Qué tal un poco de épica! Para aderezar una batalla campal más o menos aburrida con los Pjs en un bando y Pnjs musulmanes en otro, en un momento determinado alguien del grupo ve la hazaña de la mujer y cómo esgrime desesperada la cimitarra frente a los enemigos que la rodean por todas partes... Habría que luchar para abrirse paso hasta ella antes de que la maten, aunque lo más probable es que aquel que lo intente muera también, pues la lucha parece ya perdida. Claro que ¡quién quiere vivir para siempre!

El sótano del judío

En Córdoba vivía hace ya muchos años un judío, viejo y avaro, que había ido atesorando una gran fortuna gracias a sus trapacerías, usuras y vida miserable. Para guardarlo quiso la fortuna que descubriera una puerta o pasaje oculto en los sótanos de su casa por el que unas empinadas escaleras conducían a una cueva hundida en las entrañas de la tierra. El avaro, temeroso de que le fallaran

las piernas, solía enviar una vez sí y otra también a su hija por esas angostas escaleras, que llevaba los pequeños tesoros que día a día el judío arañaba con sus malas artes. Una noche, cuando la doncella, cumplido una vez más el encargo de su padre, se disponía a subir de nuevo, le dieron las doce en mitad de la escalera. Y ya sea por justicia divina o por burla del Diablo, sucedió que se apagó la luz que llevaba y se cerró al mismo tiempo el pasaje secreto. El padre, atónito, buscó y rebuscó en la pared, mientras oía los gritos de su hija, que le pedía auxilio. Pero, por más que buscó, no encontró el resorte que accionaba el mecanismo. Mandó llamar a albañiles, que agujerearon la pared y no encontraron más que roca viva: su hija (y el tesoro) se habían perdido para siempre. Pasaron los años, murió el judío, pero los gritos de auxilio no cesaron: aún se oían, quedamente, por toda la casa. Muchos cavaron por todo el edificio, guiados por la misteriosa voz, animados no tanto por levantar el maleficio como por hacerse con el tesoro del judío... Pero fue en vano. Ni espectro ni dineros fueron encontrados jamás. Con el tiempo, la casa se convirtió en la mansión de los Villalones... y dicen los que saben que aún siguen oyéndose los lamentos de la hermosa judía.

Ideas de aventuras

▶ Los Pjs adquieren por poco precio una casa y al poco empiezan a oírse voces de mujer que pide auxilio... La leyenda de la hija del judío y del tesoro escondido puede despistarlos, ya que en realidad se trata de una lilim emparedada tras los muros de la mansión por un piadoso sacerdote que logró reducirla, aunque no expulsarla...

▶ El pasaje secreto es mágico, evidentemente, y se mantiene abierto solamente si hay una luz en él, cosa que ni el judío ni su hija sabían, por lo que, al apagarse la vela de la muchacha, se cerró... Y la muchacha no tiene lumbre para encender de nuevo la vela y abrir así nuevamente la salida al Mundo Racional. Una idea que puede aplicarse a cualquier pasadizo más o menos mágico que los Pjs decidan explorar... (y que puede servir para enseñar a los jugadores que siempre tienen que llevar a mano yesca y pedernal).

▶ El sótano del judío está encima de una de las entradas del Infierno, pero el pobre no lo sabe, claro. Así que si los Pjs, por amistad o por dinero, se atreven a intentar el rescate de la judía, tendrán que darse un paseo por el Infierno (recurso del que los diseñadores de Aquelarre solemos abusar un poco, pero es que siempre resulta...).

▶ Todo es un cuento chino que se ha montado el judío para no pagar una fuerte cantidad a unos deudores (¡quizá los Pjs!). Su hija se dedica a dar gritos escondida en la casa, mientras su padre finge desesperarse. Por supuesto, nunca ha existido gruta mágica bajo la casa, ni nada que se le parezca.

Alfonso de la Venganza

Con este nombre se conoce en tierras del Pisuerga al que en vida fuera el muy noble caballero don Alfonso de la Ribera y Almudébar, señor del castillo de Úbeda. Era noble fronterizo, firme bastión de las tierras de su rey frente al infiel. Tenía una hija, pero ningún hijo... Solamente un muchacho de raza mora, que había hecho bautizar como cristiano y que él mismo había recogido años ha de las ruinas humeantes de un castillo enemigo. Evidentemente, todos lo llamaban "el Moro".

El muchacho sentía el desprecio de las gentes y quería marchar hacia el sur, con aquellos que consideraba los suyos. Pero lo retenían dos cosas: el amor que sentía por la hija de Alfonso y el saberse correspondido.

Ya lo dijo el sabio Mahoma: «Todo lo ignorado termina por saberse». Un mal día el señor del castillo irrumpió en la alcoba de su hija y sorprendió a el Moro abrazado a ella... Huyó como pudo el muchacho y, de regreso con sus gentes, se hizo llamar Abd Alláh, que significa "siervo del Señor". Pronto destacó como caudillo fronterizo al hostigar una y mil veces a los cristianos... Y en sus correrías procuraba acercarse lo más posible a Úbeda.

Por su parte, su viejo señor tampoco descansó. Pese a ser ya viejo y añoso, cabalgó de nuevo al frente de sus mesnadas con un vigor que ya quisieran muchos jóvenes para sí. Decía, cuando le preguntaban, que tenía que lavar su honor, mancillado por los moros. Pronto empezaron a llamarle "Alfonso de la Venganza".

Lo que tiene que suceder, finalmente sucede. Abd Alláh y Alfonso se encontraron en el campo de batalla y el vigor del joven pudo más que el odio del viejo. Sintiéndose morir, Alfonso aún tuvo aliento para susurrar, con una mueca torcida manchada en sangre, que su amada seguía esperándolo donde la dejó, en el castillo de Úbeda...

Abd Alláh guió a los suyos hasta el castillo, que presentó poca defensa, pues las nuevas de la muerte del viejo señor ya habían llegado allí. Encontró la alcoba de su amada cerrada por una gruesa puerta de hierro, que hubo que echar abajo. Dentro, sobre el mismo lecho en el que habían hecho el amor por última vez, yacían los apergaminados restos de la mujer. Y supo Abd Alláh, mientras creía enloquecer de dolor, que su amada había sido muerta la misma noche de su fuga... y por la espada del padre de ésta.

Ideas de aventuras

▶ Mala cosa para un grupo de Pjs musulmanes el caer en manos de un tipo como Alfonso de la Venganza... Pues es dudoso que quiera su bien y lo único que pueden sacar de su compañía es una muerte atroz entre las más dolorosas torturas.

▶ Por otro lado, encontrarse con Abd Alláh ya es otro cantar, ya que está dispuesto a cualquier cosa con tal de recuperar a su amada: con tipos así, siempre es posible negociar... ya sea a cambio de promesas o de información.

▶ Por su pasado al servicio de los cristianos, Abd Alláh puede ser un viejo conocido de cualquier hombre de armas, sea de la religión que sea (que, a la hora de la verdad, los aceros mercenarios no entienden de teologías sino de oro). Así, se puede convertir en un personaje no jugador a tener muy en cuenta, que el Dj puede usar (con cierta prudencia) para sacar al grupo de más de un apuro, siempre a cambio de un precio, claro, como pueda ser al ayudarle a rescatar a su amada.

▶ Abd Alláh también puede reclutar un grupo de aventureros, cristianos o musulmanes (mejor una mezcla de ambos), para introducirse con cuidado en el castillo a raptar a su dama... El desgraciado no sabe que está muerta.

La maldición

Se dice en la Vega de Granada que don César de Zafra, señor de Castril, no quería bien a la morería, ya sojuzgada por los Reyes Católicos. Y, con la intención de echarlos de los límites de sus tierras, mandó cortar el agua que regaba sus huertos, para que tuvieran que marcharse a otro lugar.

De nada sirvieron quejas y justas demandas y finalmente el cristiano se salió con la suya y los moros debieron irse de sus hogares. Pero antes tuvieron a bien obsequiar al mal señor con una maldición... y se aseguraron muy mucho de que éste se diera por enterado: don César habría de morir dentro del agua que les había negado...
El cristiano se rió de la maldición, pero la superstición hizo mella en él. Así que decidió evitar el agua y, poco a poco, su manía se fue apoderando de él. Finalmente ya no se lavaba, ni siquiera las cuatro veces al año que admiten las buenas costumbres, ni bebía agua y no se atrevía a salir de su castillo cuando llovía.
Murió, unos dicen que de miedo, y empezó a llover copiosamente. Cuando le preparaban el entierro, con el muerto ya amortajado con traje de clérigo y metido en el ataúd, salió el río de su cauce, sus aguas entraron en la capilla y arrastraron el cuerpo de don César, que nunca fue encontrado...

Ideas de aventuras

▶ Quizá algún Pj con demasiada RR tendría que conocer la historia, a ver si así anda con algo más de tiento... Que no está de más ser supersticioso, que en muchas ocasiones es sinónimo de prudente...
▶ Los Pjs pueden ser enviados a recuperar el cuerpo... Que no tiene por qué estar en el fondo del río... ¡Y si todo es una argucia de los moriscos, que han desviado el río y robado el cadáver, para aumentar su influencia entre los cristianos!
▶ Por otro lado, si un mago morisco se encuentra metido en el tema, seguramente habrá contado con la colaboración de un par de ondinas... Aventuras húmedas se presentan, me temo, ya que enfrentarse a demonios elementales del agua nunca ha sido buena cosa para el reuma.
▶ ¡Y quién dice que los moros eran en verdad humanos? Pues hay en el Bestiario unos bichitos muy majos, llamados saals, que casan perfectamente con toda esta historia...

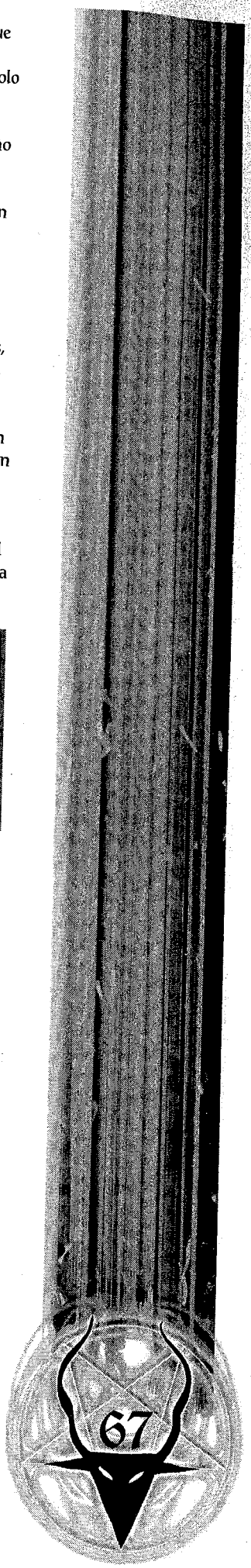
El sueño del rey Alfonso

En aquellos tiempos reinaba en Castilla y León Alfonso VI, señor de cristianos, pero también de judíos y moros. Era monarca poderoso, pero las pesadillas turbaban su sueño. Pues, de un tiempo a esa parte, soñaba una y otra vez con que estaba montado sobre un extraño y enorme animal y que golpeaba con sus propias manos un tambor moro una y otra vez. Y siempre el ruido que hacía con el tambor era lo que lo despertaba. Y siempre lo hacía aterrado. Consultó libros y sabios y descubrió que el animal de sus sueños existía y que se llamaba elefante. Y contó su sueño a los abades y prelados de la Iglesia, los más sabios de la cristiandad. Éstos deliberaron y, al no encontrar respuesta, decidieron mentir para halagar así al rey: «Señor —le dijeron— vuestro sueño significa que lograréis gran victoria sobre los infieles, saquearéis sus riquezas y ocuparéis sus territorios, cubriéndoos de honor y gloria. El elefante no puede ser otro que Yusuf Ibn-Tasufin, el príncipe de los almorávides de África, que ha sido criado en el desierto como dicho animal. El tambor sin duda es vuestra fama, que recorrerá todo el mundo, de modo que todos los pueblos sabrán de vuestra victoria.»
Pero el rey no quedó satisfecho: «Si es un buen agüero... ¡por qué me despierto siempre sobresaltado!». Entonces mandó llamar a Ruy Díaz, vasallo fiel que, sin embargo, estaba desterrado de la corte por no tener el favor del rey. Ruy vivía entre los moros, que lo tenían por gran señor y ese tratamiento le daban. Consultó el mal rey con su buen vasallo y éste le dijo que había un hombre santo en Toledo que sabría darle la respuesta al enigma. Y esto fue lo que respondió el santón: «Decidle a Alfonso que sufrirá una gran derrota, que habrá terrible matanza y que él mismo apenas logrará huir con un puñado de los suyos. El elefante es en el Islam símbolo de soberbia y aquél que esté montado en él a buen seguro que se perderá. Y el tambor que suena indica que la hora de la desolación está cercana». No agradaron al rey cristiano esas palabras y ya pensaba qué castigo darle al sabio que las había dicho y al vasallo que se las había traído cuando llegaron emisarios con las nuevas de que Yusuf ibn Tasufin había cruzado el estrecho y unido sus tropas a los reyes de la morería y que avanzaban contra la cristiandad. Reunió el cristiano sus huestes y los ejércitos se enfrentaron en la batalla de Zallâqa. Intentó Alfonso una argucia vil que lo condujera a una fácil victoria: envió mensajeros a los jefes musulmanes argumentando que, siendo víspera de viernes, día santo para los musulmanes, siendo el siguiente sábado, sagrado para los judíos, y luego domingo, día festivo para los cristianos, podían empezar las hostilidades la mañana del lunes, para que así los hombres de cada fe se purificasen y se preparasen para bien morir. Los musulmanes estuvieron de acuerdo y alabaron la piedad del rey cristiano.
Éste, sin embargo, atacó a traición en la madrugada del viernes, enfureciendo tanto a Alláh que lo castigó con la más vergonzosa de las derrotas. De los más de ochenta mil caballeros (ejem) que lo acompañaron apenas pudo volver a Toledo con cien. Así se cumplió la voluntad de Alláh...

Nota del autor: no he podido resistirme a la tentación de narrar una leyenda cristiana desde el punto de vista musulmán. Supongo que el lector habrá reconocido a Ruy Díaz, que no es otro que el Cid. La leyenda tiene algunas inexactitudes, pero supongo que se le pueden perdonar, teniendo en cuenta que no es más que eso, una leyenda...

Ideas de aventuras

▶ Los religiosos que han dado la primera interpretación del sueño del rey saben que no es cierta (entre otras cosas, porque se la han sacado de la manga descaradamente). Pero eso no significa que les haga gracia que otro (en especial si ese otro es un infiel) los deje en ridículo con otra interpretación, que a lo peor hasta resulta verdadera y todo... Nada más fácil que pagar a unos sicarios para que asesinen a los que han de consultar al santón musulmán antes, durante o después de la entrevista con éste... Y, en ese caso, bien podríamos sustituir al Cid (que tiene otras cosas que hacer) por el grupo de Pjs, a la hora de ir a preguntar por el sueño del rey...
▶ Las malas noticias nunca son bien recibidas... Y la costumbre de castigar a quien las trae es de honda tradición entre los reyes, en especial si son los malos de la película... Así que, si son los Pjs los que traen la interpretación del santón musulmán al rey, mejor será que empiecen a correr...
▶ Lo de atacar en día sagrado (y, encima, sin respetar los pactos) puede ser una excusa muy, muy bonita para que alguna criatura de Alláh se sienta en la obligación de echar una mano a los verdaderos creyentes contra los infieles. Así que, en medio de un combate entre moros y cristianos, pueden aparecer un par de djinns (por ejemplo) con ganas de juerga...
▶ También tenemos (evidentemente) el viejo tema de la huida (perdón, "retirada táctica") tras el combate. Los Pjs (quizá más o menos heridos) custodian a algún noble importante (no caigas en a tentación de poner al rey, que sería muy fuerte) e intentan volver a territorio amigo, pero se ven rodeados de enemigos que, con suerte, solamente los convertirán en esclavos...



Romances franceses

Para terminar, citaremos brevemente dos "romances moriscos". Se pusieron de moda en la corte de Luís VIII de Francia, seguramente por influencia de su mujer, la reina Blanca de Castilla. Se caracterizan por suceder en la península, pero sus protagonistas son franceses, las más de las veces caballeros de Carlomagno. A diferencia de las leyendas españolas autóctonas, carecen de rigor histórico y geográfico y abundan en ellas los elementos fantásticos, más propios de las novelas de caballerías.

Calaínos, el Moro

Era un adalid musulmán que se enamoró perdidamente de una dama despreciativa y cruel que, no sabiendo cómo librarse de tan torpe galán (que, aunque diestro con las armas y el caballo, poco lucía en los salones cortesanos), le exigió como prueba de amor que le trajera la cabeza de los tres principales paladines de la cristiandad: Rinaldo, Ronaldo y Oliver. Calaínos juró que así lo haría y, llegado hasta París, desplegó la bandera de la media luna ante la iglesia de San Juan, desafiando no a los tres que le pedía su amada, sino a los doce pares de Francia.
Evidentemente, el infiel pagó cara su soberbia, pues aunque logró derribar a Baldwin, sobrino de Rolando, pereció bajo al espada de Rolando, que cortó limpiamente su yelmo (relleno de su cabeza) en dos.

Gaiferos

Era Gaiferos de Burdeos sobrino de Rolando y esposo de Melisenda, hija de Carlomagno. Poco después del matrimonio, su esposa fue raptada por los musulmanes y encerrada en una inexpugnable torre en Zaragoza. Gaiferos la buscó por toda la península durante siete largos años y, al no encontrar ninguna pista, se sumió en la desesperación y cayó en el vicio y la holgazanería. Pero Carlomagno no se había dado por vencido y siguió enviando espías, que finalmente dieron con la prisión de su hija. Hizo reaccionar a su yerno con duras palabras y, tras darle la localización de la esposa, le ordenó que fuera a rescatarla solo. Y allí fue Gaiferos, con el caballo de Rolando, que su tío le prestó para tal misión. Gaiferos cabalgó hasta Zaragoza, se situó bajo la torre y llamó a gritos a su amada. Ésta se arrojó de lo alto de la torre a los brazos de su amado, que la recogió como quien no quiere la cosa. Luego, perseguidos por el ejército moro, hicieron que el caballo saltara limpiamente las murallas de la ciudad (¡!) y volvieron felices y contentos a París. Ejem... Y luego dicen que yo tengo imaginación... Aunque no puedo dejar de recordar una leyenda muy similar, narrada en 1340 por el erudito Pedro Alfonso y atribuida a Lope Díaz de Haro, señor de Vizcaya, de quien se decía que era hijo de Mari y que rescató a su padre, prisionero de los moros, gracias a un caballo mágico que le dio su madre (*ver pág. 43 de Jentilen Lurra*). Bueno, dejemos las capas de supermán y vayamos a lo nuestro...

Ideas de aventuras

▶ Tanto Calaínos como Gaiferos pueden aparecer en alguna aventura poco seria, uno como revienta cristianos y otro como revienta moros... Eso sí, evita colocarlos juntos, porque se puede armar la de Dios es Cristo... o Alláh.

▶ Los Pjs pueden ser un grupo más de los que envía Carlomagno (donde pone Carlomagno poner el nombre de cualquier noble poderoso cristiano) para intentar rescatar a su hija, cautiva de los musulmanes, o al menos intentar averiguar su paradero... mientras el holgazán del marido se pasa las noches de juerga y los días durmiendo la mona a costa del tesoro del suegro. Y claro, quizás el marido en cuestión no tenga ganas de que se le acabe el chollo e intente poner trabas a la misión de los Pjs, en especial si éstos anuncian que vuelven con la dama o que, al menos, han descubierto dónde está...
▶ Podemos darle la vuelta a la tortilla una vez más: la mujer de Gaiferos se ha convertido en la favorita del sultán: lujos, poder, joyas, etc., etc., etc. Es decir que, como intenten rescatarla, no se va a dejar... Ni a las buenas, ni a las malas.



Bestiario andaluz

Si la víbora oyera
y el alacrán viera,
no hubiera hombre
que al campo saliera.

Abrazamozos
Alacrán
Alicante
Bicha
Camuñas
Catites
Cermeños
Duendes andaluces
Enanos de vera
Espantos
Hadas moras
Sacamantecas
Tarasca
Tragantía





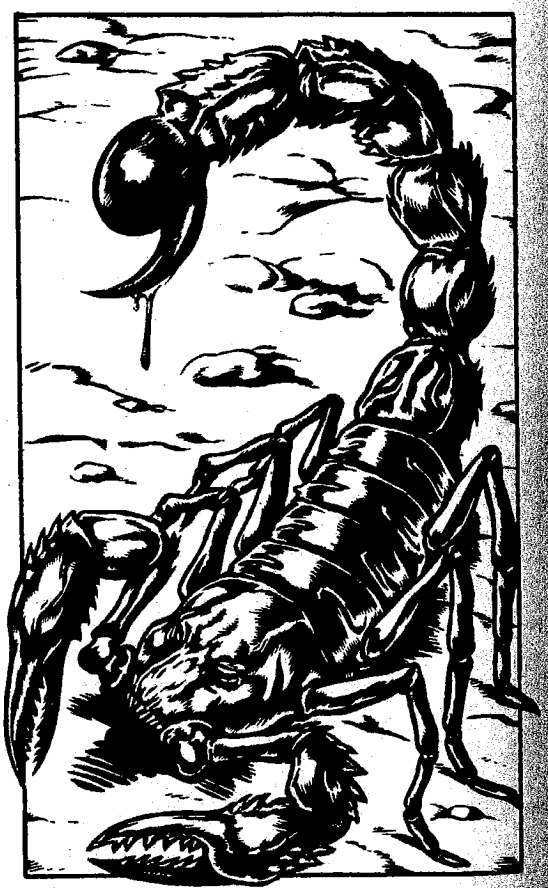
Abrazamozos

Es un ánima o fantasma de procedencia desconocida. Probablemente se trate del espíritu de mujeres muertas en lances de amor, tras violaciones o por su propia mano tras ser despechadas o abandonadas por sus amantes. Sea como sea, el abrazamozos toma el aspecto de una mujer joven y extraordinariamente hermosa que se le presenta siempre a jóvenes mujeriegos y seductores (coloquialmente llamados "abrazamozas").
Cuando el joven, que normalmente se encuentra solo, contempla a tan bella mujer, la sigue y la persigue, ya sea por la ciudad o por el campo, mientras el abrazamozos se comporta con gran timidez e intenta huir del joven. Naturalmente, el joven suele conseguir atraparla y, en ese momento, el abrazamozos se convierte en un esqueleto y apresa al joven, que cae al suelo desmayado.
Al día siguiente, el joven suele rectificar su actitud ante las mujeres, aunque se sabe que en ciertas ocasiones, y con ciertos jóvenes de conducta demasiado "disipada", puede que no vuelva a levantarse más.

Entre los jóvenes que existían en Córdoba dedicados a las empresas amorosas y obsequiar a las damas en continuas serenatas y en escaladas nocturnas hacia sus alcobas, se distinguía uno llamado por sus amigos "Abrazamozas", porque era mucho más atrevido que los demás. Una noche, al separarse de sus compañeros, se topó con una esbelta dama que, velando el rostro con un manto, iba a pasos presurosos por una calle desierta de la ciudad.
El joven no tardó en comenzar a seguirla y requebrarla de amores, siguiéndola con empeño y, a pesar de hacerle por señas que se volviese y la dejase seguir tranquila su camino, nada bastó y el joven continuó en su demanda hasta que, al llegar a una calle cerrada y frente a un farol aún encendido, se paró la dama y le volvió a rogar que se marchara. El galán –en vez de acceder al deseo de la dama y viéndose solo, con una mujer indefensa y sin testigo alguno– insistió en abrazarla, a lo que accedió por fin la mujer, advirtiéndole antes del gran peligro que en ello corría. El joven pensó que eran disculpas femeninas y se abalanzó sobre ella con los brazos abiertos.
Cuando volvió a mirar la cara de la mujer, el galán se encontró con una horrible cabeza descarnada. Comenzó a gritar, pero el esqueleto no lo soltaba. Finalmente, cayó desmayado al suelo y así lo encontraron por la mañana. Y aunque recibió una gran lección, mayor fue la burla de los que oyeron al día siguiente su relato de lo sucedido, pues imaginaron que la mujer fue probablemente una visión producida por el vino. A pesar de todo, desde entonces el seductor varió su conducta y el callejón donde se había producido el encuentro pasó a llamarse "Calle del Abrazamozas", para escarmiento de trasnochadores y libertinos.(Actualmente se denomina es la calle de Valdés Leal y es, en verdad, una calleja sumamente estrecha de no más de dos metros de anchura).

Los abrazamozos, como las ánimas, carecen de características.
RR 0
IRR 75 / 150%
Armadura natural: No le afectan ni las armas físicas ni la magia, excepto el hechizo de Expulsión y el ritual de Exorcismo.

Armas: Presa 70%, daño: ver Poderes especiales.
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Poderes especiales:
Presa: cuando un abrazamozos haga presa en un joven, éste deberá hacer una tirada de RR (con los correspondientes negativos si el abrazamozos posee una IRR mayor de 100). Si saca la tirada, cae desmayado y despertará al amanecer del día siguiente. Si consigue un crítico, obtiene además el Rasgo de Carácter "Misógino". Si falla la tirada, cae totalmente muerto de miedo al suelo. Si pifia la tirada, cae muerto y su espíritu se convierte en un ánima errante.



Alacrán

Es un pequeño insecto, de poco más de 10 cm de longitud, muy parecido al escorpión, tanto que los tontos los confunden. Pero el alacrán (entre otras diferencias) es de un color rojo más intenso y oscuro. Su picadura, que atraviesa ropa y armaduras como si no existieran, es mortal de necesidad: en pocos días mata a la pobre víctima de la picadura en medio de grandes dolores, fiebres y delirios, además de provocar una gran hinchazón del miembro afectado. Este animal es de una gran malignidad: no ataca sólo cuando se ve en peligro, sino que, en caso de ver a cualquier persona, se dirige directamente hacia ella y a gran velocidad (para postres resulta que corre como un condenado y es muy difícil de atrapar). Es casi imposible sobrevivir al veneno del alacrán, pero

se dice que hubo un hombre una vez que lo venció y a partir de ese día fue inmune a todo tipo de venenos.

Características:
no merece la pena mencionarlas, no es más que un bicho...
Poderes especiales: Picadura casi mortal: hay un 10% de la RES del Pj (redondeado hacia arriba) de posibilidades de sobrevivir a ella. Si se consigue superarla, se es inmune a partir de ese día a cualquier otro veneno de animal.

Nota del autor: por cierto, el alacrán "de verdad", que no el mítico descrito aquí, es de color amarillento y no mide más de 6–8 cm. Su picadura puede producir un vivo escozor y una gran hinchazón, pero muy raramente la muerte (y solamente en personas especialmente sensibles a su veneno, que les provoca una reacción alérgica).



Alicante

También llamada "can", es una culebra de unos cincuenta centímetros, de cuerpo grueso y cola corta y delgada. Su mordedura provoca la muerte con casi total seguridad ya que, como reza la copla, «si te pica el alicante / llama a un cura / y que te cante».

FUE	1	Tamaño	35/60 cm.
AGI	1/5	Peso	2 Kg
HAB	-	Apariencia	-
RES	1/3	Armadura Nat.	Carece
PER	0		
COM	-	RR	25 %
CUL	-	IRR	75 %

Armas: Mordisco 40% (especial)
Armadura: Carece
Competencias: Discreción 70%, Esconderse 90%.
Hechizos: -
Poderes especiales: Mordedura envenenada: todo aquél que sea mordido por un alicante deberá pasar una tirada de RES x1 o morir entre horribles dolores 1d6 horas más tarde. Es posible destilar el veneno de un alicante y untarlo en un arma para que infecte las heridas y provoque la muerte, pero en ese caso la virulencia del veneno disminuye, siendo la tirada de "salvación" de Res x3.



Bicha

Especie de serpiente o culebra, blanca como un gusano. Provoca la mala suerte de manera natural en todo aquel que la mira, a no ser que se haga inmediatamente el gesto contra el "malage" *(ver Tradiciones mágicas andaluzas)*.

FUE	1	Tamaño	25/50 cm.
AGI	5/10	Peso	1 Kg
HAB	-	Apariencia	-
RES	1/3	Armadura Nat.	Carece
PER	0		
COM	-	RR	10 %
CUL	-	IRR	90 %

Armas: Mala suerte (especial)
Armadura: Carece
Competencias: Discreción 80%, Esconderse 65%
Hechizos: -
Poderes especiales: Mala suerte: todo aquél que vea a una bicha y no haga el mencionado ritual (o pase una tirada por la mitad o menos de su RR) sumará un 30% más a su porcentaje de pifia en todas sus tiradas durante las próximas 1D4+2 horas.

Bestiario Andaluz



Camuñas

(o "tío Camuñas")

Criatura malvada y solitaria que surge de la oscuridad para raptar niños a los que devora sin dejar rastros ni señales de su paso –solamente los lloros y gritos de sus víctimas, que cesan de repente. Esta capacidad suya de materializarse en los rincones oscuros hace que algunos lo identifiquen como emparentado con los demonios elementales llamados sombras; y bien puede ser, pues, a diferencia de otros seres irracionales, al camuñas le afectan los poderes de los sacerdotes.
El camuñas tiene la facultad de adoptar a los ojos de sus oponentes su peor pesadilla, la visión que para ellos sea más terrorífica. La mejor manera de derrotarlo es enfrentarlo en compañía, ya que ante dos o más enemigos no sabrá qué apariencia tomar. Cuando no anda "de caza", el camuñas tiene el aspecto de un mendigo o vagabundo, la mayor parte de las veces sucio y enfermo, de mirada furtiva y rencorosa.

FUE	20/25	Altura	Variable
AGI	10/15	Peso	Variable
HAB	15/20	Apariencia	1
RES	Especial	Armadura Nat.	Inmune a las armas físicas
PER	5/10		
COM	0	RR	0 %
CUL	1/5	IRR	110/150 %

Armas: Paralizar (especial)
Armadura: Carece
Competencias: Pelea 45%
Hechizos: -
Poderes especiales: Salir de las sombras, Provocar terror, Paralizar.

El camuñas surge siempre del rincón más oscuro de la estancia o de la zona más negra si está en el exterior. Durante un instante parece un ser humano y, al segundo siguiente, se ha convertido en la peor pesadilla de su oponente, que debe realizar una tirada de RR (con los malus correspondientes a la alta IRR de la criatura). De pasarla, el camuñas se irá; en caso contrario, intentará atrapar a su víctima, quitándole 1D6 de AGI cada vez que pase la tirada de Pelea. Cuando su presa llegue a 0, quedará paralizada y el camuñas podrá arrastrarla hacia la oscuridad, donde desaparecerá para siempre.

Como ya se ha dicho, ante dos o más oponentes el camuñas no sabe qué forma adoptar y, tras una leve vacilación, huye.
Las armas físicas no le hacen daño al camuñas; solamente la magia, las armas bendecidas y los poderes de la fe. Igualmente el camuñas nunca entrará en una habitación consagrada por un religioso o sobre la que se hayan lanzado los hechizos de Protección contra demonios nocturnos o de Recinto mágico. Parar los ataques de un camuñas no sirve de nada, solamente se pueden Esquivar.

Las pérdidas parciales de Agilidad del camuñas se recuperan tras un reposo de no menos de 12 h.

Catites

Clan familiar de las Alpujarras, con fama de brujos y de ojeadores. Sus características son las de los seres humanos normales, pero tienen la facultad de poder lanzar el hechizo de Mal de ojo sin necesidad de usar componentes mágicos. Además, tienen una facilidad natural para usar la magia negra (como los soliños gallegos), que en términos de juego se traduce en un bonus de +10%.

FUE	10/15	Altura	Variable
AGI	15/20	Peso	Variable
HAB	15/20	Apariencia	Variable
RES	10/15	Armadura Nat.	Carece
PER	15/20		
COM	5/10	RR	20 %
CUL	15/20	IRR	80 %

Armas: Según profesión
Armadura: Según profesión
Competencias: Según profesión
Hechizos: Según profesión
Poderes especiales: Mal de ojo, Bonus en magia negra.



Cermeños

También llamados "lanillas", son diablillos familiares, de características similares a los mamur vascos, los diablillos de Galicia o los enemiguillos de Castilla. Los cermeños suelen adoptar la forma de escarabajos o ratoncitos y, al igual que sus "primos" de otras comarcas, se sirven de la magia para servir a su amo, que gracias a ellos realiza grandes prodigios. Se ignora si estos seres son producto de las alquimias de un brujo o de las calderas del Infierno, pero lo cierto es que el Demonio y magos goéticos poderosos suelen entregarlos a sus acólitos para que les sirvan. Cada cermeño conoce un solo hechizo, que puede lanzar normalmente si su dueño se lo pide... y si no recibe contraorden por parte de alguna entidad infernal.

FUE	1	Tamaño	5/10 cm.
AGI	15/20	Peso	- Kg
HAB	-	Apariencia	-
RES	1/3	Armadura Nat.	Carece
PER	10/15		
COM	-	RR	0 %
CUL	1/5	IRR	110 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Esconderse 95%, Esquivar 90%.
Hechizos: Cada cermeño puede conocer un solo hechizo de hasta quinto nivel.
Poderes especiales: Cesión: los efectos del hechizo los recibe el dueño del cermeño como si lo hubiera lanzado él mismo, aunque para ello debe llevar a la criatura encima.

El tribunal del Santo Oficio de Andalucía documentó en su día varios casos de posesión de cermeños. En Córdoba, Inés de Venegas tenía uno que le permitía volar. En Granada, María "la Enana" tenía otro que la hacía afortunada en el juego. Una compañera suya, Clara Alverjana, tenía otro que hacía que los hombres le dieran su dinero de buena gana. Otros poderes de los cermeños eran hacer a sus dueños invisibles, liberarlos de sus ataduras, hacerlos invulnerables, etc...



Quienes no creen, dicen: «¿Por qué no se me ha hecho descender una aleya procedente de mi Señor?» Responde: «Alláh extravía a quien quiere y conduce ante El a quien se arrepiente.»



Duendes andaluces

En Andalucía hay noticia de diferentes duendes, de los que conocemos su nombre, a diferencia de sus hermanos de otras regiones. Pues el duende andaluz es doméstico, como todos, pero rehuye la compañía de los suyos para juntarse con los humanos. Está el duende Martín, de Córdoba, duende enamoradizo que seducía a las doncellas, el martinico de Granada (no confundir con los martinicos de la Mancha), amigo de hacer favores a quien realmente se los merezca y de vivir en lugares húmedos, como tinajas y odres. El duende llamado "el pícaro Fernandillo" que, al igual que el meniñeiro gallego, es protector de los niños, aunque su mayor poder no sea hacerlos sonreír, sino en hacerlos dormir con sueño tranquilo, y que gusta de hacerles bostezar para avisarles de que es hora de que se acuesten. Y el granadino Bastián, de quien se dice que los moros dieron un día una paliza y lo dejaron cojo. De este duende se dice que puede ser el más viejo de la península, pues ya convivió con túrdulos, cartagineses y romanos. Tenía su residencia en la iglesia de la Magdalena, en Granada, donde actualmente se encuentra el edificio de la Diputación Provincial y dicen que aún hoy se le oye por los pasillos, sobre todo de noche, que los ascensores suben y bajan vacíos, que se traspapelan los documentos y que los ordenadores, a veces, escriben solos...

Las características de los duendes están en la pág. 143 de Aquelarre.



Enanos de vera

En el pueblo del Zorzo (Almería) se cuenta que, por los caminos de las cercanías, gustan de pasearse al atardecer pequeños grupos de hombrecillos de escasa talla, gran corpulencia, muy morenos de piel y de rasgos grotescos. Protegen y ayudan a las buenas personas con las que se cruzan, pero apalean con saña a los que son malvados y tienen intenciones perversas.

FUE	25/30	Tamaño	1'10 m.
AGI	5/10	Peso	85 Kg
HAB	20/25	Apariencia	-
RES	20/25	Armadura Nat.	Piel gruesa (2)
PER	1/5		
COM	1	RR	0 %
CUL	5/10	IRR	125 %

Armas: Maza pesada 65% (4D6)
Pelea 90% (2D6+1D3)
Armadura: Carece
Competencias: Esconderse 65%, Esquivar 40%, Rastrear 45%.
Hechizos: -
Poderes especiales: Fundirse con la tierra: como los ananos gallegos, los enanos de vera viven bajo la superficie. Así que, cuando lo desean, la tierra se abre para ellos, siendo literalmente "tragados" por ella. Ese poder, sin embargo, ha de realizarse sin que lo vea ningún mortal, ya que, en caso contrario, provocaría la muerte de la criatura.

Espantos

Espectros de difuntos que tienen asuntos pendientes que resolver en la tierra, asuntos que suelen ser o venganzas contra los que han querido mal o avisos para los que quieren bien. Gustan especialmente de hacer ruido o de lanzar chillidos y aullidos por las noches, para no dejar dormir a los vivos, razón por la que también se les llama "voces". A veces son invisibles, como las ánimas, otras toman la apariencia de apariciones fantasmales y semitransparentes envueltas en sudarios blancos o con hábitos de monje encapuchado. Pueden hacerse visibles (y audibles) solamente a los que ellos deseen, mientras el resto de los presentes ni ve ni oye nada. Aquellos que tengan 80% o más en RR, o que tengan un difunto que los proteja (ver Tradiciones mágicas andaluzas) tampoco notarán la presencia de los espantos, siendo pues inmunes a ellos. Del mismo modo que un ser vivo no puede hacerle daño a un difunto, un espanto no puede hacerle daño a un vivo. Eso sí, puede aparecérsele continuamente, impidiéndole dormir por las noches, hasta hacerle morir de puro agotamiento.

(En términos de juego, una persona que sufra las atenciones constantes de un espanto sufrirá a todos los efectos el equivalente de un hechizo de Maldición (ver pág. 92 del manual).

Como todos los espíritus, carecen de características físicas.

RR 0
IRR 115%
Armadura: Inmune a todo lo que no sea un hechizo de Expulsión o Poderes divinos
Armas: Carecen
Hechizos: Carecen
Poderes especiales: Comunicarse con personas de su elección

Cuenta Henríquez de Jorquera en su obra Anales de Granada que, a finales del siglo XVII, fueron ajusticiados en la ciudad granadina cuatro hombres y una mujer, acusados del asesinato de doña Leonor de Solís. Una noche, los cuatro asesinos echaron una tabla desde una ventana de la casa de Lucía, la vecina, hasta la de doña Leonor, que estaba enfrente, cosa fácil por ser la calle estrecha. De este modo entraron en casa de la pobre mujer sin forzar puertas ni causar alborotos, la sorprendieron en su lecho y allí le dieron muerte. Luego robaron sus joyas, se llevaron su cuerpo y lo enterraron sin la cabeza para que no fuera reconocida. La cabeza la arrojaron al fondo de una sima. Pero sucedió que, por prodigio divino, un joven pastor encontró la cabeza en mitad del campo y al llevarla a la ciudad fue reconocida al punto, pues las alimañas no se habían cebado con ella. Enterada Lucía de ello, corrió a refugiarse a la iglesia de San Pedro y contó allí historias de aparecidos y de voces que no le dejaban dormir. Fue registrada su casa y se encontraron las joyas de la difunta y le fue aplicado tormento y confesó... Fueron detenidos los cuatro asesinos, que mucho se sorprendieron de que las joyas hubieran aparecido en casa de su cómplice, pues ellos las habían malvendido a un joyero de la Alcaicería. Éste dio fe de ello y también explicó que se las había vuelto a comprar el mismo día un monje capuchino, de capucha echada sobre el rostro y cuerpo encogido, con el que no valieron regateos, dimes ni diretes, pues le acabó pagando lo mismo que había él pagado a los cuatro desconocidos... y aún barruntaba él, si no fuera imposible, que con las mismas monedas con que les pagó.
Fueron ajusticiados los asesinos en la plaza de Bib–Rambla. Entre el populacho que asistió al acto estaba un monje capuchino, con la capucha cubriéndole el rostro. Y algunos, que mejor estarían callados, dijeron que, al alzar la cabeza, se le vio a medias el rostro y que los maten si no era doña Leonor, con el rostro pálido como la cera y una gargantilla de cicatrices en el cuello, la que se holgaba viendo cómo ajusticiaban a sus asesinos...
Dicen que aún ronda por Granada y que, a su paso, las maderas crujen sin que nadie las toque, se entornan los postigos y a los gatos se les eriza el pelo...





Hadas moras

Se trata de seres mágicos, en ocasiones princesas moras hechizadas por sus padres, otras espíritus feéricos o viejas divinidades de la naturaleza ya olvidadas. Como las mouras gallegas, las xanas asturianas y las lamiñas vascas, se las puede ver por las noches en el umbral de las cuevas que les servían de moradas, vestidas con túnicas resplandecientes y peinándose lánguidamente unos largos cabellos rubios con peines de oro. También viven en pozos, simas y arroyos. Al igual que sus "primas" pueden transformarse en el animal o persona que deseen (aunque prefieren defenderse como serpientes gigantes), cuidan de animales con propiedades mágicas, hilan y tejen mantos maravillosos y gustan de bailar juntas en las mañanas de San Juan. Pero a diferencia de las criaturas del norte, las hadas moras andaluzas no atraen a los hombres para devorarlos, sino muchas veces solamente para gastarles bromas más o menos pesadas y reírse un rato de ellos.

FUE	15/20	Tamaño	1'75 m.
AGI	20/25	Peso	60 Kg
HAB	20/25	Apariencia	26 (Belleza casi inhumana)
RES	15/20	Armadura Nat.	Inmune al daño físico
PER	15/20		
COM	5/10	RR	0 %
CUL	10/15	IRR	125 %

Armas: Mala suerte (especial)
Armadura: Carece
Competencias: Conocimiento animal 95%, Cantar 75%, Esconderse 85%.
Hechizos: Cualquiera que no sea de Goecia
Poderes especiales: Cambiar de aspecto: puede adoptar cualquier forma siempre que no supere (o sea inferior) en 1 m a su tamaño. La transformación dura 12 seg. (un turno de combate).

En tiempos de Boabdil vivía junto a la ciudad de Granada, en el valle que entonces se llamaba de Valparaíso y hoy de La Salud, un hada mora llamada Agrilia. De la gruta que era su morada surgía un arroyo de aguas puras y cristalinas y de sabor caprichoso: algunos días eran dulces como la miel y provocaban la somnolencia, la abulia y la felicidad y otros días eran agrias y amargas y eran causa de malos genios, pendencias y disputas. Envió el cadí una guardia de negros etíopes, a los que de pronto venció el sueño y que, al despertar, se encontraron con que estaban atados los unos a los otros y tenían las cabezas afeitadas. Y de esta guisa tuvieron que volver a la ciudad, que sus ataduras eran de nudos mágicos que no se deshacían con facilidad. Y refirieron historias de una mujer muy hermosa, alegre y risueña que de ellos se burlaba. Dicen que un osado decidió penetrar en la gruta de Agrilia para darle caza. Dicen que él es el gran búho que, desde entonces, todas las noches llora a su vera. Dicen que Agrilia era hada enamoradiza y que, cuando estaba contenta, reía y era su risa la que endulzaba el agua. Pero que, cuando estaba triste, lloraba, y eran sus lágrimas las que provocaban el amargor. Dicen que el hada mora se fue con sus gentes, cuando los Reyes Católicos conquistaron Granada. Y dicen que la última lágrima de Agrilia amargó las aguas de la fuente para siempre...

Sacamantecas

Criatura maléfica, con apariencia de hombre de gran tamaño, con el pelo oscuro y ralo y una barba cuidada y recortada, que habita en los montes de Málaga. Es bastante peludo, pero no feo; tiene una mirada dulce y azul. Viste con sencillez, pero sus ropas suelen estar más o menos limpias. Tiene una voz muy hermosa, profunda, con la que canta bellas canciones de amor mientras pasea por las montañas. Con ellas atrae a niñas y jovencitas, a las que atrapa para violarlas, asesinarlas, descuartizarlas y devorarles los sesos (las mantecas)... y no necesariamente por este orden. Tampoco hace ascos a los niños si logra atraer alguno. Hay quien dice que en verdad se trata de adeptos al demonio o gentes maldecidas que necesitan devorar sesos humanos para seguir viviendo. Se dice también que es muy fuerte, con unas manos grandes y robustas, brazos musculosos, espaldas anchas y pecho recio. Nadie nunca se le ha oído hablar, sólo cantar. Nadie sabe a ciencia cierta si la atracción producida por su canto es mágica o no, pero lo que sí se tiene por seguro es que cualquier niña que haya oído al sacamantecas, y no haya sido detenida a tiempo, ha corrido tras él. (Esta parte de la leyenda afirma que algunas, que caminaban junto a sus padres y no pudieron echar a correr tras el sacamantecas, enfermaron y murieron poco tiempo después en un ataque de algo parecido a "melancolía").

FUE	20/25	Altura	1'80 m.
AGI	15/20	Peso	90 Kg
HAB	10/15	Apariencia	14 (Normal)
RES	25/30	Armadura Nat.	Carece
PER	15/20		
COM	20	RR	10 %
CUL	5/10	IRR	90 %



Armas: Pelea (Estrangular) 65% (1D3+2D6+especial), Cuchillo 30 % (lo utiliza sólo para descuartizar).
Armadura: Ropa gruesa (1)
Competencias: Cantar 95%, Elocuencia 75%, Esconderse 90%, Escuchar 60%, Esquivar 50%, Otear 60%, Rastrear 40%, Tortura 50%.
Poderes especiales: Canto: a la manera de otras criaturas, como algunos tipos de lamias, el canto del sacamantecas tiene la propiedad de hechizar a su víctima, atrayéndola hacia donde él esté. Su víctima tiene derecho a una tirada de RR. En caso de fallarla, y a no ser que sea detenida por sus compañeros, avanzará hacia el sacamantecas y no reaccionará hasta que éste empiece a estrangularla. Estrangular: el sacamantecas nunca usa otra arma que no sean sus manos para matar. En combate, a no ser que su víctima vaya voluntariamente hacia él, debe entrar en melé previamente. De impactar, rodeará con sus manos el cuello de su presa, haciendo cada asalto de combate el daño por estrangulamiento, sin tener que hacer más tiradas de impactar. Su víctima, si no se desmaya, puede intentar zafarse con una tirada de Pelea o defenderse con algún Arma de tipo 1, sobre la que se tendrá en cuenta el bonus de +50% de la melé.



Tarasca

Serpiente gigante que tiene la facultad de invocar a la tormenta, los vientos, la lluvia y el granizo. Su gran debilidad son las mujeres hermosas y, si alguna acierta a encontrar su madriguera y tiene el valor de entrar en ella y mirar fijo a la criatura a los ojos, la hará suya y desde entonces la tarasca obedecerá sus órdenes como un perrillo. Se cuenta que Santa Marta domó de esta manera a una tarasca, pero también se han dado casos de brujas o mujeres malvadas que consiguieron de este modo un poderoso aliado...

FUE	30/35	Tamaño	10 m.
AGI	5/10	Peso	12/20 T.
HAB	-	Apariencia	-
RES	30/35	Armadura Nat.	Escamas (1)
PER	5/10		
COM	-	RR	0 %
CUL	-	IRR	125 %

Armas: Envolver 55% (en melé, 3D6 de daño por asalto)
Armadura: Carece
Competencias: Discreción 50%
Hechizos: -
Poderes especiales: Invocar el mal tiempo y Rayo: en el exterior, la Tarasca puede invocar una tormenta. Tras 1D4 asaltos, una vez ésta esté en todo su apogeo, puede hacer que caiga sobre una víctima elegida previamente un rayo por asalto. El porcentaje de impacto del rayo es de 35%, y causa 5D6 de daño.

Tragantía

Al igual que la elpha de tierras de Soria, la Tragantía tiene el aspecto de mujer muy hermosa de cintura para arriba y cuerpo de serpiente gigante de cintura para abajo. Pero, mientras que la elpha es una mujer en la plenitud de su sensualidad, la Tragantía tiene un aspecto frágil, de niña apenas adolescente. Que no se dejen engañar sus víctimas por ello pues, al igual que su "prima" soriana, se alimenta de carne humana. Al igual que la elpha, su mayor poder reside en la voz, en su caso, en el canto.

FUE	20/25	Tamaño	4 m.
AGI	20/25	Peso	500 Kg
HAB	1/5	Apariencia	-
RES	25/30	Armadura Nat.	Escamas (2)
PER	15/20		
COM	20/25	RR	0 %
CUL	10/15	IRR	135 %

Armas: Mordisco 45% (1D6+3), Envolver con los anillos del cuerpo 45% (en melé). Si su víctima no consigue liberarse (*usando las reglas de Inmovilizar de la pág. 65 del manual*) sufre 2D6 puntos de daño por asalto (automático) y se ignora la armadura a no ser que sea de Placas.
Armadura: Carece
Competencias: Cantar 95%, Discreción 80%, Elocuencia 95%,
Hechizos: Puede lanzar hechizos de Goecia de primer, segundo y tercer nivel.
Poderes especiales: Canto: todo aquél que escuche su canción sufrirá los efectos de un hechizo de Conmoción (ver manual, pág. 86) lo que permitirá a la Tragantía, de por sí bastante débil, atacar con "cierta ventaja".

Cuando las tropas del arzobispo de Toledo invadieron el reino taifa de Cazorla, el reyezuelo musulmán, en lugar de presentar una defensa inútil, dispuso que sus súbditos se refugiasen en lugares más seguros. Como no quería exponer a su hija enferma, decidió esconderla en unas cámaras subterráneas del castillo cuya entrada selló con un poderoso hechizo. Pero las cosas no salieron como el viejo rey había previsto. Él mismo murió en una emboscada y los cristianos esta vez venían para quedarse. Nadie rescató a la pobre princesa, que agotó sus provisiones y vio, consumida por la fiebre, como una tras otra se apagaban las mil lámparas y la oscuridad se apoderaba de nuevo de los subterráneos...
Algo sucedió entonces. Quizá fuera su enfermedad unida al hechizo que había lanzado su padre o quizá su estancia allí despertó a una presencia mucho más antigua, más vieja que el joven tiempo de los hombres. Pero pasó que la princesa mora mudó su cuerpo y quedó convertida, de cintura para abajo, en serpiente gigante. Dicen las gentes de tierras de Jaén que, en las noches de San Juan, se la puede oír cantar con dulce voz y desgraciado en verdad el que oiga esta canción, pues eso significa que la Tragantía lo devorará.



Bestiario de Las mil y una noches

Y un espíritu maligno
entre los djinns dijo:
"Yo te lo traeré antes
de que te levantes de tu sitio.
Yo soy, para hacerlo, poderoso..."

(El Corán, azora XXVII, versículo 39)

Ababil
A Bao A Qu
Afriet (o ifriet)
El anciano
Anka
Aoun (o A´un)
Bahamut
Baharis
Burak (Al–Barak)
Caballo marino
Dibbuk
Djinns e Ifrits
Gul
Keel–Essuf
Mujeres serpiente
Nesnás
Roc (o ruj)
Sahal
Shedim
Yenún
Zabatán (o Zaratán)



Bestiario de Las mil y una noches



Ababil

Ave gigante de plumas rojizas de la que se habla en el Corán. Tiene el honor de encontrarse al servicio de Alláh, que la envió para que atacara a los abisinios que trataban de sitiar la Meca en el año del nacimiento de Mahoma. Sobre su naturaleza y aspecto hay gran discusión entre los ulemas, pues al parecer es invisible para los ojos de todo aquél que no sea verdadero creyente. Tampoco se ponen de acuerdo sobre si hay un único Ababil, que vive gracias a la voluntad de Alláh, o por el contrario anida en el cielo toda una bandada de ellos...
Los descreídos ven en ella una criatura mitológica anterior al Islam, cuya creencia, como tantas otras, fue absorbida. Esto explicaría ciertas prácticas supersticiosas relacionadas con este ave fabulosa.

FUE	30	Tamaño	6 m.
AGI	10/15	Peso	20 T.
HAB	-	Apariencia	-
RES	30/35	Armadura Nat.	Plumas (Prot. 1)
PER	35/40		Aura mística (Prot. 5) (acumulables)
COM	15/20	RR 175 %	
CUL	20/25	IRR 0 %	

Armas: Garras 85% (1D8+3D6)
Picotazo 40% (6D6)
(realiza dos ataques de garras más uno de picotazo por turno).
Armadura: Carece
Competencias: Volar 95%, Teología 150%.
Poderes especiales: el Ababil goza de los poderes divinos de los religiosos islámicos.
Creyente

A Bao A Qu

El capitán Richard Burton cita la leyenda del A Bao en las notas de su traducción de Las mil y una noches y Jorge Luís Borges le dedica unas bellísimas líneas en su Libro de los seres imaginarios. Se trata de un ser fantasmal que "anida", por así decirlo, en el primer escalón de las escaleras. Aquel que sea puro de corazón puede despertarlo y el A Bao se pega a él como apenas una sombra que crece a medida que su "anfitrión" sube por las escaleras hasta tomar forma por completo en lo alto de las mismas.
En términos de juego, lo consideraremos un ánima que, a diferencia de las citadas en el manual (pág. 129), no intenta poseer a los que tienen Racionalidad baja, sino al contrario: para evitar ser poseído por esta criatura hay que pasar una tirada de IRR. En caso contrario, la sombra de la víctima se vuelve de color azul brillante, crece a medida que sube las escaleras y lo abraza al pisar el último peldaño, convirtiéndolo en un sabio místico que solamente busca el recogimiento y la meditación... Es pues una buena trampa para enemigos de magos y criaturas de IRR alta, para los que el bichejo en cuestión es inofensivo...
El A Bao A Qu puede ser eliminado con un hechizo de Expulsión o mediante un ritual de Exorcismo (automático, no es necesario tirada). El proceso de posesión puede ser interrumpido una vez iniciado si la víctima desanda hacia atrás los peldaños de la escalera...

Como todo espíritu, carece de características.

RR	125%
IRR	0%
Armas:	Posesión (especial)

Creyente



Si yo fuera basilisco, con la vista te matara y te sacara del mundo para que nadie te gozara.



Afriet (o ifriet)

Monstruo alado usado como montura por ciertos shayatín e ifrits. Los sabios cuentan de él que es uno de los seres más crueles creados por Alláh, el siempre sabio. Se dice que el piadoso Suleimán (Salomón) sujetó a uno y lo hizo enteramente dócil a su voluntad.

FUE	30/35	Tamaño	4 m.
AGI	15/20	Peso	20 t
HAB	-	Apariencia	-
RES	25/30	Armadura Nat.	Piel gruesa (Prot. 2)
PER	5/10		
COM	-	RR	0 %
CUL	-	IRR	175 %

Armas: Garras 45% (1D8+4D6), Mordisco 60% (5D6)
Armadura: Carece
Competencias: Volar 60%
Hechizos: -
Poderes especiales: Aliento venenoso: el afriet exhala con su respiración una ponzoña que puede envenenar a todo aquél que se encuentre junto a él (combatiendo o no). La víctima deberá tirar por su Resistencia x 3 tres veces. Si pasa las tres quedará inmunizado a su veneno, en caso contrario sufrirá la primera vez que falle los efectos de una conmoción (*ver pág. 71 del manual*) a los que se suman, de fallar otra tirada, la pérdida de 1D6 puntos de Resistencia por envenenamiento. Dicen que mojar una tela con orines y anudarla sobre nariz y boca protege contra el envenenamiento... pero no es cosa probada.
Terror: esta criatura es tan espantosa que todo aquél que pierda puntos de Racionalidad al verla quedará paralizado por el miedo sufrirá en los primeros 1D6 turnos de combate un malus de -25% a sus acciones de ataque y defensa.
Marid (no creyente).

El anciano

En Las mil y una noches Simbad el Marino encuentra junto a una noria a un anciano de ojos tristes, vestido con harapos, que dice ser un inválido y suplica a los caminantes que lo carguen sobre sus espaldas para llevarlo hasta su humilde morada... ¡Quiera el Ensalzado que nadie lo haga! Pues se trata de una criatura perversa, que convertirá a su compasiva víctima en una bestia de carga para el resto de sus días. Con sus piernas largas, negras y ásperas como la piel de un búfalo, rodeará el cuello del incauto, apretándolo hasta dejarlo casi inconsciente y golpeándolo para doblegarlo a su voluntad. Ya no se bajará de su improvisada montura, ni siquiera para dormir, y por supuesto orinará y defecará sobre su víctima. Ésta es incapaz de ofrecer resistencia y pronto las piernas del anciano se funden a su cuello, quedando unido al ser hasta su muerte, que suele ser pronta. Entonces el anciano se suelta y se aleja arrastrándose en busca de otra víctima...
El único modo de sobrevivir al "abrazo" de un anciano es que éste se emborrache (pues entonces pierde el control sobre su víctima) o que sea muerto antes de transcurridas 64 h de haber trepado a las espaldas de su víctima, momento en el que se culmina la fusión.

FUE	20/25	Altura	1'35 cm.
AGI	0/5	Peso	40 Kg
HAB	10/15	Apariencia	12 (Normal)
RES	15/20	Armadura Nat.	Carece
PER	15/20		
COM	20	RR	0 %
CUL	20	IRR	150 %

Armas: Pelea 95%
Armadura: Conocimiento mágico 90%, Elocuencia 75%.
Competencias: Discreción 80%, Esconderse 65%
Hechizos: Conocen un mínimo de 1D6 hechizos.
Poderes especiales: Fusión: si un incauto deja voluntariamente (nunca ha de ser a la fuerza) que un anciano se coloque sobre su espalda, pierde su voluntad tras unos instantes de forcejeo (a no ser que pase una tirada por la mitad o menos de su RR). Transcurridas 64 h, ambos pasan a formar un único ser y la víctima (ahora la montura) del anciano pierde 1 punto de RES cada seis días hasta llegar a la muerte.
Marid (no creyente)



Anka



Ave fabulosa, dotada de los dones del habla y del raciocinio. Se alienta solamente de determinadas frutas que crecen en las más altas montañas. Se dice que en realidad no es un ave, sino un djinn (o hijo de djinn) al que Alláh dotó de este aspecto. También se dice que tiene el don de la clarividencia y que los secretos de la magia no son tales para él. De todos modos, como buen djinn, no concede gustoso sus poderes a los hombres, a los que considera inferiores a él. Dicen que en su plumaje están todos los colores del arco iris

FUE	1/5	Tamaño	30 cm.
AGI	20	Peso	400 g
HAB	-	Apariencia	-
RES	5/10	Armadura Nat.	Carece
PER	20/25		
COM	5/10	RR 0 %	
CUL	20	IRR 100 %	

Armas: Picotazo 30% (1D6)
Armadura: Carece
Competencias: Conocimiento mágico 99%, Volar 99%.
Hechizos: Un anka conoce hasta 10 hechizos de niveles 1 a 5. No usa magia negra.
Poderes especiales: Disimulo: un anka tiene la facultad mágica de pasar desapercibido a todo aquél que no pase una tirada previa de RR (además de otra de Otear, si procede). Eso sí, una vez la criatura se mueve o es señalada por alguien, todos la verán perfectamente.
Velocidad: el anka vuela tan deprisa que parece un borrón de color. Aquellos que intenten impactarlo con armas a distancia sufrirán un malus de –25% (al que se podrán sumar los malus a distancia, si es que los hay).



Aoun (o A´un)

Dos hermanos, que vagaban sin rumbo fijo por el mundo buscando alivio a sus males de amor, decidieron pasar la noche junto a un árbol en un prado, junto al mar. ¡Mal hicieron! Pues sucedió que, en medio de la noche, las aguas se agitaron y de ellas surgió una columna negra que se dirigió hacia donde estaban. Los dos hermanos subieron al árbol, se refugiaron en su copa y descubrieron entonces que la columna era un ifrit de gran estatura, ancho de cara y espaldas, que llevaba sobre su cabeza un arcón. Subió a la playa y se sentó bajo el árbol, donde se escondían los hermanos. Abrió el arcón y extrajo de él una caja. Y de ésta salió una muchacha bellísima. El ifrit, aliviado, inclinó su cabeza en el regazo de la muchacha y se puso a dormir profundamente. La mujer, alzando el rostro, descubrió a los dos hermanos y los hizo bajar amenazándolos con despertar a la criatura si no lo hacían. Luego les hizo yacer con ella y, al finalizar, les pidió a cada uno un anillo para unirlo a la larga cadena de anillos que llevaba consigo. Explicó que el ifrit era un aoun, que la había raptado, aún virgen, el día de su boda. La puso en la caja, la caja en el arcón y el arcón en el fondo de esas aguas, para que nadie más que él pudiera gozar de ella. Y ella lo engañaba siempre que tenía ocasión y exigía como único pago un anillo y tenía ya más de quinientos sesenta, pues como ella misma les dijo: «Bien sabido es que, cuando una mujer quiere algo, nada en el mundo se lo puede impedir...»

Las características del aoun están en la pág. 131 del manual.
Todos los aoun son marids (no creyentes).

Bahamut
(Plural, behemoth)

Animal gigantesco descrito en la Biblia (Job, XL, 15-24). Su nombre proviene del hebreo b´hemah, que significa bestia. Se dice que es tan grande como la montaña más alta y que, cuando tiene sed, seca los ríos. Por suerte, es herbívoro; pero, cuando come, transforma las selvas en desiertos. Nunca está quieto, siempre va errante y allanando las cordilleras a su paso. Y hay quien dice que en su lomo está construido un palacio, todo él de plata y oro, pero nadie se ha atrevido a trepar por las piernas del bahamut para apoderarse de los innumerables tesoros que contiene.
Según un mito preislámico, el gran toro Kuyata –el de cuatro mil ojos, cuatro mil orejas, cuatro mil narices, cuatro mil bocas, cuatro mil lenguas y cuatro mil pies– está sostenido por el patriarca de los behemoth. Sobre el lomo de Kuyata hay una gran roca de rubí, sobre la roca un ángel y sobre el ángel la Tierra.



No se citan las características del bahamut, pues es invulnerable a todo daño físico o mágico. Cuenta una leyenda hebrea que Dios lo creó... y solamente Dios puede destruirlo. En caso de que los Pjs se tropiecen con él... más les valdrá vigilar para que no los aplaste de un pisotón, así sin querer...
Los behemoth son demasiado grandes y estúpidos para entender de razonamientos y teologías, por lo que no son ni creyentes ni marids, pues no reaccionan ante el mil veces ensalzado nombre de Alláh

Baharis

Se trata de seres burlones, inconscientes y amorales, posiblemente de la familia de los duendes. Capaces de hacerse invisibles y cambiar de aspecto siempre que quieran, viven en los bosques y en los lugares solitarios y, al igual que sus "primos" cristianos, se dedican a hacer bromas (normalmente de dudoso gusto) a los viajeros incautos que pasan por la zona. Un bahari no provocará conscientemente la muerte de un humano, a no ser que sea provocado o atacado, pero sus bromas pueden provocar lamentables "accidentes".
Los baharis son sociables y, si pueden, llamarán a sus amigos para reírse todos juntos de sus víctimas.

«Señor, había en otros tiempos un mercader que, de regreso de uno de sus viajes, se sentó a descansar junto a una fuente. Comió unos dátiles, arrojando aquí y allá los huesos y, terminado su frugal desayuno, lavose el rostro, las manos y los pies como buen musulmán y rezó su oración de costumbre.
Estaba todavía de rodillas cuando se le apareció un genio de enorme estatura, cuya cabeza estaba cubierta con la nieve de los años y que, adelantándose hacia él, espada en mano, le dijo con acento terrible:
—Levántate, porque voy a matarte como tú acabas de matar a mi hijo.
Asustado el mercader por la figura del monstruo y por sus tremendas palabras, le respondió temblando:
—¡Ah, mi buen señor! ¡Qué crimen he cometido para merecer tal suerte! No conozco ni he visto jamás a vuestro hijo.
—Pues qué, ¿acaso no has arrojado los huesos de los dátiles!
—Es verdad; no puedo negarlo.
—Pues bien —replicó el genio— mi hijo, que pasaba junto a ti, recibió un hueso en un ojo y quedó muerto en el acto. No hay compasión para ti y voy a arrancarte la vida.
—¡Misericordia, señor! exclamó el mercader. Si he matado a vuestro hijo, lo hice inocentemente y soy digno de perdón.
El genio, en vez de contestar, asió al mercader y, tirándolo al suelo, levantó la espada para cortarle la cabeza sin enternecerse por los lamentos de su víctima, que se acordaba de su esposa y de sus hijos. Cuando el mercader vio que el genio le iba a cortar la cabeza, dio un grito horrible y dijo:
—Por favor, deteneos y oídme una palabra. Ya que vais a quitarme la vida, concededme el plazo que necesito para despedirme de mi familia, hacer testamento y arreglar mis asuntos, y juro por el Alláh del cielo y de la tierra que volveré puntualmente para someterme a vuestra voluntad.
—¿Y cuánto tiempo necesitas? —preguntó el genio.
—Os pido un año, pasado el cual me encontraréis junto a este mismo árbol, dispuesto a renunciar a la vida.
—¿Pones a Alláh por testigo de tu promesa?
—Sí —replicó el mercader— y podéis descansar en la fe de mi juramento.
El genio, al oír estas palabras, desapareció, y el mercader, con ánimo más tranquilo que al principio, montó a caballo y continuó su camino. Su mujer y sus hijos lo recibieron con grandes demostraciones de alegría; pero el infeliz se echó a llorar con amargura al recordar el fatal juramento y, para explicar la causa de su tristeza, les refirió cuanto le había sucedido en el camino...»
Evidentemente, el tal genio es un bahari, que se está burlando del crédulo mercader. Simula que lo va a matar para hacerle jurar por Alláh, sabiendo que así estará obligado a volver.
El cuento, demasiado largo para incluirlo entero, prosigue con el regreso del mercader al bosque del genio, y narra cómo se encuentra con tres estrafalarios ancianos, uno acompañado por una cierva y otro con dos perros negros. Los tres viejos (posiblemente baharis amigos del anterior y convocados por él para reírse un poco a costa del mercader) "salvan" la vida del humano contándole al supuesto genio y al mercader historias maravillosas... quizá mientras se comen todos juntos, en buena compañía, las provisiones que ha traído el mercader. En resumen: para los baharis una tarde agradable y una buena merienda. Para el humano, un año de sufrimiento pensando que iba a morir...

Las características de los baharis están en la pág. 135 del manual.
Los baharis pueden ser creyentes o no (marids).



Burak (Al–Barak)

«Alabado sea Él que hizo viajar, durante la noche, a su siervo desde el templo sagrado hasta el templo que está más lejos, cuyo recinto hemos bendecido, para hacerle ver nuestro signo»
(El Corán, primer versículo de la azora XVII).

Los ulemas y los sabios interpretan que el "Alabado" es Alláh (pues no pudiera ser otro); el "siervo", Mahoma; el "templo sagrado", la Meca; y el "templo distante", Jerusalén. En las primeras versiones de esta leyenda, se decía que al profeta lo acompañó un ángel. Posteriormente se habló de una montura celestial, más grande que un asno pero menor que una mula. Richard Burton, el traductor de Las mil y una noches, anotó que los musulmanes de la India describían al Burak, pues así es llamada esa criatura, como un ser con cara de hombre, orejas de asno, cuerpo de caballo y alas y cola de pavo real. Cuenta la tradición que el profeta, al montar a Burak, volcó una jarra de agua. Realizó su viaje, subió al séptimo cielo, habló con patriarcas y profetas... y al regresar enderezó la jarra de agua, de la que aún no se había derramado una gota.
En términos de juego, el Burak se aparecerá al buen creyente que rece fervorosamente a Alláh y que necesite trasladarse urgentemente a otro lugar (ya sea para huir o para llevar a cabo una causa santa). Si es lo bastante piadoso, el Burak se aparecerá ante él y, al montarlo, lo trasladará instantáneamente a donde desee ir.
Solamente hay un Burak y sólo admite un jinete... Pero siendo su velocidad instantánea, puede hacer varios viajes en un suspiro.
Para más detalles sobre cómo invocar al Burak, *consultar Magia y religión*.

FUE	25	Tamaño	1,5 m
AGI	20	Peso	250 kg
HAB	-	Apariencia	-
RES	30	Armadura Nat.	Inmune a todo tipo de daño, físico o mágico.
PER	30		
COM	20	RR 10 %	
CUL	25	IRR 90 %	

Poderes especiales: Teletransportación
Creyente



«¡Burlaos! Alláh hará salir lo que teméis»



Caballo marino

Tanto Plinio como Virgilio hablaron de él, pero es el cosmógrafo árabe del siglo XIII, Al–Qazwiní, el que lo describe con más precisión: «El caballo marino es como el caballo terrestre, pero las crines y la cola son más crecidas y el color más lustroso y el vaso [pezuña] está partido como el de los bueyes salvajes y la alzada es menor que la del caballo terrestre y algo mayor que la del asno». Añade que el cruce entre caballos marinos y yeguas normales produce potrillos de pelo oscuro con manchas como de plata. Estos cruces son muy veloces, pero suelen morir antes de cumplir tres años.

El caballo marino, como su mismo nombre indica, vive en el mar. Es posible atraerlo usando como cebo una yegua en celo y se sabe de algunos que han logrado domarlos. Pero no hay que acercarlo nunca a un río crecido, un lago o el mar... pues, si le cubre el agua, volverá a su antigua naturaleza marina y se zambullirá en las aguas desapareciendo para siempre.

FUE	25	Tamaño	2 m
AGI	35/40	Peso	400 kg
HAB	-	Apariencia	-
RES	35/40	Armadura Nat.	Carece
PER	20/25		
COM	-	RR 20 %	
CUL	-	IRR 80 %	

Armas: Coz 50% (1D8+2D6)
Armadura: Carece
Competencias: Trotar 95%, Nadar 99%
Hechizos: -
Poderes especiales: Respirar bajo el agua.
Nota: un caballo marino da a su jinete un bonus a Cabalgar de +35%. La mayoría de los caballos marinos son creyentes.

Quienes no creen, dicen: «¿Por qué no se me ha hecho descender una aleya procedente de mi Señor?» Responde: «Alláh extravía a quien quiere y conduce ante Él a quien se arrepiente.»



Djinns e Ifrits

(Ver descripción en Magia y Religión)

FUE	20/25	Altura	3 m
AGI	25/30	Peso	250/- kg
HAB	20/25	Apariencia	Variable
RES	30/35	Armadura Nat.	Convertidos en humo,
PER	15/20		son invulnerables al daño físico
COM	15/20	RR 0 %	
CUL	15/20	IRR 175 %	

Armas: Mala suerte (especial)
Armadura: Carece
Competencias: Dar risotadas 99%, todo tipo de Conocimiento 95%.
Hechizos: Un djinn o ifrit conoce no menos de 2D6 hechizos, entre los que se incluyen siempre Volar y Explosión. Los djinns, sin embargo, no pueden usar los hechizos de magia negra.

Poderes especiales:

Cambiar de aspecto: un djinn puede cambiar de aspecto a voluntad, adoptando cualquier forma que desee, siempre que sea de un ser vivo que haya visto antes. Eso incluye adoptar la apariencia de los maridos para seducir a las mujeres casadas, pasatiempo al que muchos djinns son aficionados...

Convertirse en humo: los djinns están hechos de fuego y, por lo tanto, pueden transformarse en humo. Bajo esa forma son invulnerables a cualquier tipo de daño físico (aunque no mágico ni místico). Como contrapartida, no pueden atacar a nadie ni física ni mágicamente (pues no tienen voz para lanzar sus hechizos).

Conceder deseos: para demostrar la inferioridad de los djinns frente a los hombres, el siempre sabio Alláh les otorgó el poder de hacer realidad las peticiones de los hombres. No es voluntario, sino que están obligados a conceder por lo menos un deseo a todo aquél que haga ante ellos la procesión de fe. Sin embargo, los djinns son astutos y, como odian prestar tales servicios, gustan de conceder los deseos de manera literal, para así provocar la perdición de los humanos que tanto desprecian.



Dibbuk

Literalmente "espíritu malo". Los musulmanes creen que el alma abandona el cuerpo cuando se duerme y sus viajes son el origen de los sueños. Entonces, a no ser que se esté en un lugar purificado, puede entrar en el cuerpo un dibbuk.
Se trata de espíritus torturados de fieras o monstruos (en ocasiones, de seres humanos) que tratan de apoderarse del cuerpo de su víctima. En términos de juego, ello se representará del siguiente modo: el Pj (o Pnj) elegido por el dibbuk ha de fallar una tirada de RR (con los malus habituales si la IRR de la criatura pasa de 100) y, como ya se ha dicho, estar en lugar impuro. Entonces el Dj llevará aparte al jugador y le explicará que, en su sueño, está completamente armado y ante él aparece la criatura en cuestión. El combate se desarrollará según las reglas habituales y está permitido, por supuesto, cualquier tipo de magia. Si vence el Pj, el dibbuk ha de huir y no podrá atacar a nadie más esa noche. Si gana el dibbuk, se apoderará del cuerpo del Pj (que pasa a ser una ánima). El dibbuk no absorbe los recuerdos de su víctima, por lo que los amigos de éste pueden descubrirle con cierta facilidad a poco que se lo propongan. Si el cuerpo poseído por el dibbuk llega a Resistencia 0, el ser maléfico huye y el ánima de su poseedor original vuelve a él... mientras agoniza, claro... Si por cualquier motivo logra reponerse de sus heridas, vuelve a ser él mismo.

Un dibbuk puede crearse para hechizar una casa o recinto determinado. *Ver Magia y Religión.*

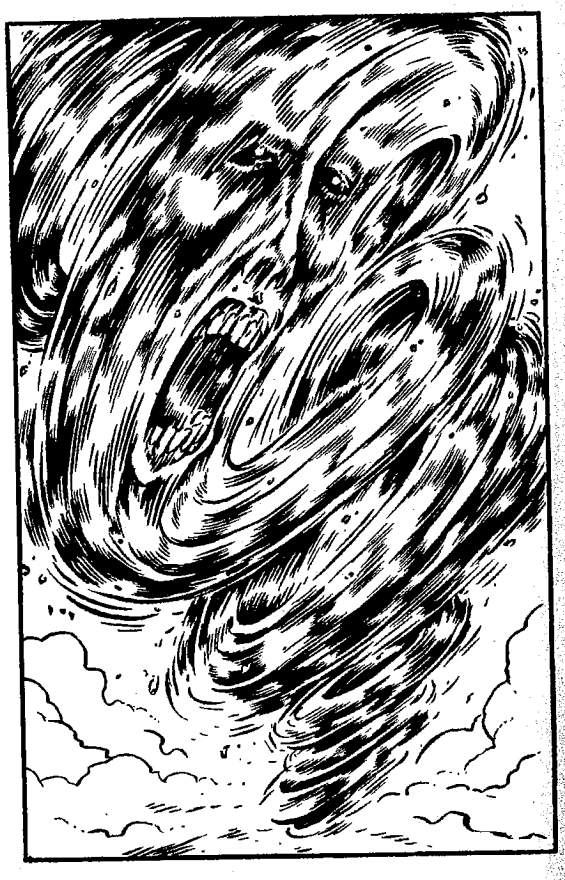
Las características del dibbuk varían según el animal o criatura mágica que fue anteriormente, así que no se citarán aquí. Ningún dibbuk puede ser creyente.

Gul

«Me han contado, rey feliz y sensato, que un cierto rey tenía un hijo a quien amaba y prodigaba los máximos honores [...] Un día en que el príncipe estaba de caza, vio una gacela que se había separado del rebaño y la persiguió él solo, separándose de su séquito. La persecución duró todo el día hasta que llegó el atardecer y se hizo de noche [...] Distinguió una ciudad formada por edificios altos y torres impresionantes. Era un lugar desierto y en ruinas en el que sólo se encontraban lechuzas y cuervos [...] y vio una muchacha, bella y hermosa, que estaba llorando [...].
—Soy la hija de Tamima, la hija de Tabbaj, Rey de la Tierra Gris. Un día se apoderó de mí un ifrit. Me llevó volando entre los cielos y la tierra hasta que lo abrasó una llama de fuego. Yo caí en este lugar [...]
El príncipe se compadeció de ella y la subió tras él a la grupa de su caballo [...] La muchacha, en un momento dado, le dijo:
—Príncipe, déjame bajar para satisfacer una necesidad junto a esta pared.
El hijo del rey se detuvo entonces, la bajó y se puso a esperarla. Ella desapareció detrás del muro para regresar a continuación con un aspecto horrible. Cuando la vio al príncipe, se le puso la piel de gallina y quedó aterrorizado hasta el punto de perder el control de sus facultades mentales y cambió por completo de aspecto. La muchacha dio un salto y montó a caballo detrás de él. Tenía la figura más espantosa que pueda imaginarse. Ella entonces le preguntó:
—Príncipe ¡qué te pasa que has cambiado de cara?
—He recordado algo que me preocupa —respondió éste.
—Busca refugio en los ejércitos y en los valientes que rodean a tu padre —dijo la mujer.
—Aquello que me angustia no siente miedo ante los ejércitos ni se inmuta en presencia de los valientes —respondió el príncipe.
—Recurre entonces al dinero y a los tesoros de tu padre —insistió la muchacha.
—Lo que me obsesiona no se satisface ni con dinero ni con tesoros —objetó el joven.
—Vos pretendéis que en el cielo tenéis un Dios que lo ve todo y que es Todopoderoso —dijo la mujer.
—Sí, no nos queda sino Él —respondió.
—Pues pídeselo a Él. Tal vez te libre de mí. [...]
Y señaló con la mano a la mujer, quien inmediatamente cayó al suelo abrasada como un trozo de carbón...»

Las características y descripción del gul están *en la pág. 150 del manual*. Todos los guls son marids (no creyentes).





Keel–Essuf

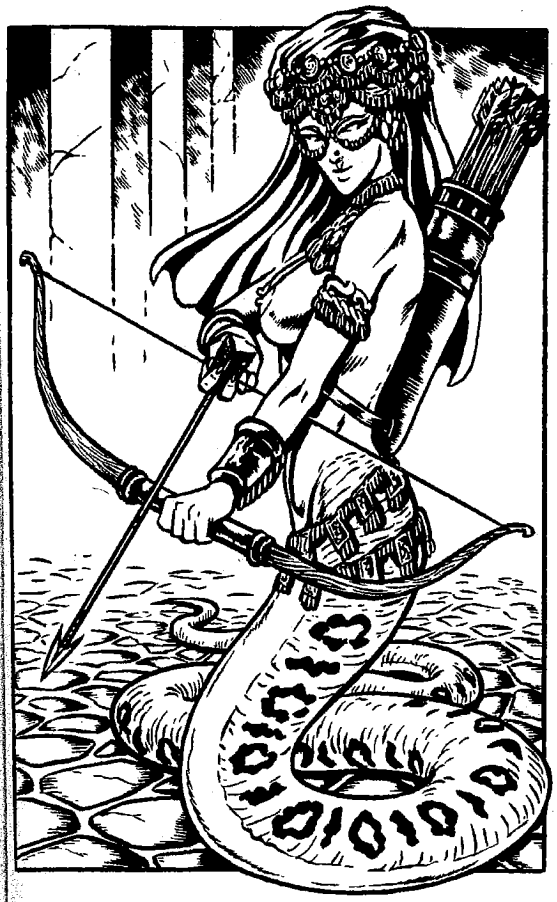
Dicen los nómadas targui del Sahara que, en el desierto profundo, moran unos malos espíritus, portadores de desgracias: los Keel–Essuf, también llamados "rul". Ellos provocan las tormentas de arena, mueven las dunas para sepultar campamentos o caravanas, secan los pozos y mil maldades más. No hay, sin embargo, que echarles nunca la culpa de nada, aunque se tenga la certeza de que han sido ellos. Pues, si tal cosa se hiciera, se les daría poder para matar al que lo hubiera dicho en voz alta.

FUE	30/35	Tamaño	-
AGI	20/25	Peso	-
HAB	20/25	Apariencia	-
RES	15/20	Armadura Nat.	Inmune al daño físico
PER	30/35		
COM	-	RR	0 %
CUL	20/25	IRR	150 %

Armas: -
Armadura: -
Competencias: Otear 75%
Hechizos: Volar, Invisibilidad
Poderes especiales: dentro de un desierto, los Keel–Essuf pueden secar o estropear el agua de los pozos, provocar tormentas de arena, crear arenas movedizas o provocar aludes de arena de las dunas. Todos esos accidentes de la naturaleza, en suma, que normalmente se achacan a la mala suerte o a la simple casualidad...
Todos los Keel–Essuf son marids (no creyentes).

Mujeres serpiente

Seres híbridos con apariencia de mujer de cintura para arriba y cola de serpiente el resto del cuerpo. Sobre su origen hay diferentes teorías. Unos afirman que son vástagos demoníacos de Azi Dahaka, otros que son las últimas descendientes de una raza más antigua que el hombre. Sea como fuere, son raras de ver, aunque se dice que la reina maga Yamilka, de la ciudad perdida de Al–Iskandiar, tiene un grupo esclavizado para su servicio personal. Muchos toman esto como simples cuentos de bazar, pero la verdad, solamente Alláh la sabe...



FUE	15/20	Altura	1'75 m
AGI	15/20	Peso	120 kg
HAB	5/10	Apariencia	26 (de cintura para arriba)
RES	20/25	Armadura Nat.	Escamas (Prot. 1)
PER	10/15		
COM	15/20	RR	0 %
CUL	20/25	IRR	150 %

Armas: Arco corto 45% (1D6)
Armadura: Carece
Competencias: Conocimiento mágico 90%, Discreción 45%, Elocuencia 70%, Seducción 60%.
Hechizos: Bálsamo de curación, Curación de enfermedades, Curación de heridas graves.
Poderes especiales: Curación: las mujeres serpiente son excelentes curanderas y dominan técnicas médicas ignoradas por los hombres. Se dice que pueden curar cualquier tipo de enfermedad o dolencia e incluso que son capaces de devolver la vida a los muertos.
Todas son marids (no creyentes).

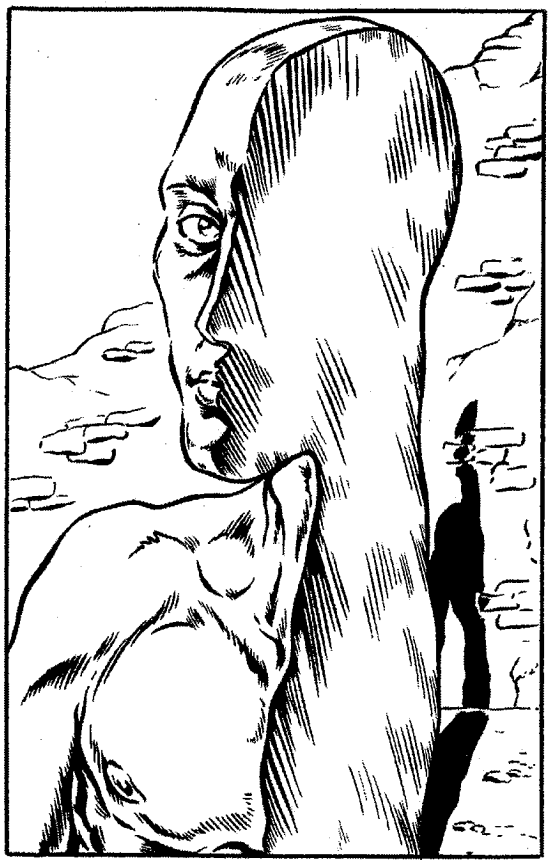
Nesnás

Esta criatura aparece en la versión de Las mil y una noches de Lane. Se trata de seres nacidos del blasfemo comercio carnal entre shayatín y mujeres humanas. Citando textualmente: «... Es la mitad de un ser humano, tiene media cabeza, medio cuerpo, un brazo y una pierna...».

A diferencia del sciópodo (con el que a veces es confundido) es inteligente y capaz de hablar correctamente, aunque la mayor parte de las veces solamente dice tonterías y mentiras. Algunos tienen cola semejante a la de la oveja, otros alas de murciélago, unos pocos la cara en el pecho, como los blemys.

Se dice que se los puede encontrar en las soledades del Hadramaut y del Yemen. Su carne es dulce y muy sabrosa y se cuenta que quien la consume aprende mágicamente el idioma demoniaco, lo que le da un bonus de +25% (sólo durante 24 h) a la hora de hacer sus peticiones a los demonios menores. Por desgracia, aparte de condenar el alma, consumir esa carne tiene el efecto secundario de volverte la lengua bífida, como las serpientes. Y, lamentablemente, es un efecto permanente...

Si supiera, vida mía,
que me estás escuchando,
toda la noche estaría
como un ruiseñor cantando



FUE	5/10	Altura	1'65 cm.
AGI	15/20	Peso	55 kg
HAB	1/5	Apariencia	-
RES	10/15	Armadura Nat.	Carece
PER	10/15		
COM	15/20	RR	0 %
CUL	1/5	IRR	200 %

Armas: -
Armadura: -
Competencias: Elocuencia 65%, Saltar 85%.
Hechizos: -
Poderes especiales: su carne permite aprender el lenguaje de los shayatín.
Marids (no creyentes).

Roc (o ruj)

Ave gigantesca con aspecto de águila, según unos, y buitre o cóndor, según otros, originaria de la China y el Indostán. Según el viajero Simbad, sus alas miden dieciséis pasos de punta a punta y cada una de sus plumas tiene ocho pasos de longitud. Es tan fuerte que es capaz de levantar en vuelo a un elefante, al que mata arrojándolo contra las rocas y con el que alimentan a sus crías. Marco Polo, el viajero veneciano, escribió que en época de celo los roc vuelan a la isla de Madagascar, donde se aparean. También dijo haber visto una pluma de ruj, pero a veces el veneciano, como todo el mundo sabe, tendía a la exageración... Aquellos osados que se atreven a escalar los riscos hasta los nidos de roc pueden intentar robar uno de sus huevos. La carne de los polluelos es exquisita (en especial, según los entendidos, hecha a la brasa, sin más condimento que un puñado de sal y un poco de limón). Esta carne tiene la propiedad de rejuvenecer a hombres y mujeres y devolver el color natural al cabello ya cano.



FUE	35/40	Tamaño	12 m
AGI	25/30	Peso	25 t
HAB	-	Apariencia	-
RES	35/40	Armadura Nat.	Plumas (Prot. 3)
PER	20/25		
COM	-	RR	0 %
CUL	-	IRR	150 %

Armas: Garras 75% (1D8+4D6)
Picotazo 50% (6D6)
Competencias: Volar 90%
Poderes especiales: comer su carne: rejuvenece 2D10 años.
Creyente



Sahal

En plural, saals

Son criaturas del mar y de las aguas. Habitan grandes palacios bajo el agua y su aspecto es el de un hombre con la piel escamosa y membranas entre los dedos de las manos y los pies y tiene la facultad de poder respirar bajo el agua. Es excepcional verlos en tierra por largos periodos: en ese caso pueden transformarse en humanos gráciles, de facciones pálidas, particularmente bellos, a los que sin embargo se les puede reconocer por sus ropas perpetuamente húmedas.
Por lo general los saals son malvados con los humanos, especialmente con los marinos y pescadores, a los que consideran intrusos de sus dominios. Sensibles a los placeres de la carne, suelen raptar jóvenes y bellas vírgenes para llevárselas a sus palacios submarinos. Para que sobrevivan allí les conceden la facultad de respirar bajo el agua.

FUE	15/20	Tamaño	1'90 m
AGI	25/30	Peso	85 kg
HAB	25/30	Apariencia	24, belleza casi inhumana
RES	15/20	Armadura Nat.	Carece
PER	20/25		
COM	20	RR	0 %
CUL	20	IRR	125/175 %

Armas: Puede manejar cualquier tipo de arma humana
Armadura: Bajo forma humana, cualquier tipo
Competencias: Elocuencia 95%, Seducción 95%, Nadar 100%.
Hechizos: Puede conocer cualquier tipo de hechizos.
Poderes especiales: Transformarse en humano, transformar a un humano en cualquier ser marino, comunicarse con los seres marinos, dominar las olas y corrientes del mar, borrar los recuerdos y conceder la facultad permanente de respirar bajo el agua.
En su mayoría son marids (no creyentes).



Shedim

Su nombre puede traducirse como "los violentos". Al igual que los alibantes (*ver manual, pág. 126*), se trata de ánimas de hombres (nunca mujeres) que han muerto violentamente y que buscan venganza contra su asesino. Para convertirse en un shedim, aquél que agoniza ha de maldecir a su asesino y éste ha de oírlo. Si pasa una tirada de una cuarta parte de su IRR, logrará su objetivo... Tirada que puede doblarse (es decir, por la mitad de la IRR) si, además, logra escupirle en la cara. Aquél que sufra el acoso de los shedim los verá por el rabillo del ojo en todas partes.

aunque desaparecerán cuando gire la cabeza buscándolos. Oirá ruidos a sus espaldas y en la oscuridad y poco a poco todo ello irá destrozándole los nervios. En términos de juego, perderá 1 punto de Resistencia por mes, no recuperable. Eso podría matarle lentamente, pero los shedim suelen tener más prisa: alguien maldito por los shedim que antes de entrar en combate no pase una tirada por su RR (con un malus de –25%) verá al shedim atacándole junto a su agresor y deberá dividir las paradas entre los dos, pues no distingue uno de otro (es decir, que sufrirá un malus de –25% a Parar). El efecto es acumulativo si la víctima ha tenido la desgracia de ser maldita por varios shedim...

Una vez cumplida su venganza, el shedim desaparece. Como se dice en Magia y religión, un cadáver al que se le amputen los genitales nunca podrá convertirse en shedim... Los shedim han de ser creyentes, pues ejecutan su venganza solamente gracias a la benevolencia de Alláh.

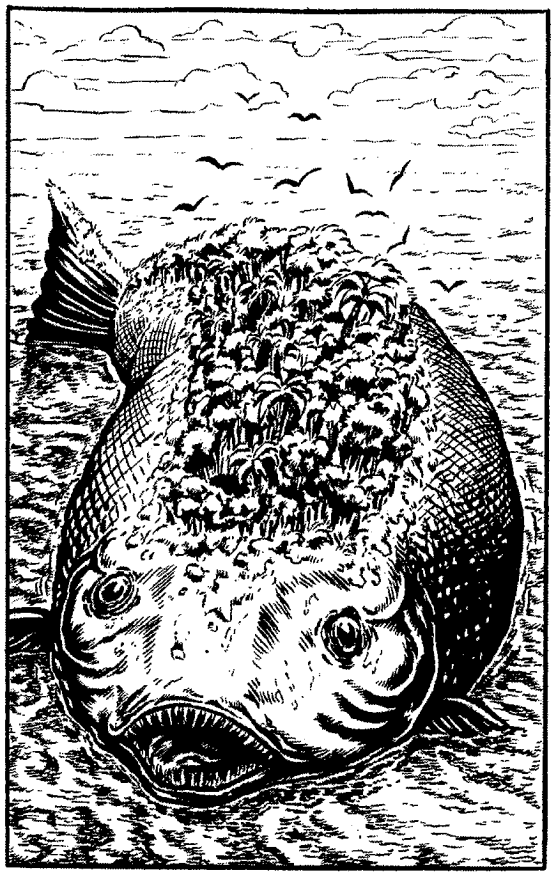
Yenún

Se trata de genios o duendes perversos, invisibles a los ojos de los humanos, que moran en las grietas de las rocas o bajo la sombra de las dunas, siempre en los parajes más desolados del desierto. Su rey y señor es un tal Abu–Mared. Si una caravana se tropieza con ellos, según el humor con el que estén en ese momento, pueden dejarla marchar con algún que otro sobresalto: voces traídas por el viento, algún accidente menor... Pero, si se sienten ofendidos o simplemente están malhumorados, provocarán que la caravana se extravíe, haciendo que todos sus integrantes mueran de sed. Los targui usan contra ellos un amuleto llamado gris–gris, que llevan siempre colgando del cuello, dentro de una bolsita de piel de cabra. No se sabe exactamente en qué consiste ese amuleto (por lo que son frecuentes las estafas a los incautos), pero parece ser que es de gran efectividad.

FUE	20/25	Altura	1'90 m
AGI	10/15	Peso	80 kg
HAB	15/20	Apariencia	¡!
RES	20/25	Armadura Nat.	Carece
PER	10/15		
COM	1/5	RR 0 %	
CUL	10/15	IRR 150 %	



Armas: Alfanje 65% (1D10+2D6+1)
Armadura: Carece
Competencias: Astrología 90%, Conocimiento mágico 70%, Esconderse 80%, Esquivar 60%
Hechizos: los yenún solamente pueden lanzar hechizos de Maleficio
Poderes especiales: Invisibilidad: los yenún pueden hacerse invisibles a voluntad. Desorientación: un yenún puede hacer que su víctima equivoque el rumbo para perderse en el desierto. Esto puede evitarse con una tirada de RR con un malus de –50%.
Los yenún son en su mayoría marids (no creyentes).



Zabatán (o Zaratán)

Una de las primeras referencias que se conocen de este ser niega, paradójicamente, su existencia: el erudito (aunque aburrido) zoólogo Al–Yahiz, en su obra Libro de los animales (escrita en el siglo IX) cita la leyenda de un pez–isla llamado Zabatán o Zaratán, que gusta de dormitar flotando sobre las aguas durante años y a veces durante siglos. Una costra de porquería se va formando sobre su lomo, que se convierte con el tiempo en tierra sobre la que crecen las plantas cuyas semillas trajo el viento. El Zaratán es un peligro para los marinos que, creyendo que es un islote, ponen en él tierra para cocinar y descansar... Y cuando el calor de las hogueras llega al lomo del Zabatán, éste despierta y se hunde, ahogándolos a todos...

Al–Yahiz despacha la leyenda calificándola poco más o menos que de solemne tontería... ¡Como si no fuera grande la obra de Alláh y toda criatura real o imaginada no tuviera cabida en ella! Al–Qazwi, el erudito (aunque crédulo) cosmógrafo del siglo XIII que ya hemos mencionado antes, cita en su obra Las maravillas de la creación la misma leyenda, a la que le da el beneficio de la duda, diciendo que puede tratarse de grandes tortugas marinas, tan inmensas que parezcan pequeñas islas.

El primer viaje de Simbad, en Las mil y una noches, empieza precisamente con esta aventura.

Al igual que el bahamut, el zabatán es demasiado grande para citar sus características y, como el anterior, es demasiado estúpido para entender siquiera el siempre ensalzado nombre de Alláh.

Aventura

Bury al–Hansh

(Este breve escrito fue perpetrado por el loco Tardón y el siempre desagradable Manuel Jim en una calurosa mañana de agosto, resacosos y en pantalón corto, después de desayunarse mucho pan y grasas vegetales varias regadas por un buen zumo de melocotón y uva).

Iblis, él y sus huestes, os ven desde donde vosotros no los veis.

(Azora VII, versículo 27)

Historia corta e ideal para un quinteto de locos jugadores –ya sean moros o cristianos, jóvenes o viejos– que transcurre en los años previos a la conquista de Qurtuba y en la alcazaba de Bury al–Hansh.
La narración de la aventura se hará desde el punto de vista cristiano, aunque los Pjs pueden entrar en dos momentos distintos de la aventura en función del bando al que pertenezcan.

Marco histórico

Corre el año 1227 y los cristianos cercan las pedanías de Qurtuba. Plazas importantes ya han caído en manos de la fe católica, pero a orillas del Arroyo del Asno y muy cerca del Guadalquivir resiste una fortaleza árabe llamada Bury al–Hansh ("Torre de la Serpiente").
El arif Harum ibn al–Jarsuf teme por la integridad de su ejército, la capital musulmana y la presencia árabe en la península, ya que los refuerzos que tienen que venir del sur de mano de Ibn–Hud no llegan y Qurtuba se está quedando sola.
La caída de Bury al–Hansh es primordial para la conquista de Qurtuba, ya que ofrece las mayores ventajas geográficas militarmente hablando. Dado que los refuerzos de Fernando III el Santo tardarán en llegar, ya que están a muchas jornadas de allí, se decide atacar la alcazaba, pues se ha constatado que únicamente hay medio centenar de hombres armados. No obstante, se envía un grupo de exploradores a modo de avanzadilla para reconocer el terreno, puesto que se teme una trampa de los astutos musulmanes.

Antecedentes

Tras recibir comunicados de informadores árabes sobre la presencia cristiana en las inmediaciones, el arif Harum ibn al–Jarsuf desespera y empieza a temerse lo peor. Se ve con pocos hombres, incapaces de defender la alcazaba de los envites de un ejército enemigo muy numeroso y decide pasar al plan "b".
En un sótano de la alcazaba hay un cofre cerrado con una poderosa arma en su interior. Una fatídica noche Harum ibn al–Jarsuf acude solo al sótano, abre el cofre y de él extrae una vieja y elaborada botella. Dentro guarda una turbulenta niebla que no deja de moverse inquieta y a veces deja entrever un rostro enjuto. El avezado lector habrá podido adivinar que se trata de un djinn prisionero en la botella.
Harum ibn al–Jarsuf negocia con el djinn la libertad de éste a cambio de que le conceda el siguiente deseo: convertir a su ejército en criaturas inmortales de tal forma que no puedan conocer el jardín de Alláh hasta derrotar a los infieles.
El djinn acepta encantado las condiciones del arif y, antes de irse entre grandes risotadas, convierte a los aproximadamente sesenta moros que ahora duermen en putrefactos muertos en vida: ya no podrán morir nunca y caminarán siempre por la faz de la tierra hasta derrotar a los infieles.
Está claro que lo del djinn es mala leche y que Harum ibn al–Jarsuf es ladinamente devorado por su propio ejército. El desconcierto impera en la alcazaba mientras mujeres y los niños son lentamente deglutidos por esta imprevista mesnada de las tinieblas.
Algunos, los menos, consiguen huir, como el médico de la fortaleza, Awland ibn al–Amir, acompañado de varias mujeres.
Los cristianos, que cuentan con colaboración extraordinaria dentro de la propia alcazaba, se proponen ir al encuentro de un espía para conocer de primera mano la situación en que se halla el recinto amurallado y, de paso, echar un vistazo para examinar las defensas y un modo rápido de ataque.
Para tal fin son reclutados los Pjs, teniendo en cuenta sus buenas cualidades para la misión.

La primera en la frente

Los Pjs tienen orden de encontrarse con un espía en un cortijo cercano a un pinar y luego ser guiados por éste de manera segura entre las líneas enemigas para observar la alcazaba.
Evidentemente, los árabes cuentan con varias patrullas que circundan el área cercana a la alcazaba. Para que los Pjs se vayan metiendo en la aventura, estaría muy bien que se encontraran a una patrulla árabe de muertos vivientes.
Es de recibo que los Pjs decidan esconderse al ver a la patrulla; pero ésta, al pertenecer al gremio de los no–muertos, se guiará más por el olor que expelen los asquerosos sobacos de los personajes que por lo que puedan ver en la noche cerrada.
Dicha patrulla no ataca con la premura con la que suele actuar un guerrero y, aunque portan sus armas, no las utilizan, pese a que esto no se comprenda muy bien. Su mirada está clavada en el oscuro horizonte, gimen de manera horrenda (lo que los Pjs pueden interpretar como palabras árabes) y sus carnes tienen un color amoratado. Los caballos tienen las cuencas de los ojos vacías y extraviadas y giran el cuello en ángulos imposibles.
A los Pjs, en un principio, les costará darse cuenta de la realidad de la situación, ya que probablemente no estén muy acostumbrados al trato con tropas árabes, tal vez piensen que su actitud extraña y monstruosa es algo normal. Cuando empiecen a luchar contra ellos, podrán notar que no sangran como lo haría una criatura normal y que, por mucho que les cercenes los brazos, aún les quedan ganas para arremeter a mordiscos.

El encuentro con el espía

Un mozo que se encargaba de los bonitos caballos y yeguas árabes (ahora terribles monstruos del inframundo de espeluznantes rasgos y maneras) está pagado por el bando castellano para que pase informes diariamente. Cuando los moros son transformados en muertos, él consigue huir a duras penas en mitad de la noche con graves heridas y bocados en la espalda.
Acude al lugar del encuentro y allí se reúne con los Pjs, que le preguntarán ávidamente sobre los acontecimientos en la alcazaba.

El mozo, en su estado febril, lleno de dolor, punzadas y esa sensación tan desagradable que uno siente cuando su propia sangre resbala por su piel, les relata a los Pjs lo poco que sabe:

—Yo acababa de terminar mis tareas en las cuadras cuando me dirigía a hacer que dormía, ya que en realidad tenía que venir aquí pronto. Entonces fue cuando oí gritar a las mujeres. Los gritos parecían provenir de la torre, donde se aposenta el arif, acudí corriendo allí a ver qué pasaba y entonces lo vi: las mujeres corrían despavoridas y varios de los soldados, incluyendo al arif, las acosaban y les daban muerte. Sentí mucho miedo y quise marcharme de allí, pero varios soldados se lanzaron sobre mí y me derribaron. Me zafé y conseguí escapar.

El mozo (que se está convirtiendo en muerto por momentos) les sigue relatando que todos allí han sido malditos por algo y que seguro que no queda nadie vivo. Que los tesoros del arif (grandes tesoros, según el mozo) se han quedado sin dueño y que, si los cristianos matan a los malditos, se quedarán con ellos, cosa que no será difícil para un ejército tan bien armado.

La intención de esto es hacer ver a los Pjs que en la alcazaba está pasando algo raro y que los tesoros que hay en ella son fácilmente alcanzables para un grupo reducido con rapidez de movimientos y que no tendría por qué dar parte al mando de lo que ha encontrado dentro, aunque creemos que con los siguientes acontecimientos no va a hacer falta.

El pobre muchacho contestará todas las preguntas que sea pertinente y, cuando el Dj se empiece a aburrir, puede (y debe) convertirlo en muerto para después resucitarlo y lanzarlo contra los Pjs con gritos guturales.

La avanzadilla de Ibn–Hud

En cuanto los Pjs den buena cuenta del mozo (esperemos que sean capaces, porque si no vaya mierda de aventura), no se percatarán con el azoramiento de que han sido cercados por una decena de moros muy vivos que los toman prisioneros.

Estos musulmanes vienen por orden de Ibn–Hud, al mando de un emisario para darle la noticia a Harum ibn al–Jarsuf de que no espere refuerzos en las próximas fechas y que aguante lo que pueda. De su escolta forman parte los Pjs si es que has decidido jugar esta aventura desde el punto de vista musulmán.

> **Nota:** sería interesante jugar esta aventura con Pjs moros y cristianos a la vez, aun con diferentes objetivos, y que luchen posteriormente en el mismo bando contra los muertos.

Sea como sea, el Dj se las ha de apañar para que los cristianos caigan presos de la avanzadilla musulmana (en cuanto liquides a cuatro Pnjs compañeros de los Pjs, verás cómo se ablandan), los despojen de todas sus armas, les aten las manos y los conduzcan ante Bury al–Hansh. Este punto es delicado, ya que puede derivar en la muerte de algún Pj muy fácilmente. La vida es dura, señores.

Llegada a la alcazaba

Los cristianos serán conducidos a la alcazaba entre palabras de regocijo (que difícilmente entenderán) por parte de los musulmanes, edificio que encontrarán abierto (muchos muertos deambulan por el bosque) y desprotegido. Les extrañará mucho, por lo que conducirán a los Pjs cristianos a unas celdas que hay cerca de la entrada, en la torre de la mazmorra, les echarán el candado y saldrán corriendo a investigar la situación.

El musulmán encargado de las celdas anda por ahí perdido, como la mayoría, pero aparecerá después para dar una opción de escapar a los cristianos.

Mientras, los emisarios de Ibn–Hud van a ver a Harum ibn al–Jarsuf y se encuentran con toda la carnicería de las postrimerías de la torre del arif. Desenvainan sus armas y se lían a golpes con los muertos. Hay tal cantidad de ellos –recordemos que los que mueren a manos de estos muertos se convierten en otros– que pronto se verán desbordados, teniendo que recular ante la abundante maraña de manos (masculinas y femeninas) que se les vienen encima.

En la prisión

Las rejas que separan a los Pjs de la libertad son bastante fuertes y más aún sin armas a las que echar mano. El muro no tiene fisura alguna y el suelo tampoco tiene trampillas. El techo es demasiado alto y parece sólido.

Para estupor de los prisioneros, al poco de ser encerrados verán cómo la otra parte se empieza a llenar de muertos que, entre quejidos lastimeros, se acercan a las rejas alargando las manos e intentando alcanzarlos. Uno de ellos (si los Pjs se dignan en fijarse) tiene las llaves metidas en el candado que le cuelga del cinto, llaves que ignora, puesto que no tiene el suficiente raciocinio como para saberlas utilizar.

Se supone que los Pjs mostrarán intenciones de huir, aunque realmente se encuentren más seguros dentro de la celda. Tarde o temprano conseguirán salir.

Encuentro a tres bandas

Cuando los cristianos escapen y los musulmanes reculen ante las cobardes hordas muertas, se encontrarán cara a cara en el patio de la alcazaba, todos rodeados de cadáveres ambulantes por doquier.

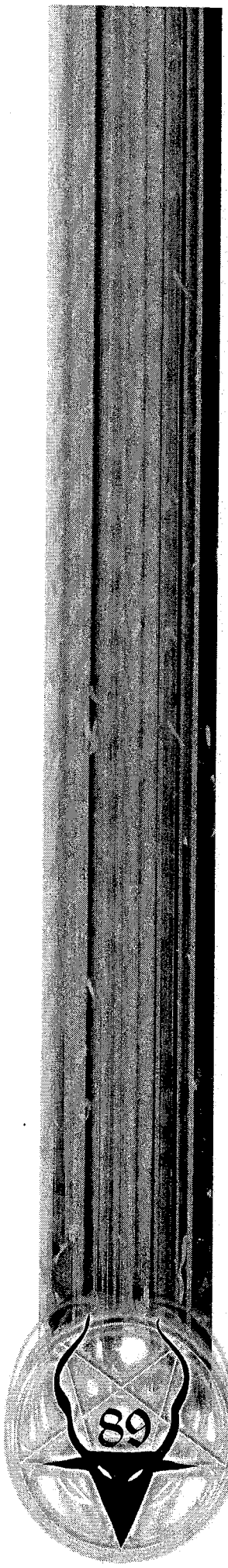
Es cuestión de principios, y de sentido común, el devenir de la aventura: o bien se lían a mamporros moros contra cristianos mientras los muertos se los comen por los pies o bien hacen pacto de no agresión hasta que la cordura campe por la tierra de sus respectivos dioses.

La conversión a muerto de un Pj

En el transcurso de la aventura es muy posible que algún Pj reciba un bocado de estos seres nauseabundos que apestan y se agusanan por momentos. La maldición de Qawwab el Shayk hace que cualquiera que sea mordido por éstos tenga la posibilidad de convertirse en uno de ellos.

Para saberlo, el Pj agredido tendrá que hacer una tirada de Resistencia x5 la primera vez que sea mordido, x4 la segunda, x3 la tercera, x2 la cuarta y x1 la quinta. De haber una sexta no te salva ni tu madre.

Si alguno se convierte en muerto, el Dj deberá informarle de los cambios que van sucediendo en su organismo poco a poco (te empiezas a encontrar más torpe, tienes un hambre insana, te cuesta concentrarte en lo que estás haciendo, te pica la barriga, se te nubla la vista y te tiemblan los gemelos). El Dj deberá ir poniendo malus a las tiradas del Pj hasta que finalmente se convierta en miembro de la orden de los del otro lado y se líe a bocados con sus antiguos compañeros.



La alcazaba

La alcazaba de Bury al–Hansh es un recinto rectangular y amurallado con siete torres, dos guardando la entrada, una en cada esquina y una interior (la de la serpiente), rodeada esta última de construcciones destinadas a la vivienda.

Por dentro hay diferentes elementos que se han de tener en cuenta, como el silo (donde se guarda el grano), los aljibes (que procuraban a la guarnición reservas de agua en caso de ser cercados), los baños de la tropa en una de las torres (que prevenían a las tropas árabes de muchas infecciones que contraían los cristianos por su falta de higiene), unos bonitos jardines llenos de flores de colores con una fuente en medio (ahora con un cadáver flotando boca abajo que se levantará si es interrumpido en su baño vespertino)...

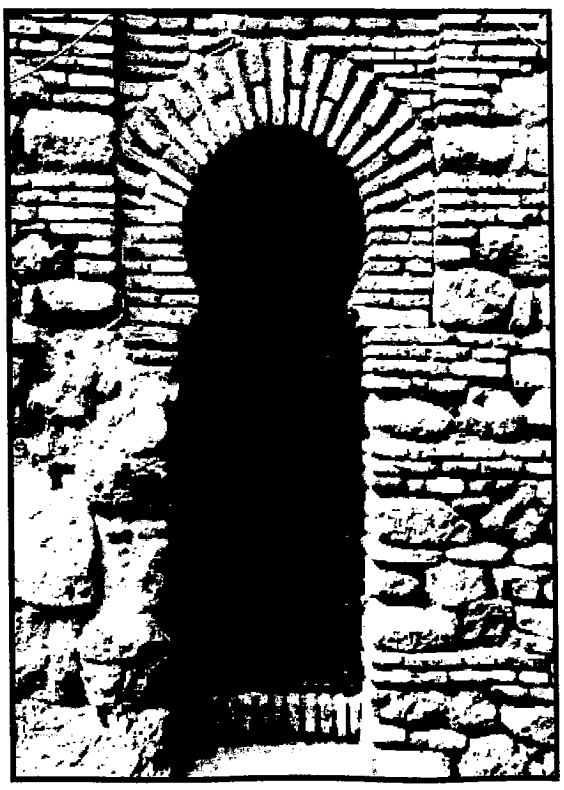
Otros elementos, como "la Torre de la Paloma" (la armería y forja de la alcazaba), están infectados de muertos con espadas clavadas por accidente o miembros cercenados por compañeros suyos que curioseaban con diversos objetos cortantes.

En la torre de la mazmorra, cercana a la entrada, serán encerrados los Pjs cristianos en un principio.

El patio de armas es una explanada amplia donde se forma la tropa y que sirve de lugar de entrenamiento a la misma.

Las cuadras están ahora llenas de caballos enfermizos y purulentos que claman al cielo por una (segunda) muerte y rápida que les libere de su mal. Son altamente irascibles y la emprenderán a bocados y coces a con cualquiera que se acerque.

Cuando los Pjs investiguen estas dependencias, serán breados continuamente por muertos de todo tipo y condición (1d6 en cada estancia). Los objetos que pueden recoger en estos sitios no pasan de ser aperos de labranza, armas normales (excepto unos bonitos arcos recurvados muy bien elaborados de buena calidad), comida y cualquier cosa que te puedas encontrar en una alcazaba en el siglo XIII.



La Torre de la Serpiente

Es la torre más importante y mejor cuidada de la alcazaba y la que le da el nombre (de hecho Bury al–Hansh ha derivado en el pueblo que hoy se llama Bujalance).

Aquí estaban las habitaciones particulares de Harum ibn al–Jarsuf y su servidumbre (sí, las mujeres también).

En estos momentos es la torre con mayor índice de muertos vivientes de toda Qurtuba y parte de Al Andalus. La situación aquí es realmente caótica y confusa.

La mayor atracción que tiene es que en los pisos superiores de la torre están los tesoros de Harum ibn al–Jarsuf: diversos objetos de oro, joyas de las mujeres (principalmente portadas por ellas mismas) y un cofre con una cantidad de monedas de oro a determinar por el Dj, las que se supone será el punto de discordia entre moros y cristianos (si han llegado hasta aquí juntos, es momento de acabar la tregua).

También hay una kifa todavía humeante. Si alguien fuma de ella, se relajará de tal modo que tendrá un –25% a cualquier actividad física y se reirá de cualquier cosa que vea o que escuche.

Recompensas

Esta aventura, totalmente militar y con poca investigación, recompensará a los supervivientes con 35 P. Ap. y lo que hayan podido rapiñar.

Dramatis Personae

El djinn Qawwab el Shayk



FUE	25	Tamaño	3'03 m
AGI	26	Peso	- kg
HAB	22	Apariencia	7
RES	32	Armadura Nat.	Ver Armadura
PER	19		
COM	18	RR 0 %	
CUL	20	IRR 175 %	

Armas: Puede utilizar cualquier arma humana al 80%

Armadura: Convertido en humo es invulnerable al daño físico, pero no al mágico ni al místico.

Competencias: Dar estruendosas risotadas 99%, cualquier Conocimiento 95%

Hechizos: Volar, Explosión, Aceleración, Guerra y Parálisis.

Poderes especiales: Convertirse en humo, Cambiar de aspecto.

Muertos árabes



FUE	12	Tamaño	varía
AGI	8	Peso	varía
HAB	7	Apariencia	-
RES	14	Armadura Nat.	Carece
PER	5		
COM	2	RR 0 %	
CUL	10	IRR 110 %	

Armas: Garras y dientes 50% (1D8), los que lleven arma la pueden manejar a un 40%, haciendo el daño pertinente.

Armadura: Algunos pueden llevar cuero con refuerzos (Prot. 3)

Competencias: A nivel de base.

Nota: evidentemente, no se desmayan, no huyen en combate, no contraen enfermedades, no tienen la regla y sólo piensan en matar.

Estos muertos tienen la particularidad de convertir a la gente a la que muerden en otros muertos igual dotados que ellos y que ya hemos tratado en algún párrafo anterior.

Apéndices

Creación de Pjs musulmanes

Aunque las reglas que aparecen en el capítulo 1 de Aquelarre son perfectamente válidas, seguro que tanto los Directores de Juego como los jugadores puristas agradecerán que las personalicemos un poquito. El lector atento notará ciertos cambios respecto a los datos sobre Pjs musulmanes que aparecen en la pág. 40 del manual.

Posición social

Lanzar 1D10:

1: ALTA NOBLEZA:

Lanzar nuevamente el dado:
1 Sharif (*)
2/3 Shayk
4/5/6 Emir
7/8/9/10 Qaid
(*) Literalmente "noble" por contraposición a daif (débil) que designa un origen humilde. En un principio era un título honorífico empleado solamente para los descendientes del Profeta, luego se lo fueron apropiando las familias más poderosas.

2: BAJA NOBLEZA:

1/2/3 Sa'id. Literalmente "señor". Miembro de la vieja aristocracia tribal.
4/5/6/7/8/9/10 Al-Barraz. Duelista profesional. Luchaba al servicio de su señor antes de la batalla, contra un campeón del bando contrario, o en un duelo cuando su señor o un miembro de su familia o séquito era requerido a ello. Para que pudiese desafiar a nobles cristianos era, a su vez, ennoblecido. El equivalente cristiano estaba en la figura de los "campeadores" o "campeones" (uno de los más famosos, por cierto, fue el Cid).

3-4: BURGUESÍA

5-6: VILLANOS

7-8-9: CAMPESINOS

10: ESCLAVOS:

Lanzar nuevamente el dado:
1/8 Esclavo normal
9/10 Esclavo castrado (eunuco)

Profesión

Alta nobleza
Arif (guerrero)
Cortesano
Ghazi
Ulema (clérigo)

Baja nobleza
Alquimista
Arif (guerrero)
Cortesano
Derviche
Ghazi

Burguesía
Alquimista
Askari (soldado)
Cambista
Derviche
Ghazi
Katib (escriba)
Marino
Pirata
Qayna (mundana)
Tabib (médico)
Tahir (comerciante)

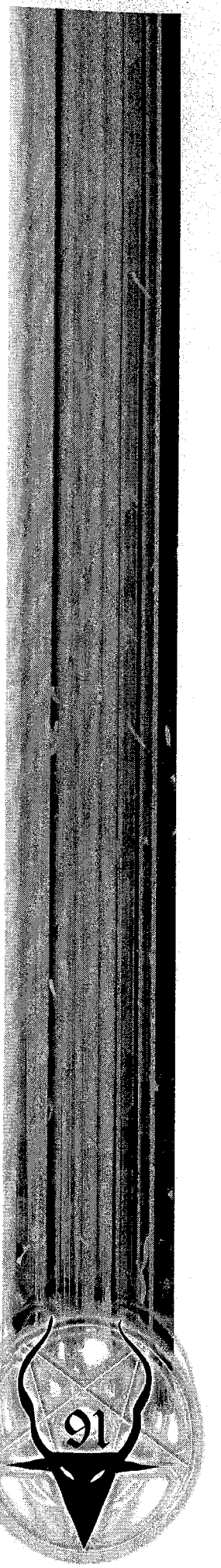
Villano
Artesano
Askari (soldado)
Derviche
Djaria (prostituta)
Ghazi
Hazzán (juglar)
Ladrón
Marino
Pirata

Campesino
Almogávar
Askari (soldado)
Bandido
Brujo
Cazador
Ghazi
Pastor
Djaria (prostituta)
Tabib (curandero)

Esclavo
Djaria (prostituta)
Hazzán (juglar)
Katib (escriba)
Pastor
Tabib (médico)
Tahir (comerciante)

Como se ve, varias profesiones cambian de nombre. Ello se debe a que se han buscado sus equivalentes en el mundo musulmán... Equivalentes que no siempre son cien por cien "compatibles".

Clérigo: ulema En el mundo musulmán no existe un sacerdocio como tal. El ulema, también llamado "alfaquí", es un maestro de la ley, un erudito del Corán y como tal goza de ciertas atribuciones religiosas. Muchos de ellos son hafiz, es decir, se saben de memoria el Corán (en términos de juego, para ello tendrán que tener más del 75% en Teología). Como el latín no es importante para el culto, a diferencia del clérigo cristiano, Memoria pasa a ser competencia primaria y Latín secundaria.
Comerciante: tahir.
Escriba: katib (literalmente "secretario"). De ser un esclavo castrado también puede llamársele khádim o khasi.
Guerrero: arif, Podría traducirse como "capitán de tropa". Era un combatiente experto que tenía bajo su mando un grupo de cuarenta a cien hombres.
Juglar: hazzán. Literalmente, "cantor", aunque, a la manera de los juglares, se acompañaba de instrumentos musicales.



Médico: tabib.
Prostituta: lo que en el reglamento recibe el nombre de "mundana", la prostituta de cierto lujo, tendría su equivalente en el mundo musulmán en la qayna, una esclava con formación de cantante, bailarina y conversadora (similar a las famosas geishas japonesas). Una prostituta inferior se llamará simplemente djaria, que era como se conocían las esclavas que se acostaban con su señor.
Soldado: askari, un soldado de infantería montado a caballo. Se trataba de combatientes expertos, profesionales y no de campesinos sin experiencia reclutados de grado o a la fuerza.

▶ No se le ha cambiado el nombre al cortesano debido a los diferentes nombres que recibían los funcionarios musulmanes (ver Cargos, profesiones y oficios).
▶ La profesión de goliardo desaparece, ya que no hay ningún equivalente en el mundo islámico. Cierto es que existieron eruditos estudiosos como los hakim y cierto es que poetas como el gran Rubbayat versificaron las excelencias del vino y de la amistad... pero la sociedad islámica no hubiera permitido un movimiento de pícaros libertinos amparados por las leyes religiosas como fueron los goliardos.

Conocimientos mágicos paternos

Almogávar	05%
Alquimista	40%
Arif	05%
Artesano	10%
Askari	05%
Bandido	05%
Brujo	60%
Cambista	10%
Cazador	05%
Cortesano	10%
Derviche	25%
Ghazi	25%
Hazzán	10%
Katib	10%
Ladrón	05%
Marino	15%
Pastor	10%
Pirata	10%
Siervo	10%
Tabib	15%
Tahir	10%
Ulema	25%

Nacionalidad y grupo étnico

Aparte de ser nashríes (es decir, del reino de Granada), los Pjs musulmanes de Aquelarre pueden ser africanos (negros de los reinos musulmanes de Ghana, Malí y Songhay, situados más allá del Sahara). También árabes (de la península arábiga), beréberes (del Magreb) y ghulams (turcos). Ser de uno u otro pueblo no tiene mayor importancia y no influye para nada en la elección de profesión.
Es interesante destacar que los hombres beréberes tienen la costumbre de llevar velo en público, como las mujeres no esclavas.

Profesión paterna

Alta nobleza		Villano	
1	Arif	1	Artesano
2	Arif	2	Artesano
3	Arif	3	Askari
4	Cortesano	4	Askari
5	Cortesano	5	Derviche
6	Cortesano	6	Ghazi
7	Ghazi	7	Hazzán
8	Ghazi	8	Ladrón
9	Ulema	9	Marino
10	Ulema	10	Pirata
Baja nobleza		**Campesino**	
1	Alquimista	1	Almogávar
2	Alquimista	2	Askari
3	Arif	3	Bandido
4	Arif	4	Brujo
5	Cortesano	5	Cazador
6	Cortesano	6	Ghazi
7	Derviche	7	Pastor
8	Derviche	8	Siervo
9	Ghazi	9	Siervo
10	Ghazi	10	Tabib
Burguesía		**Esclavo**	
1	Alquimista	1	Askari
2	Askari	2	Bandido
3	Cambista	3	Brujo
4	Derviche	4	Cazador
5	Ghazi	5	Ladrón
6	Katib	6	Marino
7	Marino	7	Pirata
8	Pirata	8	Pastor
9	Tabib	9	Siervo
10	Tahir	10	Siervo

Nota: los hijos de esclavos siempre serán esclavos, a no ser que sean hijos de un musulmán libre, en cuyo caso los hijos serán educados en la verdadera fe como ciudadanos libres (y, a su debido tiempo, separados de su madre).

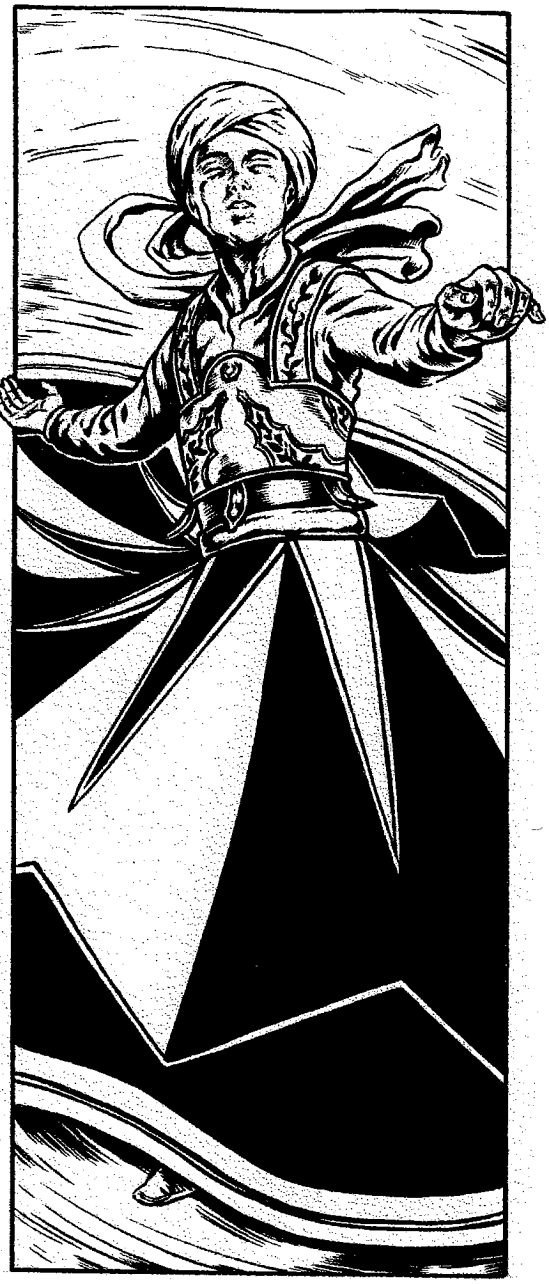
La lengua oficial del reino de Granada es el árabe clásico. Pero en la calle se usa una mezcla del árabe con palabras latinas y romances. Para representar esto en lugar de aplicar el 100% al idioma del grupo étnico y Cultura x3 para el Idioma castellano, se dará a los Pjs musulmanes un porcentaje de Cultura x4 tanto en castellano como en árabe. Evidentemente, en caso de tener que hablar en su jerigonza entre ellos se entenderán perfectamente...

Nota: el resto de las entradas (Situación familiar, Características principales, Características secundarias, Racionalidad e Irracionalidad, Suerte, Reparto de P. Ap, Asignación de dinero inicial, Hechizos, Cálculo de PC y Rasgos de carácter) se mantiene sin cambios.

Dije que no te quería
y otra vez vuelvo a buscarte
con el corazón partido
llorando gotas de sangre.

Derviche

«No hay más dios que Alláh...»
Y giras lentamente sobre ti mismo, pensando que tantas enseñanzas, tantas meditaciones, por fin han dado su fruto...
«No hay más dios que Alláh...»
Y sientes, intuyes más que ves, la presencia que husmea el umbral, protegida por la oscuridad.
«No hay más dios que Alláh...»
El infiel traga saliva, aferra con fuerza su arma y te mira desconfiado mientras giras una y otra vez sobre ti mismo.
«No hay más dios que Alláh...»
Y el niño llora, sabiendo que esta noche los tres os jugáis la vida; pero que, si el demonio entra en la habitación, él además perderá su alma...
«No hay más dios que Alláh...»
La bestia se decide por fin: cruza el umbral... y su universo se rompe. Fuerzas que no puede controlar lo arrastran y lo envuelven en un torbellino, precipitándole, a través de la sagrada azora escrita en espiral en el suelo, de regreso al infierno...
«¡...Y Mahoma es su profeta!»



Su nombre procede del persa dervix, que significa, literalmente, "religioso". Se trata de hombres que, a la manera de los anacoretas cristianos o los monjes budistas, abandonan todas sus posesiones para dedicar su vida a la oración y la aproximación filosófica hacia su dios (es decir, Alláh). Su manera de rezar consiste en realizar una serie de danzas, giros y balanceos mientras repiten el nombre de Alláh hasta alcanzar el éxtasis. Muchos de ellos viven en comunidades religiosas llamadas khankah, lo más parecido a un monasterio que existe en el mundo musulmán.
Todos los derviches son sufíes *(ver Magia y Religión)*.

Mínimos de características
15 en Agilidad y 20 en Cultura

Limitaciones de armas y armaduras
Sólo puede llevar armaduras tipo 1 y armas de tipo 1 o un palo. Ni casco ni escudo.

Competencias primarias
Elocuencia
Leer y escribir
Psicología
Teología

Competencias secundarias
Conocimiento mágico
Escuchar
Esquivar
Enseñar
Leyendas
Memoria
Otear
Primeros auxilios

Yusuf ibn-Haqq

Posición social: burguesía
Situación familiar: padres muertos, una hermana
Profesión paterna: tabib (médico)
Nacionalidad: Granada
Grupo étnico: beréber

FUE	5	Altura	1'72 m	
AGI	20	Peso	67 k	
HAB	15	Edad	21	
RES	15	Apariencia		Normal (15)
PER	10	RR	70%	
COM	15	IRR	30%	
CUL	20	p.c.	6	

Armas Palo 40% (1D4+1+1D6)
Competencias: Alquimia 35%, Buscar –15%, Conocimiento mágico 40%, Conocimiento minerales 35%, Enseñar 40%, Elocuencia 65%, Leer y escribir 60%, Primeros auxilios 40%, Otear –15%, Psicología 45%, Seducción –25%, Teología 80%.
Rasgos de carácter:
Corto de vista. Don de la enseñanza, Misógino, Educado por alquimista

Ghazi

Espoleé mi caballo y me lancé al combate. Éramos cincuenta, no más, los que nos lanzamos a la carga a través de la llanura, hacia las prietas filas de los politeístas, de los adoradores de ídolos, de los blasfemos del santo nombre de Alláh. Estábamos en Jihad, habíamos jurado verter nuestra sangre en la sagrada defensa del Islam y sabíamos que, si moríamos en este combate, las puertas del séptimo cielo se abrirían para nosotros, todos nuestros pecados serían perdonados y las huríes del paraíso nos recibirían con los brazos abiertos y una sonrisa fresca en el rostro. Y gritábamos el sagrado nombre de Alláh y ellos nos contestaban con el blasfemo grito de guerra de uno de sus falsos ídolos:
«¡Santiago! ¡Santiago!»



Su nombre significa, literalmente, "conquistador", pero sería más apropiado traducirlo como "paladín". Considerado simplemente un fanático por los cristianos, se trata de un guerrero que, a la manera de las órdenes de caballería como templarios, hospitalarios o santiaguistas, ha jurado hacer la guerra contra el infiel tanto para difundir el Islam como para defenderlo. Muchos de ellos viven en ribats, comunidades fortificadas a medio camino entre castillo y monasterio, situadas en la frontera y que cumplen la misma función que las fortalezas de las órdenes religiosas. Por ello reciben también el nombre de Al–Morabit los que viven en los ribats.
Aunque, como siempre, es el Dj el que tiene la última palabra, un ghazi en un grupo de cristianos, en especial si hay en él miembros del clero, no deja de ser un espectáculo muy pero que muy raro...
La mayor parte de los ghazis siguen las enseñanzas místicas sufíes y no es raro que pertenezcan (más o menos en secreto) a la secta ismailí.
Por cierto, al estar consagrados a Alláh, los ghazis disfrutan también de los poderes divinos propios de los clérigos (*ver Magia y religión*).

Mínimos de características
15 en Agilidad, 15 en Habilidad, 40 en Suerte

Limitaciones de armas y armaduras
Armaduras tipo 1,2,3,4
casco y escudo, así como
todo tipo de armas.

Competencias primarias
Cabalgar
Teología (islámica)
Arco
Arma a elegir

Competencias secundarias
Escudo
Esquivar
Leer y escribir
Mando
Otear
Primeros auxilios
Psicología
Tortura

Omar Amin abd–Alláh

Posición social: baja nobleza (naqib)
Situación familiar: madre muerta, sin hermanos. Esposa muerta. Un hijo.
Profesión paterna: arif (guerrero)
Nacionalidad: Granada
Grupo étnico: nashrí

FUE	10	Altura	1'80 m
AGI	15	Peso	85 k
HAB	20	Edad	19
RES	15	Apariencia	Normal (16)
PER	20	RR	75%
COM	5	IRR	25%
CUL	15	p.c.	5

Armas Takuba 90% (1D8+1D6+1), Arco recurvado 60% (1D10+1D6)
Competencias: Cabalgar 70%, Otear 45% , Teología 70%, Leer y escribir 40%, Primeros auxilios 35%, Psicología 50%, Rastrear 35%.
Rasgos de carácter:
Sexto sentido, Educado en un ribat, Aficionado a la caza

Mago

Cuando recobré el conocimiento y mi compañero Omar me dijo que me encontraba en casa de un mago que curaría mis heridas, no me levanté de aquella cama porque los profundos zarpazos que esa bestia me había infligido no me dejaban tenerme en pie. Mas pensé que mi buen amigo o había perdido la razón o se sentía muy desesperado por mi estado para dejarme en manos de un adorador del diablo y rápidamente empecé a rezar a mi Señor Jesucristo para que mantuviera mi alma fuera del alcance del ser que iba a poner sus manos sobre mi cuerpo. Sin embargo, el hombre que apareció en la sala poco tenía que ver con esos sucios brujos que dan el ósculo infame en el trasero del cabrón. Era de mediana edad y una cuidada barba cubría su rostro, sus ropajes eran ricos y en sus dedos multitud de piedras preciosas engastadas en anillos brillaban a la luz del candil. La misma habitación estaba limpia y lujosamente ornamentada y olía a rosas y a hierba fresca. Cuando se acercó a mi me dijo algo que no llegue a oír bien del todo, pero su forma de hablar era la misma que la de los nobles de la tierra de Omar y comenzó a lavar mis heridas. Cuando días después me hube recuperado, pude entablar conversación con ese hombre y darme cuenta de que era alguien de gran sabiduría y prestigio en su comunidad...

(Fernando de Alarcón, caballero de Calatrava)



Los magos islámicos son hombres (nunca mujeres) nacidos en el seno de familias nobles o adineradas y a los que desde pequeños se les ha enseñado la magia, junto a la teología o a las leyes. Las artes mágicas que practican no están mal vistas por la sociedad mahometana y la mayoría de ellos son sabios o gente de prestigio que usan abiertamente sus dones y ocupan importantes cargos en la sociedad o el gobierno. Les gusta el lujo y el boato y así, por ejemplo, no se rodean de lechuzas o murciélagos, sino de bellos animales lujosamente enjaezados. Su psique es la de megalómanos con delirios de grandeza y los ensayos que realizan no versan de atormentadas visiones, sino de prodigiosas fórmulas que asegurasen la felicidad material al buen musulmán. Normalmente lo que el pueblo les solicita son predicciones, interpretaciones de los sueños, fórmulas amorosas o conjuros que revelen la situación de tesoros ocultos. Los magos llevan siempre consigo genios protectores que los protegen de amenazas.

Mínimos de características
20 en Cultura y 15 en Percepción

Limitaciones de armas y armaduras
Armaduras tipo 1
armas de tipo 1 o un palo.
No pueden usar ni casco ni escudo.

Competencias primarias
Conocimiento mágico
Elocuencia
Leer y escribir
Teología

Competencias secundarias
Alquimia
Astrología
Conocimiento animal
Conocimiento mineral
Conocimiento de plantas
Enseñar
Medicina
Memoria

Zuhayr el Djamil

Posición social: baja nobleza (naqib)
Situación familiar: padres vivos. Primogénito de tres hermanos varones.
Profesión paterna: ulema (clérigo)
Nacionalidad: Granada
Grupo étnico: nashrí

FUE	10	Altura	1'74 m
AGI	8	Peso	75 k
HAB	15	Edad	24
RES	10	Apariencia	21 (atractivo)
PER	15	RR	25%
COM	20	IRR	75%
CUL	15	p.c.	15

Competencias: Alquimia 50%, Astrología 35%, Conocimiento animal 20%, Conocimiento mágico 80%, Conocimiento mineral 25%, Conocimiento de plantas 30%, Enseñar 20%, Elocuencia 70%, Leer y escribir 75%, Medicina 30%, Memoria 35%, Teología 70%.
Hechizos: Abrir cerraduras, Anulación de maldición, Arma invencible, Bálsamo de curación, Fertilidad, Memoria, Protección contra demonios nocturnos, Varita de búsqueda, Unión sexual.
Rasgos de carácter:
Cojo de una pierna, Bastante guapo, Alergia al polvo, Amistad en la alta nobleza

Nombres musulmanes

Los musulmanes, al igual que los judíos, añadían el nombre de su padre al suyo, pero con el prefijo "ibn". Muchas veces lo dignificaban con el prefijo "al". Así, Amir ibn–al–Ammar significa "Amir, hijo del muy grande Ammar". Miembros de clases sociales humildes añadían, en lugar del nombre de su padre, el nombre completo de su amo anteponiéndole el prefijo "abd" ("siervo de"): si el Amir del caso anterior tuviera un criado, éste se llamaría Abu abd–al–Amir ibn–al–Ammar, es decir: "Abu, siervo del muy grande Amir, hijo del muy grande Ammar". Los poderosos gustan de añadir el "abd" junto con "Alláh", es decir, son siervos de Dios... y de nadie más: si el tal Amir fuera realmente importante podría hacerse llamar Amir abd–Alláh ibn–al–Ammar. Al nombre se le puede añadir, además, un mote o apodo. Siguiendo con el caso anterior, el tal Abu demuestra su lealtad a su amo varias veces y éste le concede añadir a su nombre la palabra "Amin" ("fiel"), con lo que queda así: Abu Amin abd– al–Amir abd–Alláh ibn al–Ammar... que tampoco es mal nombre para ser un criado (por lo menos, suena espectacular). Otras veces los apodos se añaden tras el nombre, con el prefijo "el". Siguiendo con el criado del caso anterior, sus amigos seguramente no lo llamarán con un nombre tan largo, por lo que pueden llamarlo simplemente, "Abu el Afortunado", es decir: Abu el Saad, "Abu el Fértil" (Abu el Ualid) si tiene muchos hijos o incluso "Abu el Criado" (Abu el Mawla) refiriéndose a su ocupación.

Nombres masculinos	Nombres femeninos
Abbad	Aixa
Abbas	Asma
Abid	Fátima
Absam	Hafsah
Abu	Jadicha
Ahmed	Kalthoum
Ali	Karima
Amir	Khadija
Ammar	Ladda
Awland	Latifa
Badis	Miriam
Banu	Moraima
Barmaki	Najate
Bazlaf	Nasma
Buluggin	Nuba
Dawud	Ouafae
Garur	Rabea
Habus	Salma
Harum	Subh
Hassán	Walada
Hussein	Zarah
Khaled	Zohra
Malik	Zohraida
Mubarak	Zoraya
Muhammad	Zubayda
Musakkan	
Mustafá	
Mu'tamid	
Mutawakkil	
Omar	
Othmán	
Qarawi	
Rachid	
Rasiq	
Sumadih	
Yabiz	
Yusuf	
Zuhayr	

Quienes están en los cielos y en la tierra se postran ante Alláh, de grado o por fuerza, y su sombra se inclina en la aurora y en el ocaso.

Apodos

Abd	Servidor, esclavo.
Abd–Alláh	Servidor de Dios
Adl	Justo
Ahl al–Kitab	"Gentes del libro" (Biblia): judíos y cristianos.
Alim	El que conoce
Amín	Fiel
Amir al–Mum'minin	"Jefe de los creyentes"
Aziz	Dulce
Badawa	Nómada
Barr	Virtuoso
Darr	Peligroso
Dchahili	Pagano, ignorante.
Djamil	Guapo
Farés	Caballeroso
Ghani	Rico
Hadi	Guía
Hakim	Sabio
Halim	Bueno
Hicham	Majestuoso
Hurr	Hombre libre
Kabir	Grande
Kafir	Infiel, impío.
Karim	Generoso
Khabir	Vigilante
Madhid	Glorioso
Mahdi	Salvador
Mahmud	Honesto
Malik	Señor
Mawla	Siervo en situación intermedia entre el esclavo y el hombre libre. Recibían este nombre por ser el tratamiento que dirigían a su amo.
Muahimin	Protector
Mudcháhid	Guerrero
Mumid	Que mata
Muntakim	Vengador
Mushhrík	Cristiano. Literalmente, "el que da asociados a Dios".
Muslim	Musulmán. Literalmente, "el que se entrega a Dios".
Nabí	Profeta
Nazir	Ambicioso
Quaut	Fuerte
Rahman	Clemente
Rahim	Misericordioso
Rashid	Clarividente, buen dirigente.
Rasul	Apóstol, enviado, mensajero.
Saad	Afortunado
Sabi	Joven
Shayk	Literalmente, "viejo".
Shadid	Terrible
Shahíd	Mártir
Sharif	Noble
Ualid	Fecundo, fértil.

GLOSARIO

Palabras comunes

Adab	Usos, costumbres, modales... la educación en general.
Ahd (o Aqd)	Compromiso
As-salá (Azalá o Salát)	Oración obligatoria que se realiza cinco veces al día.
Asabiyya	Parentesco. Implica lealtad ilimitada al grupo familiar.
Bismilláh	"En el nombre de Dios."
Dar	Casa. Por extensión, el mundo.
Da'wa	Proclamación, llamada. Por extensión, también la llamada a la oración.
Dchamí	Mezquita
Dchihád (o Jihad)	Guerra santa
Din	Juicio
Fatwá (o fatua)	Decisión jurídica pronunciada por un dignatario religioso.
Fiqh	El conocimiento. Por extensión, el conocimiento del derecho musulmán.
Funduq	Posada para extranjeros. De ella procede nuestra "fonda".
Hadch	Peregrinación a la Meca, obligatoria para todo musulmán una vez en la vida.
Haqq	Verdad, lo que es real.
Háram (harem o harén)	Prohibido. Por extensión, los lugares sagrados que no ha de pisar un infiel. También el espacio reservado para las mujeres en la mansión o palacio.
Hégira	Exilio. Por extensión, la salida de Mahoma de La Meca en el año 622.
Hidchab	Velo
Hudcha	Prueba
Hurriya	Libertad
Ird	Honra (referido a la sexualidad de la mujer).
'Ibada	Obligación relacionada con el culto a Alláh.
Iman	Fe
Islam	Abandono. Por extensión, sumisión absoluta del ser ante Alláh.
Karavansarai	Lonja, gran edificio con patios interiores, en el que los comerciantes extranjeros podían alojarse, almacenar su mercancía y ponerla a la venta.
Ma'arifa	Conocimiento
Majdula	Mujer bien proporcionada según el gusto de la época: delgada, pero con redondeces.
Madjlis	Salón de la casa donde el dueño recibía a sus invitados. También ronda de conversaciones (tertulias) en el hogar de algún personaje destacado de la sociedad.
Majshar (Munya)	Casa de campo.
Makhsan	Almacén de mercancías.
Maqsura	Lugar especialmente adornado de la mezquita, donde se coloca el príncipe para hacer sus oraciones.
Minbar	Púlpito de las mezquitas.
Muruwwa	Virilidad
Nahda	Sueño
Niya	Intención
Qasbah	Fortaleza
Qasr	Palacio
Quibla	Pared adornada de la mezquita que señala la orientación de la oración hacia la Meca.
Qiyás	Razonamiento, argumentación.
Ramadán	Ayuno obligatorio
Ruh	Espíritu divino
Ribat	Castillo fronterizo ocupado por guerreros juramentados a luchar contra el infiel, a la manera de las órdenes religiosas cristianas.
Salám	Paz
Salibiya	Cruzada contra los enemigos de la fe (normalmente, cristianos).
Salihat	Buenas obras que todo buen creyente ha de realizar.
Sawm	Ayuno
Sachada	Testimonio. Por extensión, la procesión de fe del buen musulmán: «No hay más dios que Alláh y Mahoma es su enviado».
Sharaf	Honor
Shari'a	Ley islámica
Suk	Calleja comercial, en la que comerciantes del mismo ramo ofrecen su mercancía.
Shul	Tregua
Razzia (o ghazwa)	Expedición de saqueo (que no de conquista) en territorio enemigo.
Tafsír	Explicación
Taqiyya	Disimulo de la fe para preservar la seguridad del creyente.
Tawhíd	Afirmación. En teología, proclamación de la unicidad de Dios.
Thar	Venganza
Umma	Nación, comunidad.
Wadcheb	Obligatorio
Zakát	Limosna obligatoria

Cargos, profesiones y oficios

Amil	Funcionario recaudador de impuestos
As-Sayida al-Kubra	La gran Señora. Título honorífico de la esposa principal de un príncipe.
Qâdi (o cadí)	Juez
Fakih	Jurista
Ghulam	Mozo, criado. Por extensión, persona de origen turco.
Hachib	Canciller, primer ministro.
Hakim	Erudito seglar, doctor en ciencias.
Imam (o imán)	"El que dirige la oración". Jefe religioso de la comunidad entre los chiitas.
Kahraman	Mayordomo
Katib	Secretario
Katib Az-Zimam	Ministro de finanzas
Khádim (Khasi)	Funcionario castrado
Muhtasib	Alto funcionario administrativo, inspector de un mercado.
Rafiq	Compañero de viaje
Sahib al-Inzal	Jefe de protocolo de una corte
Sahib Ash-Shurta	Jefe de policía
Shabender	Capitán de puerto
Tabib	Médico
Tahir	Comerciante
Wali	Gobernador
Wazir (o visir)	Ministro del estado
Weli	El miembro más anciano de la comunidad

Ropa

Futa	Prenda que se viste en los baños de sudor
Ghilala	Ropa interior. Las mujeres distinguidas la llevan de lino transparente.
Hulla	Traje de fiesta
Jubba	Túnica con mangas, común a hombres y mujeres.
Litham	Velo en la cara que han de llevar las mujeres al salir de casa. Entre los beréberes de Sanhadja también es usado por los hombres.
Malhafa	Capote
Qamis	Prenda con mangas (de donde deriva la palabra camisa).
Tailasán	Faja que los hombres llevan entorno a la cabeza y el cuello
Zihara	Traje ligero para hombres

Calendario

Los musulmanes usan un calendario lunar de doce meses que tienen, alternativamente, 29 y 30 días. El día 1 de dicho calendario se fija en el 16 de julio de 622, día de la Hégira (huida de Mahoma de La Meca). Un año musulmán tiene, pues, 354 días. Cada ciclo de treinta años tiene 11 años con un día más, llamados "los años abundantes" (2º, 5º, 7º, 10º, 13º, 16º, 18º, 21º, 24º y 26º). Al contrario que los cristianos, los meses del año musulmán no corresponden a una estación concreta del año.

Nombres de los meses:
Muharrán (30 días)
Safar (29 días)
Rabí'iawwal (30 días)
Rabí'zani (29 días)
Dchumada awwal (30 días)
Dchumada zani (29 días)
Radchab (30 días)
Sha'ban (29 días)
Ramadán (30 días)
Shawwal (29 días)
Dhu'l–gada (30 días)
Dhu'l–hidcha (29 días)

Armas de origen islámico

En la península, el armamento de los ejércitos granadinos era muy similar al de los reinos cristianos, aunque tendían a disminuir la armadura del combatiente a favor de una mayor movilidad. Era raro que un musulmán llevara una armadura superior a la cota de malla. Con todo, y debido a sus contactos con Oriente, en el juego los personajes musulmanes tienen acceso a una serie de armas exóticas que, en un principio, (es decir, a no ser que lo autorice el Dj) están vetadas para los personajes cristianos:

Gumía
Daga marroquí de hoja curva. Su empuñadura suele ser de hueso y tiene forma de bicornio. En muchas de ellas está grabado el emblema de la tribu a la que pertenece su dueño. Mediante una pieza de metal se ajusta a una funda, también metálica, de curvatura más pronunciada que la hoja. Es el arma favorita de los asesinos, ya que la hoja puede empaparse de veneno que se mantendrá fresco, sin secarse, gracias a la funda de metal y su cierre, casi hermético, evita accidentes.

Telek
Puñal delgado y muy afilado, usado por los targui (tuaregs), que se lleva en una funda colgada de la muñeca. Está diseñado para abrazar al contrario en el combate y apuñalarle la espalda. Por ello en combate de melé tiene un +10% a impactar (que se suma al +50% de las armas tipo 1 en este rango).

Jineta nashrí
Espada corta de guarda pequeña, a menudo recubierta con filigrana de oro y piedras preciosas y muy bien trabajada. Las jinetas solían ser objetos de lujo, propios de nobles o generales, y eran usadas también como regalo de cortesía por los embajadores a los monarcas extranjeros.

Cimitarra
La espada curva propia de los ejércitos musulmanes, que ya aparece en el manual. La incluimos aquí para agrupar todas las armas de origen islámico.

Nimcha
Cimitarra de origen magrebí, variante del saif árabe. Ambas espadas tienen como característica su empuñadura, que tiene un entrante para alojar el dedo meñique, así como un guardamano doblado casi en ángulo recto. Esto la hace un arma fácil de sujetar. En términos de juego, su portador tiene un +10% de retener el arma frente al impacto directo de un arma más pesada (es decir, que en lugar de tener un 25% de posibilidades de que se le escape el arma al parar un ataque de un arma de tipo 3, el porcentaje se reducirá a un 15%. *Consultar la pág. 65 del manual (Parada).*

Arma	Cumplá	Telek	Jineta Nashrí	Cimitarra	Nimcha	Takuba	Aldabe	Mandoble	Arco de caza
Competencia	Cuchillo	Cuchillo	Espada	Espada	Espada	Espada	Espadón	Lanza	Arco
Fuerza mínima	5	5	8	10	10	10	14	15	10
Tipo de arma	1	1	1	2	2	2	3	A	B

Armadura	Adarga	Coraza Corta
Resistencia	50	125
Malus	-	No se puede nadar con ella No se puede dormir con ella -15 a las competencias de agilidad -1 a la iniciativa



Takuba
Espada recta de doble filo, usada por los tuaregs del Sahara. La hoja presenta varas acanaladuras en su parte central y suele estar decorada con motivos geométricos y astrológicos en los que muchos han visto símbolos mágicos.

Alfanje
La versión árabe del espadón cristiano. Un poco más corto y de hoja algo más ancha, es un arma terrible si se tienen brazos fuertes.

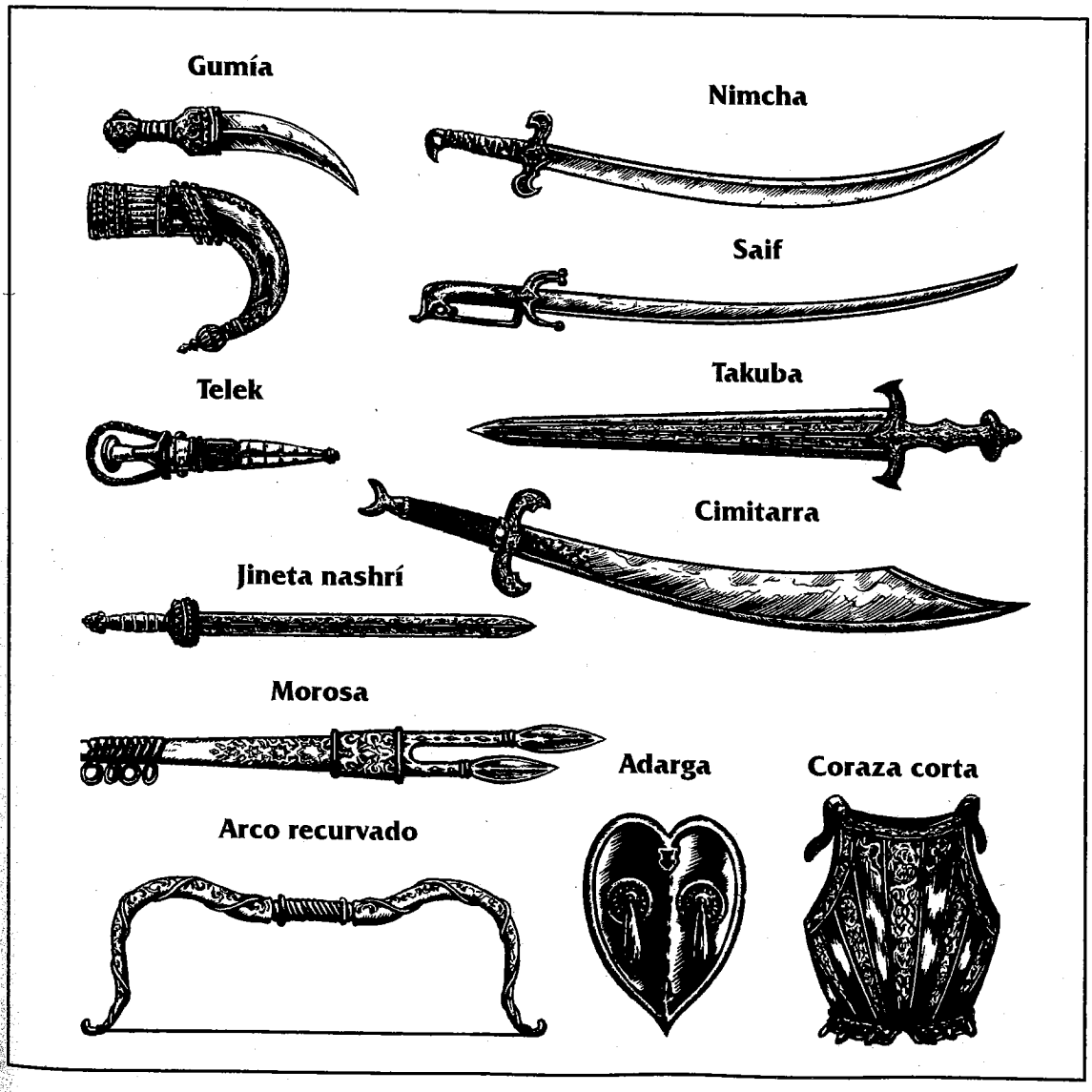
Morosa
Lanza larga cuyo extremo se duplica en dos astas cortas, una de largura levemente superior a la otra, en las que se fijan un hierro puntiagudo y cortante a manera de cuchilla. De ahí su nombre, pues se demora en hacer todo el daño que es capaz de infligir. Tiene en su mitad ciertas presillas (anillas hechas de cordón) para introducir los dedos, lo que proporciona así más estabilidad a la sujeción del arma. Pesa bastante más que una lanza larga normal, pero es cosa tenida por cierta que un brazo fuerte capaz de empuñarla puede matar con ella a un enemigo de un solo golpe. Este tipo de lanza es muy habitual en la corte nashrí y se usa tanto en la batalla como en los torneos, aunque en este segundo caso sus puntas son romas y es más ornamental que otra cosa.

(*) Los 2D6 corresponden al daño de la primera cuchilla. Si se saca la mitad o menos del porcentaje que se tenga en el arma, se supone que el arma se hinca lo suficiente en el cuerpo de la víctima para que entre en contacto con la segunda cuchilla, que es la de una lanza corta (1D6+1). A todo esto hay que añadir los bonus por la Agilidad del que empuña el arma, si los hay, más los bonus por carga si ésta se ha realizado... Recuerda igualmente que, como toda lanza larga, solamente puede llevarse a caballo.

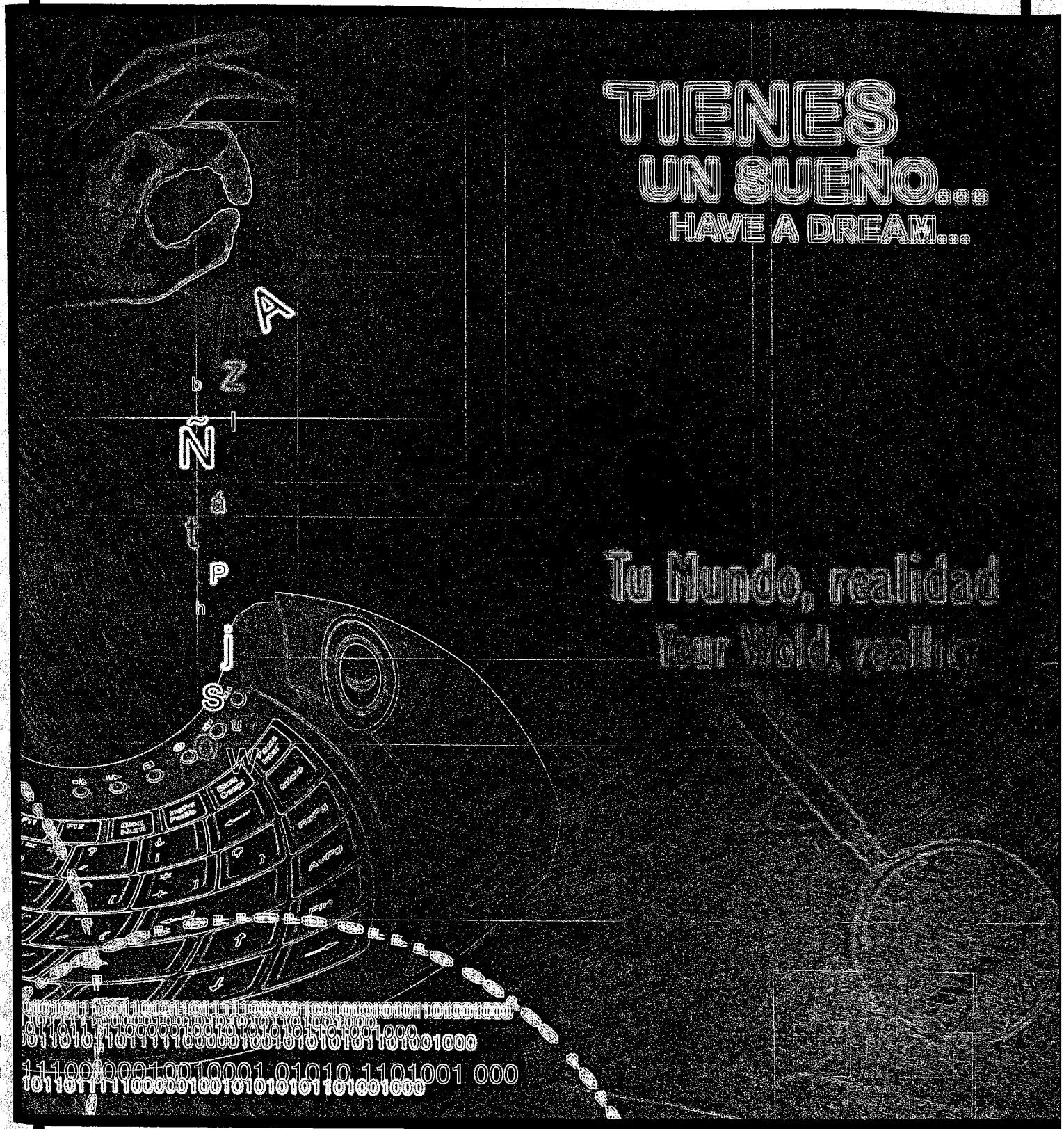
Arco recurvado
Arma de origen mongol, fabricada con osamentas y tendones de animales. Gracias al gran limbamiento de sus palas consigue reducir la fuerza necesaria para dispararlo, así como aumentar la estabilidad a la hora de disparar la flecha.

Adarga
Escudo ligero de cuero, de forma ovalada o acorazonada. A diferencia de los escudos de madera o metal, no absorbe la totalidad del daño, sino solamente 3 puntos. El resto pasa directamente al brazo en el que se lleve el

Coraza corta
Armadura ligera, muy ornamentada, habitual entre los nobles guerreros nashríes, que la complementan con casco, nunca con yelmo.



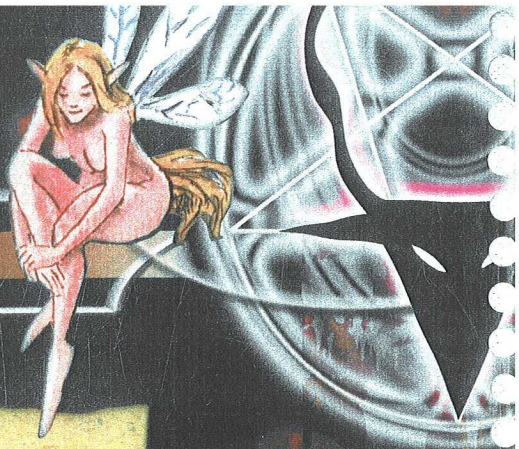
Queremos ver tu juego de rol, suplemento, reglas etc...
Uneté a la mayor editorial en producción propia - Castellano - del mundo.
La Garantía del LIDER.



Quepuntoes

QUEPUNTONET

Proyectos Editoriales Crom S.L.
C/ Zamora 91-95 3º 1ª
08018 · Barcelona
Tel 933 004 700
Fax 933 095 694



Al Andalus

En el nombre de Alláh, el clemente, el misericordioso...

... Fue en el año 91 de la Hégira, el 711 de las crónicas cristianas, cuando Tarik ibn Zyad, mawla de Musa ibn Nusayr desembarcó en Djabal Tarik, que los infieles llaman Gibraltar. Tras fundar al-Djazira al Hadrá (Algeciras) se enfrentó al rey infiel Rodrigo en la batalla de Wadi Lakka, que ellos llaman Guadalete. Dicen que la batalla duró toda una semana, dicen que las aguas se tiñeron de sangre...

... Dicen que Rodrigo huyó de la batalla, y que los suyos lo enterraron vivo junto a una serpiente de siete cabezas. Sea como fuere, tras esa batalla Al Andalus, la tierra de los vándalos, de los bárbaros infieles del norte, pasó a manos musulmanas, ¡para mayor gloria de Alláh! Desgraciado sea el monarca que la dejó perderse, y maldito sea mil veces mil años ante los ojos del que todo lo ve...

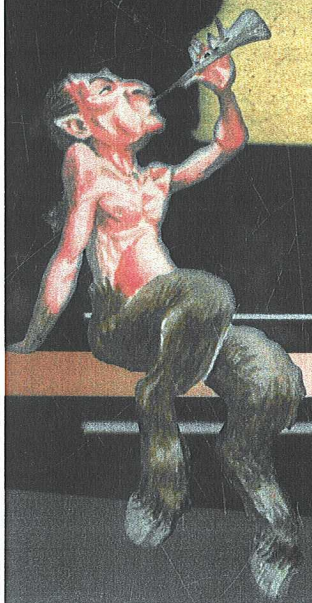
... Pues la gloria de Al Andalus se apagó en el 852, cuando Abu Abdallah Boabdil rinde a los infieles la hermosa Medina Gharnata, incapaz de ver cómo es destruida en los azares de la guerra...

...Aún brillará brevemente la estrella de Alláh cuando en el 927 Ibn Umayyad sea proclamado rey de Al Andalus y alce las Alpujarras contra el infiel. Pero la soberbia de los hombres es mucha, y la rebelión andalusí apenas durará unos años.

Largo sea el lamento del muacín, que llora por la pérdida de los salones de la Al Hambra...

Este suplemento de **Aquelarre**, escrito a petición del aficionado, incluye las tan esperadas reglas para jugar desde la perspectiva del mundo musulmán.

Incluye entre otras muchas cosas:
La historia
Vida cotidiana
Costumbres religiosas
Costumbres mágicas
Nuevas armas
2 nuevos bestiarios, (andaluz cristiano e islámico fantástico),
3 Nuevas clases de personaje.
1 aventura completa lista para jugar.





17,5 €

9 788495 949134

Quepuntoes