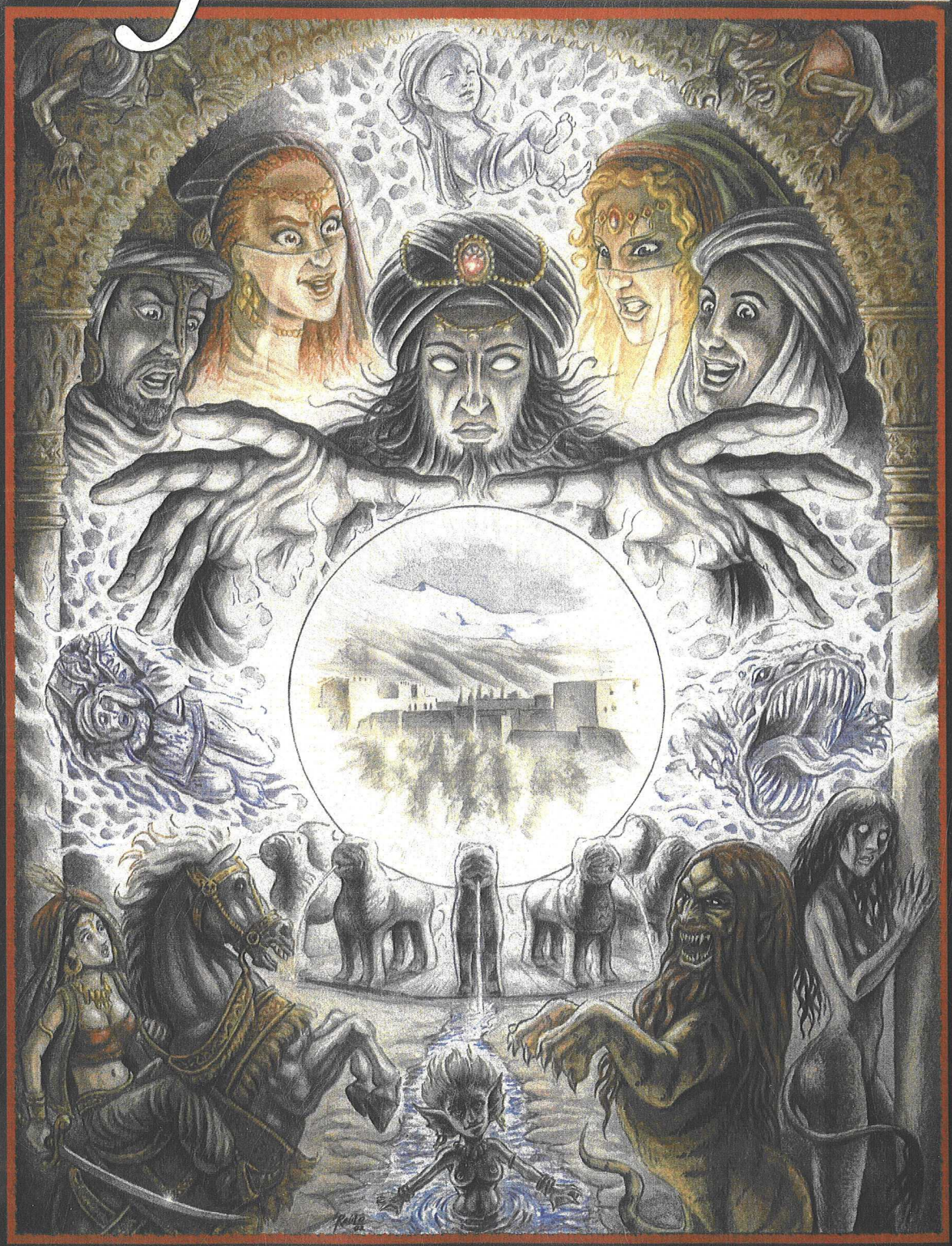
Grandes Ciudades Vol. II

Medina Gharnata



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.

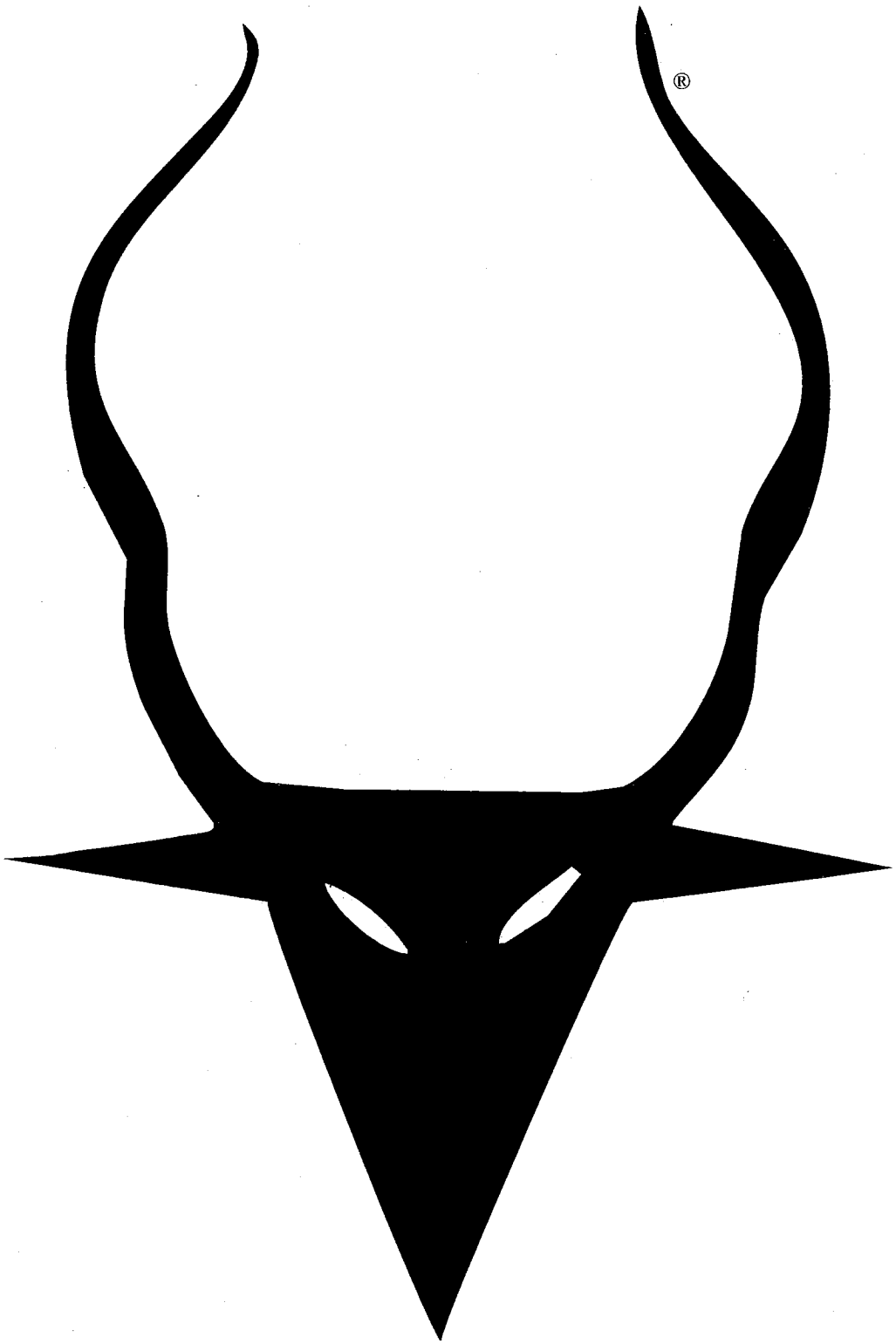
En el juego se presupone que todos los seres legendarios de los cuentos y tradiciones populares existieron realmente, que la magia es tan real como la ciencia y que las mismas leyendas son hechos históricos. Así, los personajes del juego se van a tener que enfrentar con el Lobisome de Galicia, los Duendes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



Medina Garnatha (Grandes Ciudades Vol.II)
1ª Edición abril de 2002
©2002, Proyectos Editoriales Crom.
D.L.: SE-1503-2002
ISBN.: 84-95949-14-8
Imprime: Publicaciones Digitales, S. A. (Sevilla)
www.publidisa.com - (+34) 95.458.34.25.

Prólogo

Es tímida, alta, rubia, tiene los ojos verdes y desde que la conocí tengo mucho más claro como eran las elfas, si es que alguna vez fueron. Se llama Soledad, muchos la conocemos como Anarwen. Una vez superado el susto inicial al verme (¡qué elfa no se asustaría de un troll, aunque sea un troll anoréxico de solamente ciento diez kilos como yo?) se reveló como una muchacha muy inquieta y estudiosa, enamorada perdidamente de su ciudad, Granada, y de la joya que esconde, la Alhambra...

Así que el lector comprenderá enseguida que cuando me planteé (bueno, más bien cuando me obligaron a) escribir el suplemento sobre Al Andalus, una de las primeras cosas que hiciera fuera pedirle su colaboración, tanto por los conocimientos que ya tenía atesorados como los que podía consultar en la biblioteca de la universidad de Granada. Ya saben, lo hago siempre que puedo, eso de buscarme un experto local al que consultar... es bueno para no meter demasiado la pata.

Pero Anarwen superó todas mis expectativas, y me saturó con tanta información que tuve que decirle, con honradez, que nadie haría mejor un suplemento sobre la Granada musulmana que ella misma.

Y este es el resultado.

Ahora, con su permiso, me ausentaré. Tengo que ponerme la chilaba, calzarme las sandalias y entrar en una ciudad mágica por la puerta de las cuatro fuentes, a tomar un té aromatizado en Rabad el Zenata con un viejo mercader, mientras una muchacha que bien podría ser una hurí del paraíso nos deleita con su arte...

Bienvenidos a Gharnata
Ricard Ibáñez
marzo 2 002

AQUELARRE
2ª Edición

Por Ricard Ibáñez

Medina Garnatha

Soledad Gómez

Nihil obstat	Ricard Ibáñez
Editor	Sergio Sánchez
Diseño y portada	Iván Cañizares
Ayudante de diseño	José Manuel Hernández
Maquetación	Iván Cañizares
Portada e Ilustraciones interiores	Raulo Caceres
Con la colaboración desinteresada de	Gustavo Doré
Corrector de estilo	Samuel Rubio

Mi agradecimiento a Ricard por ofrecerme el pacto por el que vendí mi alma al diablo y por su apoyo, consejos y correcciones.
A Tiberio por sus recomendaciones y críticas.
Y a Mario, Naoki, Héctor, Rocio, Oni y Juanjorro por atreverse a soportarme como Dj y testear La Noche del Poder."

Dedicado a toda la Cofradía Anatema y al recién formado club Iudex Fati

ÍNDICE

Prólogo
En el que nuestro corruptor de muchachas indefensas nos explica cómo atrajo a la autora al lado oscuro

2 Historia de Gharnata
Breve aunque completa descripción del reino de Gharnata desde su fundación hasta conquista por los infieles.
De la fundación de la Dinastía Nashrí hasta su caida.
7 Geografía urbana de la Granada Nashrí
7 La población

5 Descripción de la ciudad
Semblanza de los barrios de Medina Gharnata, así como de los edificios que contienen, algunas de las gentes que los habitan y de las aventuras que en ellos se esconden
8 El cerco exterior del Sur.
9 La Alcazaba Cadima.
12 Alcazaba Cigida
14 Cerca del Norte o de Don Gonzalo
15 Cerca exterior de Poniente.
17 La zona extramuros
20 La Alhambra

24 Leyendas
Hay mil y una historias en esta mágica ciudad. Estas son sólo 21 de ellas...
24 La Casa de la Judía
24 El Palacio de las Tres Estrellas
25 La cueva de Moraima
26 El Palacio de la Bella Granada o Casa del Gallo de los Vientos
26 El príncipe Ahmed o el encierro en el Generalife
27 El alma del aljibe
28 La Puerta de la Justicia
28 La Casa de los Telarones
29 El mirador de Lindaraja
29 El ciprés encantado
30 La torre de la cautiva
30 La fuente misteriosa
31 La cueva de la Encantada
31 La Casa del Tesoro
32 La torre de las Cabezas
32 La Torre de las Infantas
33 El jardín de la princesa Cobayda
34 La casa de la Dar al-Horra
35 La profecía de la Puerta de los Panderos (Bib-Adiffaf)
35 El ciprés de la Sultana
36 La casa del hechicero de las tres

38 Bestiario
No hay sueño que no tenga pesadillas, no hay noche que no tenga miedos, no hay animal que no tenga colmillos...
38 Caballo volador
38 Descabezados
39 Duendecillos del Darro
39 Gailán
39 Genios protectores
40 Gnomos de Sierra Nevada
41 Goul
41 Las tres feas
41 Los Siete Duendes Blancos
42 Monstruos devoradores
42 Mujer- pájaro
43 Velludo

44 Personajes de la corte nashrí
Hombres y mujeres a los que amar, odiar, respetar, adular... y tener muy en cuenta en general.
44 Nash
44 Ismail I
44 Princesa Fátima
45 Abu- L-Nu' aym Ridwan
45 Muhammad IV
45 Yusuf I
46 Butayna
46 Maryam
46 Muhammad V
46 Ismail II
47 Hasan al-Qaysi
47 Ibn al-Yayyab
47 Ibn al-Jatib
48 Muley Hacem
48 Aixa
48 Isabel de Solís
49 Muza
49 Boabdil el Chico

50 Aventura: La noche del poder
En la que una profecía será el inicio de una trepidante aventura en la que se mezclará la magia de los djinns con la perfidia de los hombres, y donde no son menos peligrosos los viajes más allá del mundo conocido que la traición y el engaño.
50 Introducción
51 1ª parte: La vieja Karima
55 2ª parte: La esmeralda
58 3ª parte: La noche del poder
60 4ª parte: En el nombre de Alláh
64 5ª parte: La cólera de Hassán
68 Otras ideas para continuar jugando

72 Anexos
Cosas que se nos quedaban en el tintero a última hora
72 Monedas y precios, pesos y medidas.
73 El mundo económico granadino
73 Carga tributaria
73 Estructura social y política
74 Peculiaridades culturales
75 El rito funerario en Granada
75 Poesías en los muros de la Alhambra
77 Vocabulario
78 Objetos fabulosos
79 Creación de sombras fantasmales
80 Claves del mapa
81 Mapa de Medina Gharnata

HISTORIA DE GHARNATA

¡Oh , Granada noblescida,
por todo el mundo nombrada,
hasta aquí fuiste cativa
y agora ya liberada!.
Juan de la Encina.

Historia

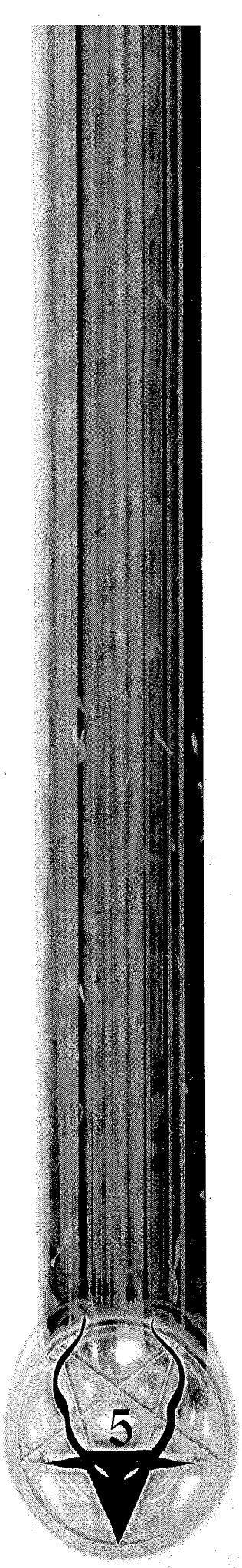
El origen de la ciudad de Granada es desconocido, si bien se sabe que en el Neolítico llegaron a ella influencias de la Grecia Micénica. Íberos, Vándalos o Síngilos fueron algunos de sus pobladores hasta que con la invasión del 711 los árabes tomaron la provincia de Elvira, siendo ayudados por una colonia de judíos que ocupaban uno de los arrabales de la antigua Ilíberis. Los árabes damasquinos encontraron agradable el territorio por la similitud con su tierra natal y situaron la capital al pie de Sierra Elvira, dándole el nombre de Medina Elvira, ciudad dependiente del emirato de Córdoba.
El clima político de aquellos momentos se encontraba lleno de enfrentamientos y tensiones, tanto a escala racial como por la disputa directa con el débil emirato, y según describe Ahmed ben Isa "*la sangre corrió por las mismas calles de la ciudad*". (Los cronistas tienden a exagerar... aunque claro, nunca se sabe. Lo mismo dijeron del saqueo de Jerusalén por los cruzados... y el dato resultó ser rigurosamente exacto, que la matanza duró una semana entera). Estos disturbios civiles fueron la razón por la que muchos de los habitantes de medina Elvira decidieron emigrar a la cercana ciudad de Medina Gharnata (el asentamiento que los judíos habían tomado), más tarde conocida como Granada. Esta ciudad ganaría renombre tras la descomposición del Califato de Córdoba, pues sería entonces cuando el emir beréber Zawi ben Ziri, en el año 1013, se estableció en ella con el fin de convertirla en el centro del poderoso estado que pretendía levantar. Sin embargo, sus sueños se vinieron abajo, pues en el año 1090 los Almorávides tomaron Granada acabando así con la dinastía Zirí. Yusuf Ben Tasufin se alzó con el poder y ordenó una severa persecución de los cristianos que allí habitaban, y los intentos del rey aragonés Alfonso I el Batallador, que llegó a Granada con un ejército de unos cuatro mil hombres para socorrerlos, resultaron infructuosos, sin poder darles más ayuda que la de servirles de escolta hacia otras tierras. (*Sobre la juerga que se corrió este rey y los suyos saqueando el territorio, consultar más detalles en Jentilen Lurra, Pág.49*)
Pero hubo una fuerza contra la que los Almorávides poco pudieron hacer: la Almohade, que avanzó con diligencia hasta que en el año 1148 tomó Granada. La ciudad permaneció bajo su dominio hasta 1162, cuando el beréber Mardanís, compitió por hacerse con el territorio, creando un estado de luchas políticas, disturbios e incursiones bélicas que no terminó hasta que los Almohades afianzaron su poder en toda España.
Fue tras la Batalla de las Navas de Tolosa (1212) cuando el Imperio Almohade sufrió un duro golpe y la España musulmana quedó de nuevo fraccionada, momento que aprovechó Fernando III el Santo para llegar casi a las puertas de Granada, y lo hubiera hecho de no ser por un descendiente de los reyes de Zaragoza, Ibn Hud, que se asentó fuertemente en el trono arrojando de la ciudad a los últimos Almohades e impidiendo que las tropas cristianas penetrasen en ella. Sin embargo, su reinado fue efímero debido a la rebelión de un caudillo que habría de reunir bajo su mando los restos del imperio arábigo en la península: Muhammad ben Yusuf ben Nash, conocido como Ibn al-Ahmar (el hijo del Rojo), fundador de la dinastía nazarita. Desde su fortaleza de Arjona (Jaén) fue extendiendo sus influencias sobre el territorio granadino y, cuando su rival, Ibn Hud, fue asesinado en Almería, fundó en 1238 el Reino de Granada, que llegó a abarcar desde Sierra Nevada a Gibraltar.
Al-Ahmar ayudó a Fernando III en la conquista de Sevilla y le cedió algunos territorios, convirtiéndose en vasallo del rey castellano desde 1246, evitando así que su territorio sufriera peligro alguno. Cuando en 1273 murió, el nuevo reino que había creado ya se encontraba perfectamente consolidado.
Veinte monarcas gobernaron en el cada vez más floreciente Reino Nashrí durante sus dos siglos y medio de existencia, y a ellos quedó reservado llevar al último límite el engrandecimiento de la ciudad. Granada fue concentrando a la dispersa población musulmana, y se convirtió en centro político, cultural, administrativo, etc. Sin embargo, las presiones cristianas y, sobre todo, las luchas interiores debilitaron a la ciudad, que fue viendo día a día como sus riquezas decrecían y los límites de su territorio se hacían cada vez más pequeños. Los conflictos de poder por la posesión del trono granadino, dieron lugar a que la corte nazarita fuese un hervidero de intrigas, luchas secretas y asesinatos para hacerse con el título de sultán, así como de problemas y rencillas entre las principales familias nobiliarias, que acabaron con la firma de las Capitulaciones que entregaban la capital a los Reyes Católicos en 1492.

De la fundación de la Dinastía Nashrí hasta su caída.

Al-Ahmar, primer soberano de los nazaritas, nació en Arjona en 1195 de la era Cristiana, y era descendiente de la noble familia de los Beni-Nazar. Joven culto, acarició desde muy joven la idea de revivir la grandeza del Califato Cordobés en Granada. Fue adorado por sus súbditos y un buen amigo de Fernando III. Con él la ciudad comenzó la era de engrandecimiento que duraría dos siglos y medio.
Cuando Al-Ahmar pereció, a los 79 años víctima de una enfermedad que le atacó mientras estaba con su ejercito, Muhammad II, cuya regencia se caracterizó por la llegada de los Benimerines, y luego Muhammad III, que pereció ahogado en aguas de Almuñecar, ostentaron el poder en Granada. Éste último abdicó antes de su muerte en su hermano Nash por imposición del pueblo, quien a su vez fue destronado en 1314 por su sobrino Ismail I, con el que empezó el gran periodo de esplendor.
Ismail I, conocido por el sobrenombre de El Conquistador, murió a causa de una discusión con su primo Muhammad por una esclava cristiana, y Muhammad IV, su hijo, le sucedió. Pero la desdicha parecía haberse aliado en contra de los nazaritas, y sólo contaba con 18 años cuando murió asesinado, proclamando inmediatamente a su hermano menor como sultán con el nombre de Yusuf I el Justo.

La vida de Yusuf también se vio truncada cuando se hallaba inmerso en un buen número de construcciones que embellecían la ciudad. Un esclavo lo asesinó en 1354 mientras se encontraba rezando, y toda Granada lloró su muerte. (Por cierto, al esclavo lo descuartizaron vivo despacito, delante de la muchedumbre, que se reía y le soltaba insultos... ya se sabe, después del funeral, la fiesta)

Su hijo mayor Muhammad V fue el elegido para ostentar el cetro, pero en breve fue desposeído del trono por su hermano Ismail, pero asesinado éste, usurpó el poder su primo y cuñado Muhammad VI el Bermejo, a quien ajustició en Sevilla Pedro I el Cruel. Entonces volvió a



regentar Muhammad V, que poco después de recobrar Algeciras murió (ya se sabe que ser rey no siempre es bueno para la salud).
Después del reinado de este monarca, llegó una época de paz con los cristianos y la riqueza de Granada, sus artes, sus leyes, su agricultura, etc., gozaron de un gran apogeo que bebía de la labor que por la ciudad habían hecho los sultanes anteriores. Gobernaron Yusuf II, Muhammad VII y Yusuf III, cuya muerte en 1417 fue el inicio del periodo de crisis y decadencia, y muestra de ello es la lucha por el poder que hubo entre Muhammad VIII el Chico, y Muhammad IX el Zurdo, que se alternaron en el trono hasta que el Chico murió asesinado en el Castillo de Salobreña (¡Ya hemos comentado lo perjudicial que es ser rey para la salud!).
En 1430, Alvaro de Luna comenzó sus correrías por tierras granadinas, y un año después el mismo rey Juan II capitaneó un ejercitó de setenta mil infantes y diez mil caballeros, que penetró por Montefrío llegando hasta la misma Vega granadina y quemando todas las ricas alquerías y almunias que encontraban a su paso. Tras la batalla de Higueruela, Muhammad el Zurdo huyó de la ciudad, ocupando el trono Yusuf IV, el que fuera gran amigo de Enrique II de Trastamara. Murió éste en 1432 degollado en la Alhambra en el intento victorioso del Zurdo de volver a ostentar el título de sultán granadino.
Muhammad el Zurdo fue depuesto por Muhammad X el Cojo, pero pudo volver a hacerse con el trono por cuarta vez en 1448. Mientras, en la parte de Almería y zona oriental del reino Muhammad XI era el que gobernaba. Será Sa´ad Ciriza el que deponga definitivamente al Zurdo estrangulándolo con sus propias manos en la Alhambra e iniciando una rebelión que lo sentará en el trono desde 1454 hasta 1462, cuando Yusuf V, ayudado por Juan II de Castilla, obtenga el poder. Sin embargo, de poco le sirvió a este sultán el apoyo del castellano, pues unos meses después el sanguinario Sa´ad Ciriza se hizo de nuevo con el cetro.
Todas estas luchas intestinas en la corte nazarita fueron debilitando el reino y su economía, así como abonando el terreno para la llegada de los cristianos. Cuando Muley Hacem comenzó su reinado en 1464 la grandeza de Granada no era más que un mero recuerdo de la que en verdad un día ostentó. Era éste un hombre de fuerte carácter y desmedido orgullo, y cuando los monarcas cristianos le reclamaron los tributos que desde tiempo atrás el reino venía dando para comprar la paz, dijo al embajador castellano: *"Volveros y decir a vuestros reyes que ya murieron los de Granada que pagaban tributos al cristiano, y que aquí sólo se labran alfanjes y hierros para la guerra"*.
Cuenta la leyenda que Muley contaba para respaldar su bravata con un poderoso ejército, que la mano de Dios dispersó. Otros más serios hablan de un terremoto que arruinó la ciudad. Sea como fuere, Muley pronto tendría ocasión de arrepentirse de sus palabras:
Las luchas por trono continuaron aún con el peligro de la amenaza cristiana, y Granada quedó dividida en dos bandos, el liderado por Aixa, esposa de Muley Hacem y madre de Boabdil, y el que guiaba el visir Abul Casim, que contaba con el apoyo de Zoraya, preferida del sultán. De aquí nacieron las intrigas sin fin entre los grandes señores y familias nobles de Granada.
Boabdil el Chico sucedió a su padre en 1482, año en el que empezó la guerra con los Reyes Católicos, aunque Muley Hacem, ya viejo, cansado y ciego, volvió al trono durante el periodo en el que Boabdil fue cautivo de los cristianos en la Fortaleza de Lucena. Fueron las negociaciones secretas de Aixa con el rey Fernando el Católico las que trajeron de vuelta a Boabdil a Granada. Pero el vaticinio que había predicho grandes desgracias para



Boabdil volvió a mostrar que no estaba equivocado, pues Muley Hacem al morir abdicó en su hermano el Zagal, y la misma Alhambra fue el centro de la guerra que culminó con la subida de Boabdil de nuevo al trono.
Todas estas turbulencias animaron a los Reyes católicos, y en Mayo de 1486 se dirigió don Fernando con un ejército de doce mil jinetes y cuarenta mil peones, entre los que se encontraban caballeros de las Órdenes de Santiago y Calatrava, a tomar Loja, la llave codiciada que abriría el paso de las tropas cristianas a la Vega granadina. Boabdil salió a combatir el peligro que se avecinaba, pero una gran herida hizo que cayera de nuevo en manos cristianas, y que se viese obligado a comprar su libertad prometiendo vasallaje a Castilla y ayudando a los cristianos a tomar las plazas fuertes que se encontraban en manos de su tío, el Zagal. En 1487 comenzó la campaña contra el hermano de Muley Hacem, que tuvo que huir a Africa, donde murió ciego y despojado por el rey de Argel. Después de esto, Fernando el Católico reclamó el vasallaje que había prometido Boabdil a cambio de su libertad, pero el sultán, alentado por el heroico general Muza, decidió recuperar el territorio de Guadix y liberarlo de manos cristianas. El éxito de esta escaramuza levantó el ánimo de los granadinos, decididos a expulsar de su territorio a los invasores cristianos.
Sin embargo, las fuerzas de Gonzalo de Córdoba y las del Duque de Tendilla no estaban dispuestas a retroceder, y día a día iban adentrándose en el territorio Granadino. La noticia de que los Reyes Isabel y Fernando se habían puesto al frente del ejército, la osadía de un caballero cristiano, Hernán Pérez del Pulgar, que de noche había entrado en la ciudad clavando un pergamino con el Ave María en la puerta grande de la Mezquita Aljama (demostrando así los puntos débiles de las defensas granadinas), el hijo del sultán prisionero de los cristianos, el reino devastado y el pueblo hambriento, fueron algunos de los motivos que hicieron que desde la propia corte muchas voces se levantaran pidiendo la rendición ante los cristianos. Incluso el mismo Gonzalo de Córdoba entró a la Alhambra a través de pasadizos secretos para hablar con Aixa y el visir Ben Comixa y pactar con ellos las capitulaciones que posteriormente se firmarían. Pero el orgullo de Boabdil le impidió ceder hasta que las tropas cristianas llegaron a Santa Fe y sitiaron la ciudad de Granada, entonces todo estaba ya perdido.
El 2 de Enero de 1492, Boabdil entregó las llaves del que había sido el último vestigio musulmán en la península, y marchó de la ciudad con lágrimas en los ojos y el recuerdo de las amargas palabras que su madre Aixa le dedicó resonando aún en sus oídos: *"Llora como mujer cuando no has sabido defender Granada como un hombre"*.
Pero la leyenda dice que en verdad Boabdil no marchó de la ciudad, y que él y su ejército esperan dormidos en las profundidades de una cueva protegida mágicamente a que llegue el momento de recuperar de nuevo la Alhambra y con ella toda Granada.

Geografía urbana de la Granada Nashrí.

El sultanado se divide en Coras, cuyo origen es anterior al periodo nazarí. Cada Cora tiene varias circunscripciones, que a su vez están formadas por distritos, aunque tal división no tiene valor jurisdiccional ni es muy tenida en cuenta por los gobernantes. El Reino de Granada cuenta con tres Coras:

▶ **La Cora de Rayya:** es la zona costera, con Málaga, ciudad de gran tamaño, como cabecera. Tiene ésta mucha importancia por una serie de productos (como la vid, los almendros, los regadíos de huerta...) para la exportación. Levantan la economía de todo el reino de forma tal, que Málaga ostenta la capitalidad económica.

▶ **La Cora de Pechina:** Almería, a pesar de no ser una ciudad muy floreciente, es la principal ciudad de la Cora. La aridez es extraordinaria, y sólo destacan como paisajes agrarios dignos de mención las pequeñas vegas y huertos en torno a manantiales o corrientes de agua.

▶ **La Cora de Ilvira:** es la más importante y su cabeza visible es la ciudad de Gharnata [Granada], elegida como capital a causa de su magnífica situación para dominar el conjunto de las Cadenas Béticas que constituyen la frontera del país. La ciudad se escalona en cinco pisos bajo la Alhambra, cinco eran también los puentes que atraviesan el río Darro y casi veinte puertas conforman la muralla.
El cinturón de jardines, arboledas y huertas privadas que rodean la muralla, transmiten una sensación de abundancia.
En cuanto al paisaje urbano, los núcleos de población se organizan dentro de medinas (ciudad amurallada que reúne en sí las principales funciones comerciales, religiosas y militares). Cada medina con su red de hizn, alquerías, torres aisladas en el campo y una buena cantidad de puestos de escucha y vigilancia, constituye una red defensiva siempre presta al funcionamiento para precaverse de las incursiones y saqueos.

La medina se subdivide en arrabales o barrios, de tamaño desigual y separados unos de otros por murallas con puertas que se cierran al llegar la noche. Las calles unen los accesos más importantes y concurridos, y canalizan el tráfico más denso y ruidoso. Su trazado es caprichoso e irregular, con gran sinuosidad, calles torcidas o quebradas y adarves o callejones ciegos, y algunas tienen una estrechez tal que los tejados de las casas llegan a juntarse. Los pasos que unen las plantas altas sobre las calles, los cobertizos, algorfas y sobrados, creaban contrastes violentos de luz y sombra sobre unas calles de limpieza descuidada.
La mayoría de los granadinos viven en un estado de hacinamiento o estrechez (como muestra el ejemplo de que cuando los cristianos llegaron a la ciudad necesitaron hasta seis viviendas musulmanas para cubrir las necesidades de una sola casa). Hay problemas con las viviendas y las diferencias entre la oferta y la demanda cada vez se hace más evidentes. Frente a esto, hay un gran número de lujosas casas señoriales, almunias, villas de recreo, etc. que muestran que la capital nazarita es una ciudad de contrastes.

La población.

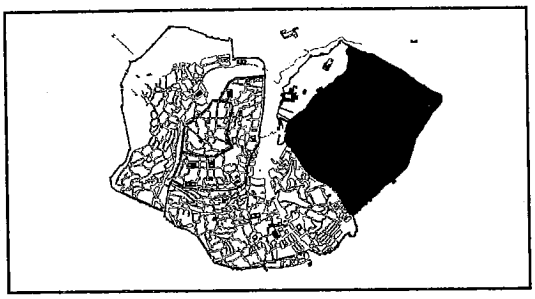
El número de habitantes del sultanato nashrí es muy elevado. Granada, en el siglo XIV, cuenta con unos 50.000 pobladores, incluidos sus arrabales, cerca exterior y la Alhambra, frente a los 20.000 que tiene Málaga o Almería. Para los cristianos, la ciudad parece tan sumamente poblada que en el Concilio de Viena los embajadores aragoneses cuantifican la población granadina en unas 200.000 personas.
El clima de Granada, benigno y seco, en el que son raros los fuertes vientos, la lluvia y la niebla, unido a unos suelos fértiles y la seguridad que la capitalidad del reino confiere, son algunos de los motivos que propician la emigración musulmana a la ciudad, sobre todo de personas proveniente de las campiñas del Guadalquivir. La conquista cristiana es otro de los elementos que obliga a la población islámica a dirigirse a Granada, teniendo la ciudad que ampliarse a marchas forzadas para adecuarse a los sucesivos aumentos de habitantes. Los problemas derivados de la falta de viviendas son muy numerosos.
Los años centrales del siglo XIV separan dos épocas demográficas muy diferentes, debido a la incidencia de la peste negra. Las mejores condiciones higiénicas de los musulmanes hacen que los estragos que la enfermedad provoca en Granada no sean tan devastadores como en los otros reinos ibéricos, pero a pesar de eso su presencia se deja sentir en una alta mortalidad y un retroceso de la demografía.



DESCRIPCIÓN DE LA CIUDAD

¿Qué castillos son aquellos,
altos son y relucían?.
El Alhambra era, señor;
y la otra la mezquita;
los otros los Alixares,
labrados a maravilla.

Barrios de la población.



El cerco exterior del Sur.

La Muralla de Poniente es la que abarca más extenso circuito, partiendo de la Puerta Monaita y concluyendo en la de Elvira. Esta cerca engloba los barrios de Antequeruela, de los Alfareros y de los Judíos, así como la Huerta Grande de la Almanjarra *(Ver Leyenda de las Tres Estrellas)* y la Huerta Pequeña. Las puertas de salida de esta muralla son las de la Loma y la del Ocaso del Sol.
El barrio de mayor personalidad es el de los Judíos o Gharnata Alyahud: éste es el primer nombre de población que suena en la historia de Granada, habitado únicamente por judíos y tomado por los musulmanes en su expansión por el territorio. Los nuevos conquistadores aceptaron a los judíos al considerar que poseen una parte de la verdad revelada, a cambio, eso sí, de pagar un impuesto bastante elevado y de aceptar una serie de normas. Algunas de estas normas fueron no tener esclavos que hubieran pertenecido a los musulmanes, no interrumpir con sus ritos la vida de la ciudad, no reunirse dentro de los barrios musulmanes, no aprender el Coram, no parecerse a los musulmanes en el vestido y no tener armas y mucho menos portarlas por la ciudad, entre otras. Sin embargo, el gran número de judíos en la zona, y su libertad de credo y de acción llegó a crear problemas a la administración musulmana por su influencia sobre las costumbres árabes y por su poder económico.
La puerta principal de este barrio es la Bib-Axarc, o Puerta de Oriente, que permite el paso a los distintos arrabales de la medina. Las calles, aunque pequeñas, son menos tortuosas que las del resto de la ciudad, menos estrechas y mejor organizadas. El edificio más significativo del barrio es la Sinagoga de los Judíos, lugar al que estos acuden a realizar sus ritos estando la entrada vedada a los musulmanes durante las celebraciones eclesiásticas de mayor importancia. Es el templo más antiguo de ciudad, levantado sobre un lugar de confluencias mágicas ya señalado con enormes piedras desde la época prehistórica.

En este barrio se encuentra la Casa del Tesoro (*ver leyenda*) y el castillo del Mauritano (Hizn Mauror), más conocido como las Torres Bermejas, cuya fundación se remonta a tiempos anteriores a la conquista del Reino por los Ziritas. Fue Abdalazix quien ganó por la fuerza de las armas el Gharnata Alyahud y tomó el fuerte que existía sobre el cerro para construir aquí las Torres Bermejas. Esta fortificación fue en la que el príncipe Ali Ben Abu Bek, gobernador de la ciudad, se retiró para salvar su vida ante la insurrección de los secuaces de Hamdim, haciéndose fuerte en el lugar que se convirtió, durante siete días con sus siete noches, en el escenario de sangrientas luchas entre ambos bandos.
Construida la Alcazaba de la Alhambra, los reyes granadinos la unen con las Torres Bermejas por un lienzo de murallas en el que se abre al exterior la Bib-Handac o Puerta de Barranco. En el patio de la fortificación hay un profundo aljibe que comunica la zona, a través de unos estrechos pasadizos, con el Castillo de Bibataubin, y probablemente con otros puntos de Granada *(ver leyenda de la Torre de las Infantas).*

Personajes:

▶ **Gabriel el Sabio:** judío muy anciano (tanto que hasta los más viejos lo recuerdan desde siempre) y muy conocido en el barrio por su sabiduría y sus buenos consejos. Nunca sale de su pequeña casa, que permanece siempre en penumbra, pero conoce todos los entresijos e historias de la ciudad. Afamado practicante de la alquimia, cabalista y apasionado de los misterios, no le importará echar una mano a los Pj siempre que estos resuelvan alguna de las adivinanzas que les plantee y al mismo tiempo le propongan una que él no sea capaz de adivinar. Si lo consiguen, Gabriel les resolverá cualquier duda, aunque eso sí, siempre hablando a través de metáforas y de manera velada. Los Pj no podrán sobornar al judío ni con oro ni con bien alguno, y sólo accederá a ayudarles si llevan a buen fin la prueba de las adivinanzas.

Algunas de las adivinanzas
que les puede plantear:
▶ Vence al tigre, vence al león, vence al toro embravecido, vence a señores y a reyes que a sus pies caen rendidos.
Solución: el sueño
▶ Campo blanco, flores negras, un arado y cinco yeguas.
Solución: la escritura sobre papel
▶ Si las tienes, las buscas. Si no las tienes, ni las buscas ni las quieres.
Solución: las pulgas
▶ Verde fue mi nacimiento y de luto me vestí, los palos me atormentaron y oro fino me volví.
Solución: la aceituna
▶ Volaré donde me mandes, sea donde sea iré, aunque no poseo alas ni tampoco tengo pies.
Solución: la carta

▶ **Harpagón:** antiguo mercader de la Alcaicería dedicado a los prestamos. A pesar de que sus intereses son de los más altos de la ciudad, son muchos los que acuden a él porque puede prestar grandes sumas de dinero, no hace preguntas, acepta cualquier tipo de oro o joyas sin importarle su procedencia y nunca hablará a nadie de sus clientes. Su codicia no tiene límites y no soporta que alguien intente quedarse con su dinero, por lo que sí un préstamo no es devuelto, el deudor lo puede pasar realmente mal, pues son muchos los que le deben favores y tiene contac-

tos entre los altos cargos de la administración granadina_ *(Ver leyenda de la Casa del Tesoro).*

▶ **Lázaro Leví:** joven judío de bajo nivel social y muchos problemas económicos para sacar adelante a su familia. Todos lo toman por un loco debido a su obsesión por la búsqueda de la Flor Roja de Sierra Nevada, flor de pequeño tamaño, intenso color rojo sangre, aspecto extraño y enorme belleza que además tenía propiedades mágicas. Tal flor sólo nace en la medianoche del solsticio estival, y si alguien consigue hallarla (algo que requeriría que el interesado sacara un crítico en una tirada de suerte) podrá encontrar, hasta que la planta se seque, cualquier tipo de tesoro, oro, piedras preciosas... pues la flor se moverá y retorcerá indicando los lugares en los que se halla cualquier fuente de riqueza. Pero eso sí, la persona que coja la flor tendrá que tener buen corazón y no estar movido por la simple codicia, pues si éste es el sentimiento que le guía, la flor roja se transformará en una serpiente que le atacará (mordisco: 60 %, daño: 1D4. Veneno: RESx2, si no se saca: inmovilización paulatina del cuerpo hasta la total perdida de capacidades físicas).

▶ **Eleazar el Mudo / Judit:** joven muchacha huérfana que se gana la vida vendiendo artículos de cuero trenzado en el zoco del Zacatín. Su cuerpo esbelto, su rostro andrógino y las ropas masculinas que usa hacen que se le pueda confundir fácilmente con un varón. Judit lleva desde la adolescencia haciéndose pasar por un muchacho para poder ganarse la vida por si misma y no tener que acabar como esclava de un harem. Sólo su voz, totalmente dulce, aterciopelada y especialmente dotada para el canto, podrían delatarla, por lo que se hace pasar por un sordomudo. Eleazar es muy conocido y apreciado en el barrio por su carácter optimista y por su buen hacer en los trabajos de cuero.

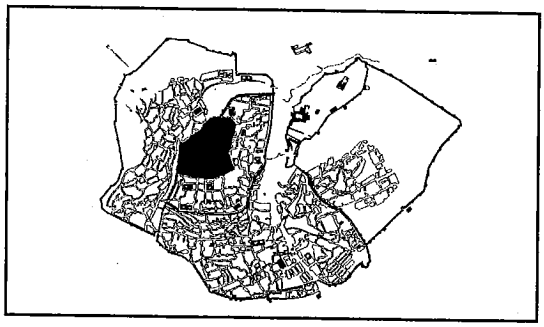
Ideas de aventuras:

▶ En el Castillo de Bibataubin se produce el asesinato de un importante imán. Los Pj, que se encontraban allí, vieron a éste discutir momentos antes con un aguerrido musulmán que le amenazó con matarlo si no le decía... *"donde se guardaba el trozo de piedra negra que poseía"* (esto sólo lo oirán los Pj sacando una tirada de escuchar con un malus de –25). Las autoridades darán una importante recompensa a quien descubra y entregue al asesino, pero el musulmán visto por los Pj quedará libre de culpas, pues nadie salió del castillo tras el asesinato, ¡ y él no se encontraba allí, además, son muchos los testigos que le vieron momentos después paseando por la zona de las Torres Bermejas! (no hay tiempo material para desplazarse de un lugar a otro con tanta rapidez). Descubrir el pasadizo secreto que comunica ambas zonas, inculpar al asesino y deducir cual es su interés en la piedra será la labor de los jugadores. (La piedra es en verdad un diminuto trozo de la Kaaba de la Meca, y su poseedor, si es un devoto creyente de la doctrina de Mahoma, contará con la protección del ángel Gabriel al llevarla consigo).

▶ Una esclava de un noble musulmán se ha enamorado de un joven judío y se ha marchado a vivir con él al barrio de Alyahud, confiando en que el apoyo de los habitantes del arrabal y las especiales condiciones del barrio impedirán a las autoridades musulmanas localizarla. El noble contratará a los Pj para que la busquen y den un escarmiento a su amante.

▶ Los habitantes del arrabal judío, la noche del solsticio de invierno, permanecen encerrados en sus casas y bajo ningún concepto se acercaran a la zona adyacente a la Sinagoga de los Judíos. Si alguno de los Pj, por casualidad o no, lo hace, contemplará una espectacular lluvia de luces, quedando tan maravillado que entrará en un profundo sueño del que no despertará. Únicamente Gabriel el Sabio conoce como hacerlo volver a la lucidez, y si los Pj pasan la prueba de las adivinanzas, les dirá que sólo una planta que crece cerca de la intersección de los ríos Darro y Genil puede convertir los maravillosos sueños en los que su amigo está sumido (razón por la que no quiere despertar) en crueles pesadillas en las que estarán representados todos sus miedos. Si el Pj logra hacer frente a estos miedos y salir victorioso, despertará.

▶ Los judíos tienen una importante red de comercio y de prestamos, pero la administración musulmana no está segura de que realicen sus negocios dentro de las condiciones impuestas. Los Pj deberán infiltrarse en los círculos comerciales judíos y descubrir quien tiene negocios fraudulentos, poniendo en peligro su vida (algunos comerciantes no dudaran en contratar asesinos si los descubren) y pudiendo ganarse poderosos enemigos (incluidos cargos musulmanes que se benefician de las tratos de los judíos).



La Alcazaba Cadima.

Construida en parte sobre una antigua fortificación romana es un circuito de muralla que engloba el barrio de los Victoriosos y el Haratalcazaba, primitivo barrio de los ziritas invasores, destacado por sus huertos. Cuatro puertas permiten el acceso a la misma, la de los Estandartes, que da acceso a la Alcazaba Gigida, la del Alcón, la del Castro y la de la Señoría, que permite el paso al Albaycin. Esta última también recibe el nombre de puerta de las pesas, pues en ella se cuelgan las pesas trucadas con las que los mercaderes pretenden estafar a sus clientes, con el nombre de los mismos para el escarnio público. Las calles son estrechas y laberínticas, algunas de ellas adarves sin salida.

El barrio cuenta con dos mezquitas o jimas, una de las cuales fue la primitiva mezquita aljama. La otra, la de Cacharra, se sitúa al lado del aljibe de Trillo, famoso por el buen sabor de su agua de la que se decía que tenía propiedades curativas y en el que los musulmanes realizaban sus abluciones rituales antes de entrar a la mezquita, logrando así la pureza requerida para la oración.

Las mezquitas musulmanas no son un lugar sagrado en si, y podían usarse como sitio de reunión de la comunidad y centro de discusiones políticas. Todas las mezquitas cuentan con un muro orientado hacía la Meca llamado muro de la Quibla, con un nicho o Mihrab en el centro del mismo. Son la zona más decorada de toda la mezquita y su función es simplemente la de focalizar el culto y

marcar enfáticamente la dirección del mismo. Importante también es el alminar desde el que almuédano o muecín se sube para llamar a los fieles a la oración las cinco veces al día que la tradición prescribe.
Dentro del barrio también destaca el baño o hammán. Éste (al igual que el resto de baños musulmanes) es un elemento importante en la vida musulmana, pues las casas carecen de los mismos y la higiene es algo ritual. Tanto hombres como mujeres asisten al mismo, siempre por separado y en diferente horario.
El hamman deriva de las termas clásicas, y cuenta con una serie de salas. La primera de ella es una espaciosa alcoba que sirve de lugar de descanso y vestuario, y suele contar con varias habitaciones laterales. La segunda sala es de agua fría y su iluminación se realiza con claraboyas de gruesos vidrios abiertas en la bóveda, a ésta le sigue una habitación de agua templada, en la que hay algunos ámbitos para el reposo. La última es la sala de agua caliente, pequeña y oscura si la comparamos con las anteriores, en la que una serie de conductos dejan salir vapor de agua a alta temperaturas. El edificio se completa con salas de servicio, depósitos de agua, calderas y leñera, con entrada independiente.
Entre las casas del barrio son dos las que destacan, la Dar Harmez y la Dar Albaida. La primera es una residencia principal de dos pisos que se organizaba en torno a un patio abierto. Exteriormente carece de elemento destacable alguno, pero dentro está llena de inscripciones relativas a la doctrina islámica con suras completas del Coram. En el patio de la Casa Harmez hay una gran losa de piedra negra que la lluvia nunca moja, el polvo nunca cubre, nadie ha sido capaz de levantarla y tiene un brillo que muestra que sobre ella hay algún tipo de encantamiento. En esta casa vivieron una abuela con su nieta, que se interesaron mucho por descubrir el misterio de la piedra. Una noche observaron que en torno a ella aparecían una volátiles figuras vestidas con seda negra que portaban velas, y a medida que éstas bailaban la losa negra comenzó a elevarse dejando entrever unas escaleras de las que se elevaban humo de rico perfumes. Por ella subió un joven de gran belleza engalanado con multitud de joyas, que desapareció una vez los danzantes pararon de bailar y la piedra volvió a caer al suelo. La abuela y la nieta, movidas por la codicia una y por la lujuria la otra decidieron intentar mover la piedra y bajar al subterráneo, para lo que recogieron la cera que de las velas había caído formando la suya propia y a la noche siguiente comenzaron a danzar tal y como habían visto. La piedra se elevó de igual manera, y la nieta, deseosa de ver de nuevo al joven, corrió escaleras abajo. Cuando la abuela dejó de bailar para intentar seguirla la losa cayó de nuevo cerrando la entrada, y como ya no quedaba más vela para volver a repetir el rito, la joven quedó allí encerrada y cuando por la noche se eleva el viento sus gritos de auxilio pueden oírse en el patio de la casa.
La Dar Albaida o Casa Blanca, por su parte, es una casa noble cuyo interior destaca por la delicadeza de sus estucos y decoración geométrica en azulejo. El afán de privacidad que suele caracterizar la arquitectura doméstica musulmana se hace aquí más incipiente y desde el exterior no puede observarse indicio alguno de vida dentro. Una inscripción puede leerse en el vestíbulo de casa (único lugar al que un invitado puede acceder): *"El bienhechor es Dios, Él es el que creó las cosas y las perfeccionó soberano. Él dio su luz a Salem Alhamar, que buscando las delicias de éstas tierras del paraíso, vino de África. Le trajo el Espíritu de Dios y quiere ser llamado Aben Ruhh".*
Importante también es el Jubb-Alcadim, o Aljibe del Viejo, de agua transparente que huele a flores silvestres y es dulce al paladar.

Personajes:

▶ **Rasik ben Mutabid:** regente del Hamman. Hombre en extremo delgado y sin nada de vello en el cuerpo, con un rostro de nariz aguileña y duras facciones. Se encuentra casado con una castellana de nombre Bárbara/Fátima (viuda de un cristiano que habitaba Granada), convertida al Islam aunque goza de mayor libertad que cualquier otra esposa de musulmán en toda la medina. La actitud de Rasik siempre es adusta y extremadamente decorosa, una máscara que esconde sus incipientes tendencias pederastas.

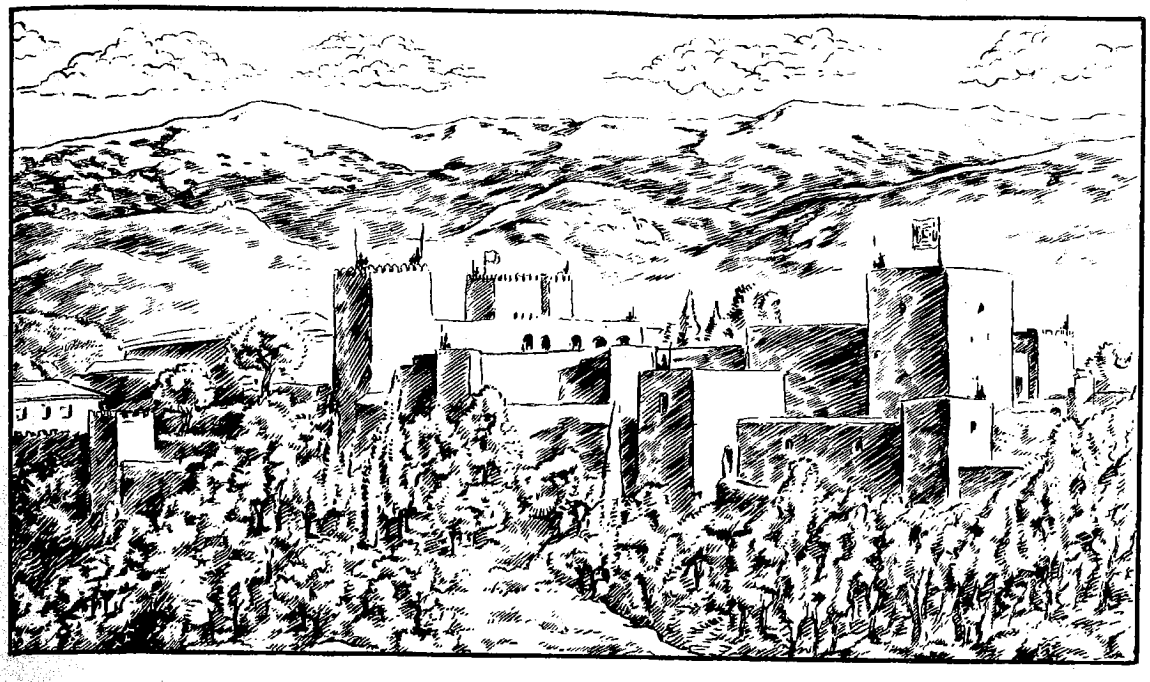
▶ **Abdallah:** brujo-curandero que habitó durante muchos años la Dar Albaida. Vive encerrado en su residencia, de la que sólo se ve salir a un fuerte esclavo de color y no permitirá a nadie el paso al interior de la casa. Sólo si recurren a él (algo muy raro porque en el barrio le temen) en busca de ayuda médica, y la vida del enfermo corre peligro, accederá a que éste penetre en el vestíbulo, donde será debidamente atendido. Tiene una devoción casi enfermiza por su hija Nonrasa.

▶ **Felipe de Valdermosa:** noble aventurero aragonés que suele visitar en Granada a un antiguo compañero de correrías. En esta última ocasión lo hacía acompañado por su primo Jaume y a sólo unas horas de llegar a la ciudad, Jaume desapareció durante la noche y cuando Felipe fue a buscarlo, pudo ver de lejos a una mujer hermosísima de larga cabellera negra de la que quedó prendado. Pero de su primo no supo nada hasta que días después encontró los restos devorados de lo que debía haber sido su cuerpo (comido de una manera selectiva y minuciosa, no propia de animal alguno). Felipe lleva ya varios años viviendo en Granada, en una pequeña casa en el Norte del Barrio de los Victoriosos, y aún sigue saliendo cada noche a buscar aquello que mató a Jaume, y con la esperanza de volver a ver a la mujer de que esa noche se enamoró. *(Ver Mujer-Pájaro en el bestiario granadino).*

▶ **Abu Ubaid:** geógrafo que habita en una pequeña casa próxima a la Puerta de la Señoría.
Interesado por realizar una perfecta delimitación topográfica y geográfica de la ciudad, pasa el día paseando por los alrededores de Granada, por lo que conoce muy bien el territorio y puede ser una importante ayuda para los Pj, tanto para indicarles la posición de una determinada zona, como para servirles de guía. Eso sí, es difícil de localizar porque puede pasar días enteros sin regresar a casa. Un viaje en su compañía resulta algo bastante insoportable, pues ralentizará la marcha hasta límites insospechados, parándose cada dos por tres para tomar notas, hacer un dibujo o realizar alguna medición.

Ideas de aventuras:

▶ Las huertas del barrio de Haratalcazaba son las mejores de toda Granada, y los frutos y hortalizas que de ellas se recogen son los más grandes y de sabor más delicioso. Los Pj escucharan el rumor, que se está extendiendo por rapidez por la ciudad, de que la bondad de las plantaciones se debe a que la familia de agricultores que las cuidan, los Ben Abbas, usan como abono cuerpos de



niños pequeños. Algo que viene a coincidir con la desaparición de un gran número de párvulos, sobre todo en el zoco de la ciudad, donde el tumulto existente facilita tal labor. Cuerpos putrefactos son efectivamente encontrados en la zona, y muchos habitantes de la ciudad tomaran la justicia por su mano acabando con la vida de algunos de los miembros de la familia, teniendo el resto que esconderse a espera de poder huir de la ciudad. Los Pj pueden unirse al resto de la ciudad en la captura de los asesinos, y podrán llegar a descubrir que todo es una estratagema de un agricultor envidioso de que sus productos no fuesen los preferidos por los nobles de la ciudad. Éste fue el que secuestro y asesinó a los niños, aunque demostrarlo puede llegar a ser algo realmente difícil.

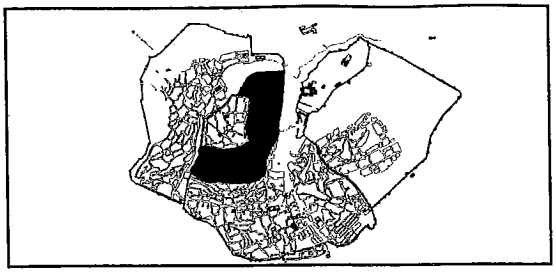
▶ Alguno de los Pj, al pasar antes de que amanezca por las cercanías de Dar Albaida (y si saca una tirada de escuchar) puede oír una melodiosa voz femenina que con un dulce canto se despide de la noche. Si vuelve a ir otro día sobre la misma hora, volverá a escuchar la misma melancólica canción.

Cualquier intento de establecer comunicación con la creadora de la melodía se contestará con el más absoluto silencio, pero si el Pj insiste un día se dará cuenta de que hay un espejo colocado sobre una de las murallas que da al jardín, y que a través del mismo puede contemplar lo que le parece ser la figura de una anciana de largo cabello blanco (la escasa luz no permitirá ver nada más) con otro espejo orientado entre las manos. La anciana es en verdad una joven albina de nombre Nomrasa ("Delicia"), hija del brujo Abdallah, que la mantiene encerrada en casa consciente de que su aspecto, unido al hecho de ser su hija, le traería graves problemas. Pero la joven se ha encaprichado en el Pj, y hará cuanto esté en su mano para acercarse a él en la medida de sus posibilidades, es decir, a través de canciones, imágenes en espejos y con la magia que conoce. Si el Pj sigue el juego que ella va a establecer se encontrará con problemas: Abdallah no quiere que su hija sufra daño alguno e incluso pactará con un Aoun *(pág. 131 del manual)* para que le ataque.

▶ Algo ha ocurrido en el Aljibe del Viejo, el agua sigue teniendo el mismo delicioso sabor, más aún si cabe, pero aquel que la beba padecerá durante muchos días los efectos de elevadas fiebres, y sólo los que posean una resistencia elevada (y pasen una tirada de RESx2) saldrán de las mismas sin ninguna secuela física. El culpable es un curandero que envenenó el manantial con la esperanza de mejorar su situación económica vendiendo sus artes, pero no creía que éste fuera el resultado y nada puede hacer ante las fiebres. Además, en las últimas noches tres mujeres de aspecto horrendo se aparecen ante él y no le dejan descansar, así que, al borde del agotamiento, recurre a los Pj para que le libren de la presencia de las mujeres (ver en el bestiario granadino a las Tres Feas), sin contarles, por supuesto, que él envenenó el aljibe. Sólo si consiguen eliminar el veneno del agua y compensar a los que han sufrido las fiebres, las Tres Feas desaparecerán; si no atormentarán al curandero hasta que de cansancio muera, y seguidamente a los Pj al considerarlos cómplices del mismo.

▶ Durante los últimos meses una serie de robos se han producido en los arrabales de la Alcazaba Cadima, y los Pj son contratados para investigarlos, comprobando que cada noche el guardia que vigila la Puerta del Castro la deja abierta, y por ella penetran tranquilamente un grupo de musulmanes del Barrio del Albaycin (ver descripción más adelante) para perpetrar sus robos. Actuar en contra de este grupo es muy difícil, pues son unos ávidos guerreros que cuentan con el respaldo de todo el Albaycin. Denunciarlos abiertamente provocará la ira del barrio, que a partir de ese momento verá con malos ojos a los Pj, y el peso que el Albaycin tiene en la ciudad evitará que los condene. Los habitantes de la Alcazaba Cadima, por su parte, darán a los Pj lo que pidan a cambio de que acaben con el peligro que para ellos suponen estos malhechores.

Unos pescan, otros se comen el pescado



Alcazaba Gigida

Cuando la Alcazaba Cadima no fue suficiente para contener el aumento de población, Badis se vio en la necesidad de mandar construir una nueva muralla que pudiera contener los barrios de Badis, de los Morabitos (o de los Ermitaños), de la Cauracha y de Haxariz, que se habían ido formado en torno a la antigua muralla. Cuatro puertas comunican esta zona con el resto de la ciudad, la Puerta de los Panderos *(ver leyenda de la Profecía de la Puerta de los Panderos)*, la de los Estereros, la del León y la de las Banderolas, también conocida como Puerta Monaita, en la que se arbolaba el primer estandarte cuando es elegido un nuevo sultán.

El Rabat de Badis, que tomó su nombre del insigne Aben-Habús, destaca por la Dar al-Horra, o Casa de la Honesta *(ver leyenda del mismo nombre)*, palacio de gran belleza con exultantes jardines que fue la prisión de la sultana Kamar y el lugar en el que el sultán Muley Hacem instaló a Isabel de Solís, cuando enamorado de ella se separó de Aixa, madre de Boabdil. La tercera casa de importancia es la Dic-Roh o Casa del Gallo de los Vientos *(ver leyenda del Palacio de la Bella Granada)*, primitivo palacio de los reyes musulmanes antes de construirse la Alhambra. Cuando Yusuf I registró la casa se encontró con enormes prodigios, tapices y cortinajes de incalculable valor; rubíes y diamantes; vasos de cristal, de plata y de oro; un collar con cuatrocientas perlas, etc. Todo lo distribuyó el soberano entre sus oficiales a la espera de mayores riquezas que allí debían haber escondidas, pero por mucho que su oficial Muammil registrara hasta los cimientos y los albañales, no consiguió hallar los esperados tesoros.

Badis también mandó construir a las afueras del barrio una mezquita que igualmente tomó su nombre.

El Rabat de los Morabitos es uno de los barrios más populosos y con más personalidad de la ciudad. El centro del mismo es la mezquita de los Ermitaños, destacada construcción de gran tamaño a la que también suelen acudir los habitantes de otros barrios cercanos. La fuente de abluciones de tal mezquita es venerada pues se dice que los ángeles la han bendecido, y cuando llueve en lugar de agua sobre ella caen las lágrimas de los mismos. Además varias casas de importancia se encuentran en el barrio, siendo la más conocida la Casa de Boabdil, pues en ella éste fue proclamado por segunda vez como sultán de Granada.

El Barrio de la Cauracha recibe su nombre del vocablo "caura" (cueva), pues en el mismo se encontraba una cueva que penetra tanto bajo tierra que nadie ha podido llegar a su final, al escasear el aire en las zonas más profundas. Se dice que en la antigua Ilíberis una mujer llamada Nata guardaba todos los días el pan que amasaba en las profundidades de la cueva.

Por lo demás, el barrio cuenta con tres mezquitas de importancia, la de la Cauracha Alta, la de la Cauracha Baja y la de los Penitentes. Pero si algo destaca en el barrio es el maristán u hospital que se encuentra en la parte alta del mismo y que es conocido por el nombre de Almarazten. La medicina es una de las ciencias más cultivadas en Al Andalus, y destacadas son las técnicas utilizadas y el amplio conocimiento de plantas medicinales y terapéuticas, y por ello también se le dio una gran importancia a la creación de lugares en los que se pudieran atender todas las necesidades del enfermo.

El Almarazten, construido por Muhammad V, tiene forma cuadrangular, con habitaciones cerradas y comunicadas entre sí que rodean un extenso patio. Éste tiene en su centro un estanque en el que dos hermosos leones arrojan agua por la boca. En la puerta de entrada hay una inscripción en mármol blanco en la que se puede leer: "Ofreciendo ante la faz de Dios un mérito para la grande y magnífica recompensa de que Él es dueño, preparando de antemano una luz que caminará delante de aquel el día que no valdrán la riqueza ni los hijos, sólo presentarse ante Dios con el corazón puro".

El Baño del Nogal también se localiza en este barrio, siendo el más popular de Granada. El vestuario se encuentra lleno de ricos tapices y agradable olor a incienso perfumado, y los esclavos que trabajan allí ayudan a desvestirse a los clientes entregándoles unas toallas y unos chanclos de madera como calzado. En la zona de agua caliente un bañero se encarga de frotar con cepillo a los usuarios de las instalaciones, a la par que canta unas somnolientas canciones.

El Rabat de Haxaris, es conocido como el barrio del placer y del deleite, pues hermosos jardines y frescas arboledas, bellas vistas y suntuosas casas forman parte de su fisonomía. El barrio siempre cuenta con unas suaves y frescas brisas provenientes del cercano monte de Valparaiso, adquiriendo renombre entre musulmanes y cristianos por su hermosura y por la saludable templanza de su clima. En este rabat se encuentra la Casa de la Judía *(ver leyenda)* y el Ciprés Encantado *(ver leyenda)*.

Personajes:

▶ **Benahatin:** conocido como "el moro sabedor de Granada", es un importante sabio y filósofo qué vivió durante años en Rabat - Haxaris. Su fama es tal, que el mismo Pedro I el Cruel le escribe constantemente para recibir de él ayuda y consejo, recomendándole siempre el sabio granadino que tuviese consideración ante sus vasallos y que firmará un tratado de paz con Granada. La superstición del Rey de Castilla le ha llevado a solicitar del musulmán estudios astrológicos, y hasta le ha enviado una profecía atribuida a Merlín, que por casualidad había llegado a sus manos, para que la descifre.

Tal profecía dice: *"En las partidas de Occidente, entre los montes é la mar, nascerá un ave negra, comedora é robadora, é tal que todos los panares del mundo querría acogen en si, é todo el oro del mundo querrá poner en su estómago. É caersela han las alas, é secarsele han las plumas, é andará de puerta en puerta é ninguno lo querrá acoger, é encerrarse há en la selva é morira y dos veces, una ante el mundo é otra ante Dios"*. Benahatin le avisa que, si él es el rey a la que profecía se refiere que se cuide, pues su ambición le llevará a morir en un castillo conocido entre los musulmanes como Selva y entre los cristianos como Montiel. Pedro I desatenderá su consejo y entrando en el Castillo de Montiel y muriendo por el puñal de don Enrique, auxiliado por otros desleales caballeros.

▶ **Ibn al-Awland:** almuédano de la mezquita de los Ermitaños. Es un hombre de potente voz, cuyo grito a la oración es escuchado en todo el barrio y en los alrededores de la mezquita, siendo ésta la única circunstancia en la que articula palabra alguna, pues ha prometido dedicar su voz íntegramente a Alláh. Se dice que conoce un montón de secretos, pues son muchos los que a sabiendas de que no hablará, desahogan con él sus penas.

▶ **Hamda la de Guadix:** poetisa que habita en el barrio de la Cauracha. Algunas de sus poesías circulan por los corrillos culturales de la ciudad y parecen ser extrañas premoniciones, muchas de las cuales ya se han cumplido. Nadie sabe quien es el autor de las poesías, y mucho menos que es una mujer recién llegada con su familia a la ciudad. Hamda viste siempre con sedas de color marfil, y su rostro se encuentra permanentemente cubierto.

▶ **Sancho de Castilla:** juglar cristiano con residencia fija en el Barrio de Badis. Suele marchar durante largas temporadas a su tierra, pero siempre regresa a Granada, actuando para la nobleza musulmana en los habituales torneos que se celebraban en la ciudad. Como forma de ganarse un sobresueldo comercia con los productos que consigue en un lugar y en otro.

Ideas de Aventuras:

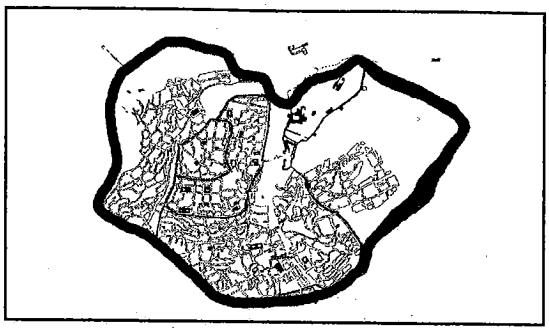
▶ Desde un tiempo atrás los habitantes del Barrio de la Cauracha escuchan por la noche extraños lamentos, que parecen provenir de la profunda cueva que en el rabat se encuentra. Aunque muchos achacan el ruido al viento, otros, entre los que pueden encontrarse los Pj, piensan que puede haber algo más en la cueva y se deciden a entrar a investigar. La cueva es muy inaccesible, hay dificultad para respirar en ella (los Pj con menos de resistencia 15 lo pasarán muy mal) y riesgo de desprendimientos, por lo que se deberán realizar constantes tiradas de suerte (con bonus que poco a poco irán disminuyendo) para no morir aplastados bajo una roca. Si llegan al final de la cueva se encontraran con Nata, llorando abrazada a un pequeño pedazo de pan, que al verlos los atacará con todas sus fuerzas (su única arma es su enorme fuerza física –30–, careciendo de protección alguna). No caerá inconsciente y sólo dejará de atacar si le quitan la vida. Ella se escondió en la cueva tras haber descubierto una receta mágica que le permitía hacer del pan un alimento que otorgara vida eterna si se comía con regularidad. Después de varios siglos el pan casi se le ha agotado y tras haber habitado tanto tiempo en la cueva es incapaz de salir de ella para preparar más, por lo que se lamentaba por su cercana muerte. Cuando vio a los Pj sufrió un ataque de miedo y locura, al creer que venían a robarle lo poco de pan que aún guarda, y de ahí que los atacara. El pequeño trozo que queda puede servir también para devolver la vida a alguno de los caídos durante la incursión a la cueva, pero si lo que pretenden es guardarlo en cuanto se ponga duro (cosa que pasará un par de días después de sacarlo de la cueva) perderá sus propiedades.

▶ Don Enrique y don Beltrán Clarín planean acabar con la vida de Pedro I el Cruel, y no le gusta nada la relación que mantiene con el sabio granadino Benahatin por miedo a que éste lea en los astros sus planes. Por eso mandan a un grupo de mercenarios para que acaben con el musulmán o al menos impidan que sus cartas lleguen al rey y si pueden cambiarlas por otras falsas mucho mejor). Los Pj pueden ser este grupo de mercenarios que ha de infiltrarse en Granada, o bien pueden haberse enterado por casualidad de los planes de los cristianos e intentar salvar a Benahatin.

▶ Corren los años centrales del siglo XIV y la peste bubónica *(pág. 53 del manual)* también ha llegado a Granada. A pesar de que las mejores condiciones higiénicas favorecen que la enfermedad no haga tantos estragos como en el Occidente cristiano, el maristán del Barrio de la Cauracha ya no da de sí para acoger a más enfermos, sobre todo desde que un falso adivino va extendiendo el rumor de que quien beba durante una semana el agua del patio del hospital sanará de su mal. Enfermos de todos los lugares tratan de entrar en Granada para salvarse y los Pj deberán ayudar en las labores de control de los viajeros, impidiendo que nuevos portadores de la peste penetren, y al mismo tiempo tratar de desenmascarar al agorero.
-De nuevo unos versos del desconocido poeta han aparecido en la ciudad, esta vez en un trozo de piel curtida clavada sobre la puerta de la Casa del Gallo, que dice: *"Las lágrimas han revelado el secreto / en un vallecillo cuya belleza tiene signos manifiestos / un río que corre por todo un jardín / un jardín que hace brillar sus colores por todo el valle"*. Con este poema Hamda transmite su premonición de que el fabuloso tesoro de Dic-Roh se encuentra enterrado en el jardín interior de la Huerta de la Fuente de la Lágrima *(ver descripción más adelante)*, en donde hay un manantial que recorre en círculos todo el patio. La decoración con cristales vidriados y el agua hace que cuando los rayos de sol se proyectan en el jardín, destellos de colores se eleven desde el mismo. Éste es un lugar privado de disfrute de la nobleza musulmana, así



que si los Pj quieren intentar hallar el tesoro no podrán entrar por las buenas (a no ser que alguno pertenezca a la nobleza y logre que lo inviten) y, si lo hacen por las malas y son descubiertos se verán en muy serios problemas. El tesoro es una diminuta cajita con una perla negra engarzada en plata en su interior, la cual funciona igual que un talismán de Conmoción (pág. 86 del manual) con la diferencia de que si eventualmente se guarda en su caja no se le deberá aplicar caducidad alguna.



Cerca del Norte o de Don Gonzalo

Este circuito de murallas se construye para englobar cuatro de los arrabales más poblados de la ciudad, el de Xaria, el Rabadasif, el del Albaycin y el de la Albaida. Para protegerlos, Reduan, ministro de Yusuf I, levanta esta cerca, llamada de Don Gonzalo porque en una de las torres de esta muralla fue encarcelado, por Muley Hacen, don Gonzalo de Zuñiga (Obispo de Jaén) junto con el Conde de Castañeda, Don Juan Manrique. El conde fue liberado tras pagar por él un cuantioso rescate, usado para restaurar la muralla del Albaycin, caída por un terremoto que también tiró abajo parte de los muros de la Alhambra; mientras que los intentos por salvar al obispo fueron nulos y murió preso.

Cinco puertas permiten la entrada y la salida, destacando la Puerta de los Halconeros y la del Campo de los Almendros (ver leyenda del Palacio de la Princesa Cobayda), y otras cinco mezquitas se distribuyen por el territorio para cubrir las necesidades del elevado número de habitantes. La más importante es la Mezquita Mayor, muy grande y suntuosa, con nueve naves, un patio en el que crecen limoneros y un profundísimo aljibe del que se dice que no tiene fin. Destacable también es el gran número de casas principales, cuidadosamente recreadas, con decoración en azulejo y en estuco, y con patios y huertos hermoseados con estanques y pilones de agua corriente. El resto de las casas son de muy pequeñas dimensiones, sucias por fueras pero limpias en su interior. Las calles de esta zona son especialmente estrechas (hasta el punto de que los tejados llegan a tocarse impidiendo que penetre el sol y dos asnos que caminaran en dirección contraria no podrían pasar) y sinuosas, muy parecidas entre sí, por lo que es fácil perderse. Muchas de ellas carecen de salida.

Un destartalado y no muy cuidado baño (carente de lujos, comodidades, inciensos...) cubre las necesidades higiénicas de toda la población.

El que esta zona se encontrara con anterioridad extramuros de la ciudad, es evidente por la existencia de tres rábitas, la de Hauro, la de los Aceitunos y la de Alah-Deb. Las rábitas son pequeñas fortalezas avanzadas destinadas a los guardianes de la fe, mitad monjes y mitad guerreros, cuya misión es la defensa del territorio y la expansión de la doctrina islámica. Están formados por murallas torreadas con un único acceso, y en su interior por una serie de habitaciones que se abren a un patio central, siendo las más amplias la sala de reuniones y la mezquita.

El Barrio del Albaycin es el más alto de la ciudad y está habitado por los musulmanes que provienen de Baeza, ciudad de la que tuvieron que huir cuando fue tomada por Fernando III en el año 1227. Más tarde, se unieron al arrabal las familias que por motivos similares tuvieron que salir de Úbeda. El carácter de la gente del Albaycin es muy belicoso, muchos se dedican al hurto y suele haber enfrentamientos entre estos y los habitantes de otros barrios de Gharnata [Granada]. A pesar de todo, es el núcleo más rico y laborioso que hay en la medina, y llegó a tener casi treinta mil vecinos.

El Barrio de la Albaida compite en grandeza y esplendor con el Albaycin, y las disputas entre los miembros de uno y otro arrabal son muy comunes. También es un rabat muy populoso, en el que destacan la rábita y el suntuoso palacio de Alah-Deb. (Ver leyenda de la Casa de los Telarones).

El Barrio de Xaris recibe su nombre de la vía romana que lo atraviesa y que era la general que conducía de Roma a Castulo. La mezquita el mismo nombre y un hermoso aljibe son los elementos destacables del arrabal.

Personajes:

▶ **Alamut:** cabecilla de uno de los grupos de musulmanes que llegaron a la ciudad desde Baeza. Es un hombre rudo y tosco, más dado a defender los problemas con la fuerza de los puños que tranquilamente dialogando, y muy proteccionista con sus hombres y su familia. Tiene un hijo, Alatar, muchacho de caprichoso carácter tomado como líder por los jóvenes del arrabal; y dos hermosas hijas gemelas e idénticas, Xarifa y Alboraya, a las que ningún musulmán en su sano juicio se atrevería a acercarse.

▶ **Ibn Marzuk "el intrigante":** sabio que habita en el Barrio de la Albaida, y que recibe este sobrenombre al estar muy mezclado en todos los asuntos de la corte y conocer todos los entresijos de los nobles de la ciudad, información con la que suele jugar. No es bien visto en Granada porque todos temen que puede decir de ellos más de lo que le gustarían, pero hasta ahora su inteligencia y sus amplios conocimientos le han librado de las iras de estos, y los datos que posee los explota a su favor para llevar una vida lujosa. Suele pasear por toda la ciudad, observando a la gente, escuchando lo que dice e incluso siguiéndolos para ver que traman, usando siempre el disfraz como aliado. Marzuk puede sentirse atraído por la labor que realicen los Pj y, si es comprometida, usarla para obtener de estos aquello que desee.

▶ **Maryam:** mujer de ciencias, poetisa y estudiosa que tenía su residencia en el Rabadasif. Ésta es una casa de pequeñas dimensiones que destaca por su amplio jardín, en el cual hay una gran variedad de árboles y plantas traídas desde diversas partes del mundo.

Nísperos, duraznos, plataneros, morales, maxoletos, madroños,... son algunos de los árboles que allí hay; y la adormidera, el laurel, la manzanilla, el azafrán, la albahaca, el tomillo... algunas de las plantas que se pueden hallar. Maryam es conocida por sus deliciosos frutos secos, por su vinagre negro que disuelve las piedras, por su vino de arroz capaz de hacer enfurecer a los que lo beben y, sobre todo, por su pan de semillas de adormidera blanca (que relaja y calma los dolores).

▶ **Zuizam:** anciano monje-soldado que ha pasado todo su vida destinado en la Rábita Hauro. Su avanzada edad y la perdida de sus capacidades físicas le han relevado de su trabajo, pero continúa habitando una mísera casa adosada a la rábita, pasando todo el día en los torreones de la misma vigilando ante posibles peligros para la ciudad. Es un fanático mahometano que desprecia a cristianos y judíos, y a ellos achaca todos los males que Granada padece, por lo que es recomendable que los Pj de alguna de estas dos etnias no mantengan relación alguna con él.

Ideas de aventuras:

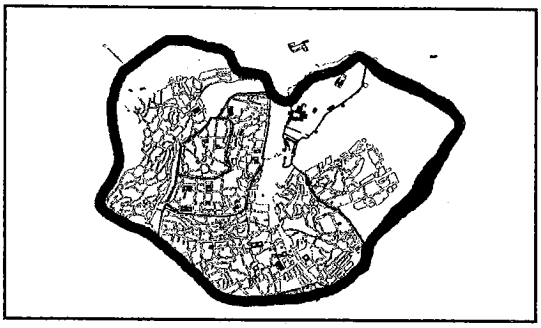
▶ En el barrio del Albaycin todo el mundo sabe quien es quien, pero hay una casa en la que nadie conoce a la cristiana que recientemente la habita. Ésta es Violante de Blasco, una bruja seguidora de Agaliaretph cuyo aspecto joven y radiante, y su inusitada belleza (extrañamente atrayente) no delata en absoluto los más de cien años de vida que acarrea a sus espaldas. Ha llegado a Granada buscando dos libros: "Epístola de los genios", de Abu Amir ibn Uhayd y el "Libro de Roger" de Al-Idrisi, segura de que el primero le dará las indicaciones para poder realizar el hechizo del Elixir de vida *(ver pág. 88 del manual)* y el segundo le revelará donde se puede hallar la piedra sin nombre. Su condición de mujer cristiana le impide moverse con libertad por la ciudad, por lo que contratará, seducirá, sobornará o chantajeará a los Pj para que busquen los libros por ella. Si llegan a conseguirlos y a los jugadores se les ocurre la "genial" idea de engañar de alguna manera a Violante, se habrán ganado a una terrible enemiga que jugará con ellos destrozando sus vidas de tal manera que prefieran la muerte al infierno en el que viven.

> NOTA para el DJ: el encontrar estos libros es sumamente difícil, pues pueden estar en cualquier parte de Granada. Al "Libro de Roger" le falta la página que cita el lugar donde se encuentra la piedra sin nombre, y hallar esta hoja perdida sí que es algo muy complicado (incluso puede que esté en manos de algún poderoso hechicero musulmán).

▶ Los habitantes de los barrios de la cerca del sur se encuentran preocupados, pues en los últimos días ocurren cosas muy extrañas, las cosas desaparecen de un sitio para ser encontradas en el otro extremo del arrabal, mujeres de severa moral han realizado espectáculos públicos de mal gusto, las ropas tendidas al sol aparecen rotas y manchadas, etc. El responsable de todo esto es un Baharis *(Ver pág. 135 del manual)* muy bromista que entorpecerá a los Pj siempre que pasen por alguno de estos barrios, y de ellos dependerá el que deje o no de molestar.

▶ Don Gonzalo de Zúñiga se encuentra apresado en la Torre de la Puerta del Osario, y los miembros del cabildo de Jaén no tienen suficientes riquezas como para hacer frente a la suma pedida por los granadinos a cambio de su rescate. Por ello contratan al grupo de Pj para que lo liberen, dándoles una cruz que había pertenecido a don Gonzalo para que el obispo estuviera seguro de sus intenciones. Si consiguen llegar hasta el obispo, éste tomará la cruz y se negará a huir, asegurando que su destino está en esa cárcel y que la cruz le dará fuerzas para seguir integro. Si los musulmanes intuyen que alguien ha sido capaz de traspasar sus defensas, controlaran las salidas de Granada y será difícil para los Pj el poder huir de la ciudad.

▶ En la acequia de Muamil, cercana a la puerta del Campo de los Almendros, habita una diminuta hada *(Ver pág. 155 del manual)* que siempre está sobrevolando el agua. De día es inapreciable, pero de noche se puede ver como si de una luciérnaga se tratara (una tirada exitosa de Otear mostrará que no es un insecto). El hada vive ligada al agua de esta acequia, proveniente del manantial de Alfacar, y sí se secara moriría. Los Pj pueden recurrir a ella para conseguir la moneda de oro bendecida que les permita realizar el talismán de suerte *(Ver pág. 95 del manual)*. Pero ésta es muy infantil y caprichosa y pedirá una interminable lista de cosas sin importancia (un pan recién horneado y aún caliente, una amapola de la casa de Maryam, una rama del árbol más antiguo de Granada...) para otorgársela.



Cerca exterior de Poniente

Es la que abarca más extenso circuito, con doce puertas que permiten el paso de uno a otro lado de la ciudad, siendo las más importantes la puerta de la Rambla (que da acceso a la zona intramuros en la que se desarrollan lo torneos), la de Ateibin o de los Penitentes (al lado de la fortificación del mismo nombre) y la de Elvira (que se une con la cerca del Sur), por la que salió Boabdil camino a la batalla de Lucena, y como aviso a la derrota que allí le esperaba su lanza ceremonial que siempre la había traído suerte en la batalla, se rompió al chocar con el arco de la puerta. El cauce del río Darro separa el territorio en dos partes, comunicadas entre sí por una serie de puentes. Destaca el del Alcalde, (construido por Ali-ben-Mohamed-ben Tauba, cadí del rey Badis), el primero, y el único durante mucho tiempo, que comunicaba las dos partes del río y que permite la llegada a la Alhambra. Cuando Ibn Hud se apoderó de la Alhambra, los Almohades se hicieron fuertes en la Alcazaba Cigida destruyendo el puente. Los márgenes de esta zona del Darro se cubrieron de sangre por esta guerra en la que gran número de Almohades murieron bajo el filo de la espada del guerrero Addel-Mumem, del que se decía que tenía la fuerza de cinco hombres y que ninguna herida le dañaba. Otros puentes relevantes son el Puente de lo Justo (que da paso al tribunal de los mercaderes situado en la calle del Zacatín) y el Puente de la Cigida (que comunica el barrio de los Jelices con el Zacatín).

También son muy numerosos los barrios que aquí se engloban. El Rabat del Zenete es un arrabal muy populoso que fue llamado así por la tribu berberisca que acompaño a Zawí ben Zirí cuando tomó Granada, y que se asentó en esta zona. En el barrio moran varias generaciones de musulmanes africanos de la familia de los Beni Zeneta, reputados guerreros muy apreciados por los sultanes granadinos como guardia personal.

En este barrio se encuentra la Casa de las Tumbas, construida sobre un antiguo baño árabe que quedó enterrado bajo ésta. La casa se comunica mediante pasadizos secretos con el baño subterráneo, en el que se dice que están los cadáveres de un buen número de adinerados musulmanes que en ellos fueron asesinados, así como todas las riquezas que en su vida atesoraron.

El barrio de la Acequia de los Abaceros se separa del anterior por la conocida calle de Elvira, una de las más importantes, transitadas y dinámicas de la medina. La Mezquita de la Casa de la Vida y un Hamman de pequeñas dimensiones son las edificaciones más significativas del arrabal, destacando por encima de ellas el Pozo de Airón. La finalidad de éste no es la de almacenar agua, sino que fue construido para dar salida al aire de las entrañas del planeta y evitar así los temblores de tierra.

El Rabat Abulaci tomó el nombre de su fundador, el insigne Abul-Aasi. Una bella plaza (elemento atípico de las ciudades musulmanas) centra la vida del barrio, y en ella se sitúa una mezquita y el baño público de Abolaz. Destaca la presencia en el arrabal del Fondac al-Ginuyin, o Alhóndiga de los Genoveses. Las alhóndigas, edificios que se integran en el tejido urbano comercial, son construcciones destinadas a la venta de algún tipo de producto. Tienen dos o tres plantas de habitaciones organizadas en torno a un patio porticado, sirviendo el piso inferior como tiendas abiertas al público, establos y almacenes, y estando los superiores dedicados al alojamiento de los comerciantes. La Alhóndiga de los Genoveses se dedica a la venta de tejidos y paños de lino y algodón, sedas, papel, plata, plomo y cobre, drogas, especias, nuez de agalla para tintes, etc.

Pegado a la muralla de la ciudad se levanta el arrabal de la Puerta del Corro, de pequeñas dimensiones, pero fuertemente poblado. Lo único destacado es la Mezquita de Majadalfecy, de rústica construcción y con el muro de la quibla mal orientado hacia la Meca.

El rabat más importante fue el de los Posaderos, del que forman parte el Zacatín y la Alcaicería, centro mercantil y de la industria, de los negocios y de las contrataciones, emporio de riqueza y de trabajo en el que también se sitúan la Madraza, o universidad, la Alhóndiga Zaida, la Casa del Alfaquí, las fábricas de curtidos, el Tribunal de los Mercaderes y la Mezquita Aljama, o principal de la ciudad.

El Zacatín, ó mercado de los ropavejeros, es una vía habitual de tránsito que corre paralela a la Ribera del Darro y el lugar en el que se sitúa el zoco más importante de la ciudad, estando el resto en las callejas de las inmediaciones. Plateros, calceteros, tintoreros, zapateros, merceros... usan la parte baja de las casas como tienda o levantan su puesto exponiendo sus productos y ocupando muchos sitio en una calle ya de por sí estrecha, por lo que el tránsito es lento y dificultoso. El zoco en su conjunto es un hervidero de ruido, colores y olor a especias, cuero y humanidad, en que se pueden comprar toda clase de frutas y verduras frescas, venado, jabalí, faisán, liebres, caña de azúcar, miel, salazón de pescado, aceite, pan, cochinillas para tintar la ropa, artículos de cuero, jabón, kohol para el maquillaje de las mujeres, ropas y calzado de todo tipo, lana, yeso y cal, cera, utensilios y mobiliario de madera y un larguísimo etcétera.

La Alcaicería, por su parte, es el lugar de comercio de los objetos más caros y exquisitos, por lo que a diferencia de los puestos del Zacatín es una estructura construida que se abre al exterior mediante diez puertas que al llegar la noche se cierran. La extensión que tiene es de 4.600 m2, y en su interior se sitúan más de doscientas tiendas. El ambiente aquí es mucho más tranquilo que en el zoco, y los puestos de lo distintos comerciante están perfectamente ordenadas y delimitadas (aunque siempre hay mercaderes que tienden una alfombra en el suelo y venden en ella sus productos). Las medidas de seguridad son cuantiosas, y los vigilantes están allí de noche y de día para proteger las valiosas mercancías. Lo que aquí se puede comprar es sobre todo sedas *(Ver la leyenda de la Casa de los Telarones)*, pero también brazaletes, axorcas, collares de oro y plata; cuentas de vidrio, cornerina y ámbar; suntuosos broches, perlas y todo tipo de piedras preciosos, gasas, productos de importación, material de escritura, libros, aves exóticas, etc. Como se puede ver los productos de la Alcaicería sólo están al alcance de unos pocos. *(Ver Anexo I)*.

La Mezquita Aljama es el mayor y más importante templo de la ciudad, a ella todos los viernes el propio sultán acude a rezar junto con su pueblo y es donde se celebraban los actos religiosos más grandilocuentes. Tiene un gran tamaño, contando con once naves perpendiculares al muro de la quibla, a lo que se le suma un elevado alminar, el extenso patio y el aljibe de la lonja. Su construcción se remonta a época Zirí, aunque con el paso del tiempo ha sido agrandada y enriquecida.

La madraza, la universidad musulmana, se abre a la plaza de la Mezquita Aljama. Ridwan, primer ministro de Yusuf I, fue el que mandó construirla, convirtiéndose en la primera institución de este tipo que funciona plenamente en Al Andalus. Se entra al edificio por un sencillo y elegante pórtico de mármol blanco. En el interior, las habitaciones, cómodas y espaciosas, se organizan en torno a un patio central de bella vegetación, y en uno de los lados de éste una escalera permite el acceso al segundo piso, donde se encuentra el salón principal, ricamente recubierto de zócalos de mosaicos, estucos y decoración con formas geométricas y decoración de ataurique.

El objetivo de la madraza es formar a los altos burócratas del estado, y las enseñanzas se centraban en la jurisprudencia, literatura y religión, aunque no faltan la medicina, el cálculo, la astronomía, la geometría, la lógica e incluso la mecánica. En ella figuran los más importantes sabios granadinos: Ibn al-Fajjar, Ibn Marzuk "el intrigante", Ibn Lubb, al-Maqqari, al-Zawawi, Ibn al-Jatib, etc. Tras unos años de estudio se consigue el título de ulema, que permite acceder a las profesiones de imán y faquih.

La casa más importante de este barrio es la Dar Cetti Meriem (casa de la señora María), que pertenece a los infantes de Almería. Es una casa lujosa en cuya sala principal (en la que se encontraba un enorme escudo de la dinastía de los Alahmares) se acostumbran a dar fiestas que, por sus excesos y desenfreno, son comentadas a lo largo y ancho de la ciudad.

Pasado el río Darro, cuatro barrios se localizan en el noroeste, el de Alcalde, el de la Almanzara, el de Gomera y el de los Mauritanos. Son unos arrabales muy pequeños y prácticamente unidos entre sí. Cuentan con mezquitas, baños y casas principales, pero no hay ningún edificio de especial interés. El barrio de los posaderos continúa en el otro extremo del río. Aquí se puede localizar una rábita ya en desuso, cuyo estado es casi de ruina, y la Alhóndiga Gigida o Nueva, la más importante y la más grande de la ciudad. Es un edificio casi cuadrado, con habitaciones en torno a un patio, al que se accede a través de un pórtico en el que se puede leer la siguiente inscripción: *"Di: Dios es único, Dios es Él solo, no engendró ni*

ha sido engendrado, ni existe para Él compañero alguno". Estaba dedicada a la venta de grano y a hospedería de comerciantes itinerantes.

Personajes:

▶ **Ibn al-Tilimsami:** sabio que imparte clase en la Madraza. Es un hombre de rígidos valores mahometanos encargado sobre todo de las enseñanzas de teología, y capaz de repetir de memoria todas y cada una de las suras del Coram. Dice conocer todos los misterios que se encierran tras la palabra que Alláh reveló a los hombres, y le interesan lo que las religiones cristianas y judías pueden aportar al conocimiento de la divinidad. Su código moral es muy severo y sus clases muy duras.

▶ **Muamin de Fez:** guardia de la Alcaicería. Africano de gran tamaño y mayor honestidad al que todos temen por su rudeza. Si está presente a ningún ladronzuelo se le ocurrirá "tomar nada prestado" de los mercaderes. Tiene la llave de una de las puertas traseras de la Alcaicería, y nunca se separa de ella. Siempre necesita dinero para mantener a su amplísima familia, por lo que se presta a eventuales trabajos, bien remunerados, en los que se precise a un guerrero de gran fuerza.

▶ **Alarife:** mendigo que suele frecuentar el zoco del Zacatín. Dice conocerlo todo y saberlo todo, y aunque es verdad que es un perspicaz observador que se entera de muchas cosas, también es cierto que suele mentir más que habla, de ahí que todos se refieran a él con el mote de "alarife" (albañil) por la cantidad de historias que inventa y por todos los castillos en el aire que construye. A pesar de ello, son muchos en la ciudad los que constantemente lo buscan, pues conoce a todos los comerciantes de los zocos, entre ellos a los vendedores de las diversas drogas que por la ciudad pululaban.

▶ **Piero el Genovés:** comerciante de la Alhóndiga de los Genoveses, que a pesar de su juventud tiene un próspero negocio al vender los productos que los barcos de su padre traen desde Italia. Las mejores y más delicadas prendas de lino y seda de la alhóndiga son las que él ofrece, y sus telas son las más solicitados por la nobleza musulmana. La envidia que entre sus compatriotas esto crea, unido a su carácter altanero y a sus continuos aires de superioridad, hace que no sea demasiado apreciado. Piero también exporta de Génova libros y talismanes mágicos que secretamente vende a algunos de los comerciantes de la Alcaicería.

Ideas de aventuras:

▶ El Darro es el río que divide en dos la zona que la Cerca de Poniente rodea, y la riqueza que sus aguas aportan a la ciudad es memorable, pero no sólo para la agricultura, pues el caudal suele arrastrar piedrecillas de oro, y son muchos los que se gana la vida buscando el preciado metal.

Si a los Pj les apetece probar suerte e intentar enriquecerse a través de está vía, puede que den con una de las piedras que los Duendecillos del Darro *(ver bestiario granadino)* encantan con un conjuro de codicia eterna, lo que le llevará a intentar acaparar todas las riquezas posibles, sin importarle el método que para ello tenga que usar, causando muchos problemas a todo el grupo de Pj.

▶ Sin ninguna razón aparente, la cantidad de droga para el consumo que antes había en Granada ha decrecido, y sólo el hashish al-harafish, también conocido como "hierba de los truhanes" y consumido por campesinos, jornaleros y siervos, puede hallarse, aunque, eso sí, a un precio que casi cuadriplica el habitual. El opio, droga preferida por las clases altas que lo toman en pastillas, lo fuman o, sobre todo, lo consumen en jarabe de uva, es casi imposible de hallar. Las revueltas que por esta causa se están produciendo en la ciudad son numerosas, y muchos nobles, es secreto, han ofrecido una gran cantidad de dinero a quien les proporcione opio. Lo que puede parecer una forma fácil de enriquecerse para los Pj puede meterles en problemas al descubrir que todas las drogas que entran en Granada le son vendidas al príncipe Nash *(Ver PNJ de la Corte Nashrí)*, y éste no va a permitir que se sepa en la ciudad que reúne el opio como complemento para un ritual demoníaco que tiene previsto realizar.

▶ El zoco de la ciudad es el lugar ideal para la picaresca, y una pequeña banda de muchachos jóvenes y ágiles se dedican a robar a los mercaderes y a los despreocupados compradores. Los Pj pueden ser víctimas de uno de estos robos o pueden ser contratados por algún comerciante, pero habrán de dedicarse a descubrir quienes son los ladronzuelos y a impedir que los robos continúen. Una pequeña casa del Barrio de Badis es el refugio de estos jóvenes que se dedican a robar como único medio de vida. En la casa están todas las cosas que han hurtado, la mayoría de ellas de escaso valor, pero también puede que allí se encuentre algún objeto cuya gran importancia sea desconocida por los ladrones (queda a discreción del Dj cual puede ser el objeto en cuestión).

▶ El pozo de la Mezquita de la Vida es una vía de comunicación subterránea que permite desplazarse a diversos puntos de la ciudad. Sin embargo, bajar por él es muy difícil (-50 a las tiradas de trepar), y la caída puede resultar mortal debido a la enorme distancia que separa el fondo de la superficie. Todas las vías a las que el pozo da acceso han sido creadas mediante la magia, y la zona es un hervidero de encantamientos y energías místicas (tanto positivas como negativas), así como de almas de los seres sobrenaturales que allí habitan. Los pasadizos de tierra prensada, suficientemente amplios como para que una persona de tamaño medio pueda caminar con comodidad, resultan confusos y laberínticos, y ninguna marca en suelo y paredes permanecerá más de un par de horas. Las salidas que dan paso al interior de la ciudad se encuentran todas tapadas, algunas serán totalmente imposibles de abrir al quedar debajo de edificaciones de piedra o similar, y otras podrán despejarse usando los instrumentos adecuados. Con respecto a las salidas al exterior, hay tres operativas: una al lado de la Puerta del Osario, otra que se abre en el cementerio de Sahl y una última dentro del recinto de la alcazaba de la Alhambra. La salida de nuevo por el pozo es imposible sin ayuda desde el exterior. Estos pasadizos son el único medio de llegar a la mansión subterránea de Ibraim Ben Abou Agibb *(Ver leyenda del Palacio de la Bella Granada)*.

La zona extramuros

Alrededor de las murallas, la ciudad también existe, bien porque el aumento de población ha hecho que algunos barrios se construyan fuera, o bien porque es el sitio elegido por algunos nobles para colocar sus casas de recreo.

Una de estas casas es la Almunia de la Fuente de la Lágrima, el sitio ideal para las fiestas campestres y para soportar los rigores del estío. Está situada en un paraje con suavísimo y templado ambiente que cuenta con floridos jardines, aguas dulces y copiosas, suntuosos aposentos, numerosos alminares y quintas de recreo, plantíos de hierbas aromáticas y otras muchas delicias. Con relación a la almunia en cuestión, es conocida por su belleza y por la variedad de plantas que en ella crecen. Tanto ésta, como otras almunias de la zona (como la de Aben Saad), se encuentran próximas al Albercón, un enorme estanque con cuatro torres en sus esquinas, en el que los nobles musulmanes celebraban sus fiestas navales en barcos y esquifes. El agua entraba aquí proveniente de la Acequia de Alfacar.

En esta parte también se localiza el cerro conocido como Panderete de las Brujas, donde se encuentra la Fuente de la Gallomba, cuyo manantial nace de una recóndita cueva excavada en la roca.

El margen de la ciudad también es el lugar escogido para colocar las raudas o cementerios. La fundación de los mismos es un acto piadoso que se ve recompensado con beneficios en la otra vida, por lo que es común que mecenas se hagan cargo de su construcción, como ocurre con la Rauda de Sahl ben Malic. Los enterramientos suelen ser individuales, con los cadáveres colocados de costado (permitiendo hacer fosas muy estrechas) con el rostro girado hacia la Meca. Los cuerpos simplemente se envolvían en telas, sin ataúd, que sólo se usaba para el traslado, y el lugar que marcaba el enterramiento era delimitado por dos losas rectangulares o triangulares, una a los pies del difunto y otra en la cabeza, de mayor tamaño. En este cementerio también hay una qubba, panteón de planta cuadrada y cubierto por una cúpula que alberga el cuerpo de un santo o asceta, sin embargo en este caso las inscripciones han sido borradas, y no sé sabe que cuerpo se encuentra en su interior. Así mismo hay un panteón de planta cuadrada donde se enterró a Sahl ben Malic y a sus descendientes *(Ver Anexo VI)*.

Extramuros también se halla la Dar Abenmordi, o casa del hijo de Mordi, conocida por su hermoso jardín en el que hay las más bellas flores de toda Granada, y toda una variedad de aves exóticas que viven en libertad, sin escapar del jardín que consideran su hogar. Igualmente, un sin fin de palomas, gorriones, ruiseñores y otros muchos pájaros acuden a diario a la casa, y la música que su canto produce se escucha en todos los alrededores.

Uno de los barrios que se extiende más allá de las murallas es el arrabal de Bibarrambla, que tomo su nombre de la puerta de entrada cercana. Aquí tienen sus talleres y comercios los carpinteros, cerrajeros, boteros, cordoneros, albardoneros, cuchilleros, etc. Destaca en el arrabal la Mezquita de los Herreros, pequeña pero de gran riqueza decorativa, y un magnífico aljibe cuya agua, encantada, tiene propiedades curativas. El otro barrio es el Arrabal de la Loma, que estaba íntegramente formado por jardines y casas para el recreo, todo destinado a las clases más pudientes.

Cercano al arrabal de Bibarrambla está la Alhóndiga Zaida, en la que los comerciantes cristianos se alojan (aunque también había allí mercaderes musulmanes y otros viajeros) y en la que vendían sus mercancías traídas del resto de reinos ibéricos. No es muy común que clientes individuales se desplacen hasta aquí para adquirir algún producto, a no ser que busquen algo específico, pues las mercancías cristianas son vendidas a los comerciantes locales que se encargan de distribuirlas por la ciudad. La alhóndiga destaca por la venta de aceite, miel, queso, frutos secos y pasas.

Una explanada próxima a este lugar es la zona elegida por los sultanes y los nobles musulmanes para los torneos, a pie o a caballo, a los que tan aficionados son. Diversos pabellones y tribunas son levantados, y en medio de un ambiente grandilocuente de lujo y de festividad, los principales caballeros musulmanes prueban su valor y su destreza con las lanzas o las cimitarras, haciendo las delicias de los habitantes de Granada.

Cerca de la Puerta de los Penitentes se haya el Castillo y la Almunia del mismo nombre. Esta nomenclatura proviene de que en los alrededores había varios morabitos (ermitas o santuarios en los que habita un musulmán que profesa cierto estado religioso similar al de los ermitaños cristianos). Con relación al Castillo, es una fortificación que protege la entrada a la ciudad y gran número de guerreros habitan en él. Sin embargo los habitantes de Granada no suelen acercarse, pues durante la noche sus muros parecen exhalar extraños lamentos que los moradores del lugar niegan escuchar. Por su parte, la Almunia, tiene unas amplias huertas en las que crecen unas frutas en aspecto deliciosas pero cuyo sabor, levemente amargo, contrasta con lo dulces que son las de las huertas cercanas.

Pasado el puente del río Genil está el enorme y bello palacio conocido como Alcázar Genil, mandado construir por el Almohade Abu Ibrahim Ishac. Esta casa noble, ha alojado al infante don Felipe, cuando en tiempos de Muhammad I vino a visitar Granada. Muhammad III estuvo viviendo aquí después de su obligada abdicación, Muhammad V lo vino usando como lugar de reflexión, y Aixa, madre de Boabdil, lo ha tomado bajo su propiedad. Tiene un muy bien cuidado jardín llamado el Huerto de la Reina, y una alberca de gran tamaño en la que se realizaban juegos navales.

Muchas otras casas importantes se encuentran extramuros, como la Dar Nonsara o Casa de las Delicias, edificio de gran antigüedad destinado por los reyes nashritas a lugar de oración y recogimiento, en el que pasaban entregados al ayuno y la penitencia los días del Ramadán. Destacado también es el Palacio de los Alijares, mandado construir por Muley Hacem, que se encuentra rodeado de estanques de agua y singulares jardines, vergeles y huertas.

Otro palacio construido para el deleite de la corte musulmana es el de Dar al-Alaarosa, o Casa de la Novia, sobre el cerro del Valparaiso. Se dice que desde la Torres más alta se podía contemplar el paisaje más bello de la tierra, hasta el punto que aquel que desde allí viera los campos y montes de Granada, nunca en su vida podría marcharse de la ciudad pues el recuerdo de tal belleza haría que se consumiera de pena por no poder contemplarla.

Personajes:

▶ **Ibn al-Haddad**: músico amante de la naturaleza y de aquello que tienen de especial los sentimientos humanos. Se dedica a componer canciones de gran melancolía, y nadie que las escuche puede evitar que la tristeza lo inunde. La pesadumbre que sus canciones refleja se debe a la perdida de la mujer que amaba, Xarifa, y con la que desde niño se encontraba prometido. Desde su fallecimiento vive como invitado en la Casa del hijo de Mordi. Xarifa le entregó antes de morir un talismán que atrae y domina a las aves, y rodeados de ellas pasa los días inspirándose en sus trinos para hacer su música. Ibn al-Haddad a menudo es llamada a los palacios de la Alhambra o a otras cosas nobles para que interprete sus canciones.

▶ **Abu Tifer:** ermitaño que habita uno de los morabitos que hay cercanos a la intersección de los ríos Darro y Genil. Es un hombre rudo y totalmente analfabeto, pero muy inteligente y capaz de prever los cambios del tiempo, de encontrar y seguir huellas de personas y animales que fueron dejadas hace días, de enfrentarse a los seres misteriosos que pueblan la noche, etc. Rechaza el trato con los hombres y sólo habla si es estrictamente necesario, pasando el día sumido en la contemplación de la naturaleza y en la reflexión. Conoce la existencia de la Encantada que habita en una cueva cercana (ver leyenda de la Cueva de la Encantada), nunca ha intentado nada contra ella porque a él no le ha causado ningún problema, pero sabe que con su cabello atrae a muchachos jóvenes con la esperanza de que alguno sea capaz de liberarla del encantamiento en el que está sumida, y por el cual está condenada a pasar las noches peinándose en su cueva a las orillas del río. Cuando apresa a un joven que no es el elegido para desencantarla, la rabia que siente le hace matarlo enredándolo con su pelo, y sólo aquel que de forma sincera puede ver en ella algo más que una hermosísima doncella, consiga despertar un resquicio de amor en el duro corazón de la Encantada y le corte todo el pelo, la liberará, convirtiéndola a partir de ese momento en una mujer normal.

▶ **Zarah:** esclava mulata de la Almunia de Aben Saad, joven muy sensual, de atrayentes rasgos felinos, que quiere por encima de todo abandonar su condición de mera criada, aspirando a convertirse en la favorita de algún noble o rico mercader que le dé todo tipo de caprichos, algo que el viejo Aben Saad no le va a conceder. Para ello va a usar las armas que tiene a su alcance: la seducción y los conjuros y filtros amorosos que posee, primero para que alguien la compre a su dueño y la libere, y luego para vivir una vida de placer como concubina. Es una muchacha sin ningún tipo de escrúpulos, que se guía únicamente por su puro egoísmo, y que no ve con mal ojo ni el robo ni el asesinato siempre que le beneficien a ella. Si por algún casual los Pj entran en contacto con ella, puede usarlos como medios para conseguir sus propósitos.

▶ **Absam el médico:** reputado doctor que habita en el Barrio de la Loma. Nacido en una familia de clase media, su habilidad en el campo de la medicina le ha hecho prosperar y que ahora habite en el más reputado arrabal de la ciudad. Sin embargo, su avanzada edad hace que haya perdido muchas capacidades, su pulso no le permite realizar correctamente ningún tipo de operación y su estado senil le lleva a confundir los síntomas de una u otra enfermedad o a inventar nuevas, a crear sus propias recetas milagrosas de dudoso efecto, etc., pero su orgullo le impide asumir que ha llegado el momento de dejar su labor. A pesar de todo su fama en la ciudad es enorme, y siempre que haya un asunto grave se le llamará a él y se seguirá su consejo por muy descabellado que éste sea (y por muy mal que con ello pueda acabar el paciente).

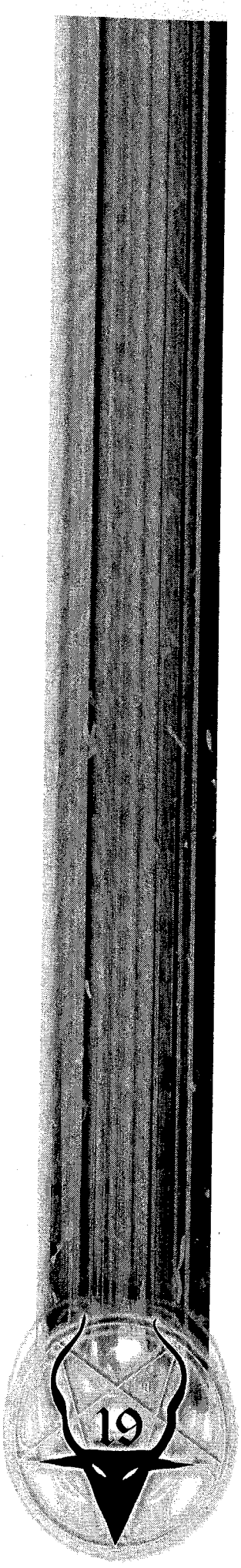
Tu felicidad se renueve cada día lo mismo que tu buena fortuna, aunque le pese al envidioso

Ideas de aventuras:

▶ En la Rauda de Sahl ben Malic hay una qubba muy antigua cuya inscripción está borrada y nadie sabe quien reposa en su interior, un hecho muy curioso si tenemos en cuenta que este tipo de edificación sólo era para mahometanos que hubieran demostrado una especial capacidad como seguidores de Alláh, y siempre eran recordados y admirados. En este caso la qubba estaba antes que el cementerio, cuando aún nadie habitaba los alrededores, y quien descansa en ella es un hombre llamado Hassam, que por sus buenas obras había sido elevado, por la admiración popular, a la condición de santo. Pero uno de los que con él colaboraba, Rakuni, sentía envidia de la fama de Hassam al creerse él merecedor de la misma, y una vez que éste murió hizo todo lo posible para que su recuerdo se olvidara. El buen corazón que Hassam tenía se ha ido agriando después de muerto, y la rabia que comenzó a sentir porque, por mano de Rakuni, su memoria no fuera venerada ha llegado a tal punto que su alma ha regresado a su cuerpo, convirtiéndose en un Muerto *(Ver pág. 162 del manual)*, para vengar lo que su compañero le hizo matando a cada uno de sus descendientes, a todos aquellos que lleven el apellido al-Rakuni. Entre los descendientes está la poetisa Hafsa bint al-Rakuni, relacionada con alguno de los Pj, y que solicitará su ayuda ante las extrañas muertes que están ocurriéndole a miembros de su familia. Hassam sólo se detendrá si su recuerdo vuelve a estar presente en la mente de los granadinos.

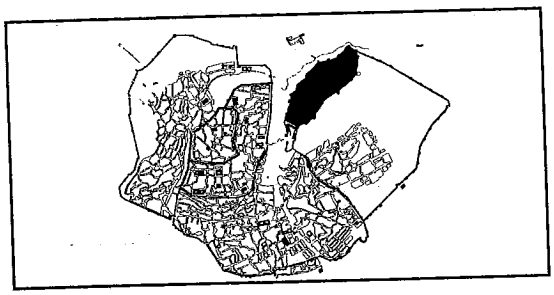
▶ En uno de las fiestas con torneo naval que se desarrollan en el Albercón, el joven Amir, de la noble familia de los Abidbares, murió ahogado, cuando era un excelente nadador y experimentado guerrero en este tipo de lances navales. La familia presume que algún miembro de la estirpe de los Mofarix, con la que están teniendo problemas, lo atacó a traición aprovechando el tumulto de la fiesta, y piden a los Pj que investiguen el caso. Es cierto que Sumadih al-Mofarix lo asesinó, pero no movido por las disputas de intereses entre sus familias, las cuales poco le interesan, sino porque Amir sedujo (y dejó en estado) a una joven musulmana, Zayda, no por amor, sino porque sabía que Sumadih había puesto desde tiempo atrás los ojos en ella. Amir rechazó a Zayda cuando estaba a punto de tener el hijo, avergonzándola en público por ser solo la hija de un tintero, y provocando que ésta, tras tener al bebe, se quitara la vida. Sumadih, en loor del amor que sentía por la muchacha se ha quedado con el niño comprándolo a la familia de Zayda, y ha vengado la afrenta de Amir con su muerte. Si los Pj descubren lo que pasó, Sumadih intentará convencerlos de que el tema no salga a la luz. Si los Abidbares se enteran de todo bien porque los Pj se lo digan, o bien porque no hayan sido lo suficientemente cuidadosos en sus investigaciones y los muchos espías de la familia también lo hayan descubierto, se librará una guerra abierta entre las dos estirpes por la cabeza de Sumadih y por el niño. La situación es difícil, y los Pj tendrán que andar con ojo para no verse dentro de los intereses de un fuego cruzado y no ganarse la enemistad de una familia u otra. (Si Sumadih se queda con el niño, al que llamará Zayde, al crecer se parecerá, tanto en físico como en carácter a su padre, lo que provocará un distanciamiento entre los dos, y la búsqueda de Zayde de su verdadera familia, por lo que recurrirá a los Pj).

▶ Una mujer, vieja y andrajosa, ha comprado una casa en el Arrabal de la Loma. Los ricos habitantes del barrio no desean que una persona así habite por allí, pero temen



su fama de bruja, por lo que intentaran convencer a los incautos Pj para que sean ellos los que se libren de ella. ¡Será una bruja de verdad?.

▶ La llegada del infante don Felipe a Granada no ha sido muy bien vista por algunas familias nobles de la ciudad, que no entienden el porque del acogimiento que el monarca está dispensando a este cristiano. Entre ellas está la familia de los Almoradís, que se opone abiertamente a que Granada pague a Castilla paria alguna y que quieren la guerra con el reino cristiano y, que mejor oportunidad para crear un conflicto, que acabar con la vida del infante. El visir de Muhammad I, recurrirá a los Pj para que eviten que nada le ocurra al cristiano, ante sus dudas por la seguridad del infante.



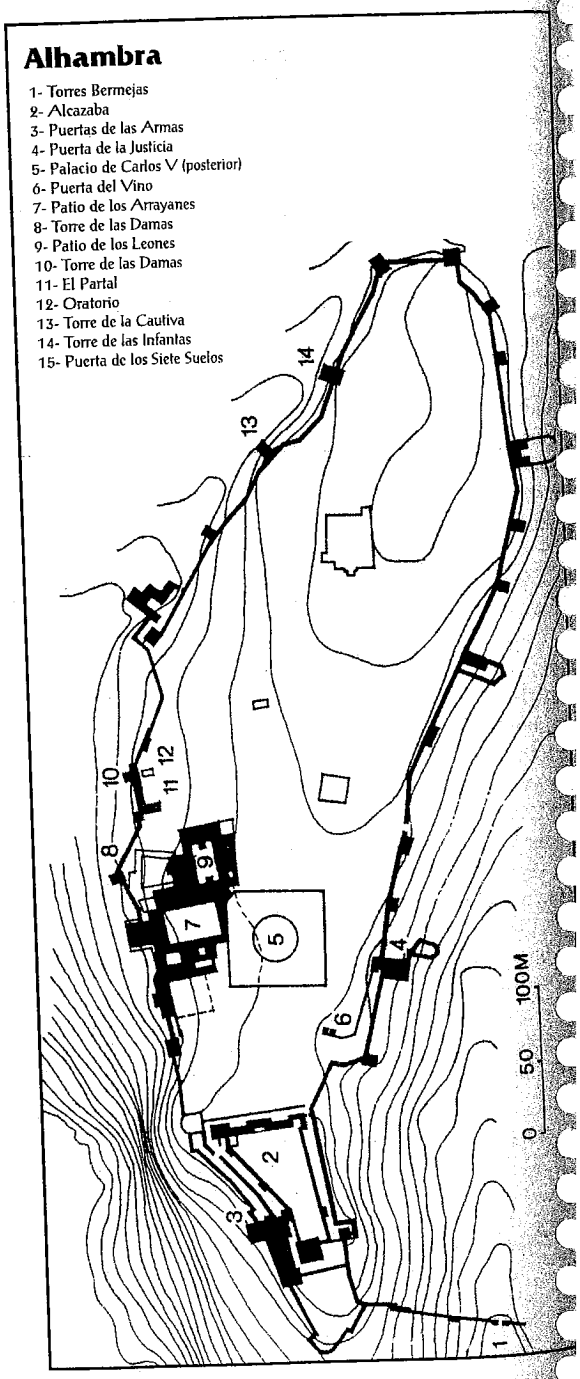
La Alhambra

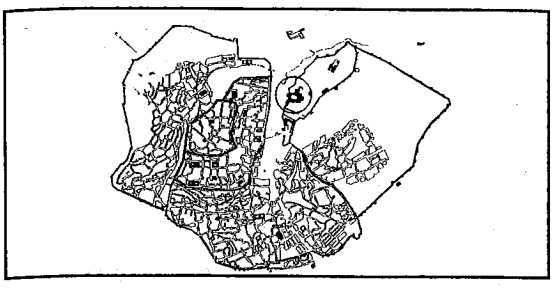
Sobre la colina de la Sabika, en el margen izquierdo del río Darro, se eleva la que se convirtió en la construcción más emblemática de la Granada nazarí: la Alhambra, o Castillo Rojo, llamada así por el color de sus muros, de los que se dice que tienen esta tonalidad porque el edificio fue construido por completo de noche a la luz de las antorchas, las cuales le prestaron el rojizo y fantasmagórico aspecto.

Históricamente la decisión de Muhammad I de trasladar su residencia a la colina opuesta en la que se encontraba el antiguo palacio Zirí, fue el punto de partida de un proceso edificatorio de gran envergadura. Este sultán mandó reconstruir una Alcazaba ya existente desde el siglo IX. El recinto amurallado será concluido por Muhammad II; Muhammad III edificó la mezquita y el baño anexo, y convirtió la Alcazaba en un recinto meramente militar trasladando su residencia al cercano Palacio del Partal. El resto de las ampliaciones que a partir de aquí se realizan otorgaron a la Alhambra su aspecto áulico, Yusuf I va a completar el recinto de las murallas con enormes puertas monumentales, como la de las Armas o la de la Justicia, y con Torres Palacio, como la de la Cautiva. Además levantará el núcleo del Palacio de Comares, con el Mexuar, el Cuarto Dorado, el Patio de los Arrayanes, el baño y la Torre de Comares. En esta torre, junto al portal que conduce a la galería abovedada, se encuentran dos estatuas de figuras femeninas. Cada una está mirando hacia un punto fijo, y en el lugar en el que se cruzan sus miradas se encuentra un nicho que contiene dos vasijas, una con monedas de oro y otra con esmeraldas. Estas vasijas no podrán sacarse del nicho a no ser que el sujeto que intente hacerlo tenga un amuleto con forma de puño cerrado hecho en azabache.

Sobre este núcleo principal los diferentes monarcas fueron haciendo sucesivas modificaciones para adecuar el espacio a sus necesidades. Quien también realizó una labor muy importante fue Muhammad V, con la construcción del Palacio de los Leones, con el patio del mismo nombre y las salas de las Dos Hermanas, de los Abencerrajes, de los Mocárabes y de los Reyes.

Cuatro puertas principales dan acceso a la Alhambra, siendo la principal la Puerta de la Justicia *(Ver leyenda del mismo nombre)*, una entrada en recodo de carácter ceremonial. En la clave del arco de ésta se esculpió una mano, mientras en el centro del corredor interior hay una llave con un cordón, y se dice que el día que la mano toque la llave todos los tesoros de la Alhambra se alzarán. En los capiteles de las columnas se puede ver la profesión de fe musulmana *("No hay más Dios que Alláh y Mahoma es su profeta, no hay fuerza ni poder excepto Dios")*. La segunda puerta importante es la de la Torre de los Siete Suelos, la más grandiosa de las entradas, de 22 metros de altura y siete pisos enterrados en el subsuelo. La tercera puerta es la del Arrabal, que era el camino principal para llegar al Generalife. La última es la Puerta de las Armas, única que conectaba la Alhambra directamente con la ciudad de Granada.





La Alcazaba

Construida originalmente por Sawwar ben Hamdun durante la guerras entre árabes y muladíes, fue reconstruida por Muhammad I ben al-Ahmar como palacio de su dinastía. La Alcazaba está formada por una doble línea de murallas, con una torre en un extremo, la Torre de la Vela (de base maciza y cuatro pisos) como avanzadilla, y con otras tres más pequeñas en el otro: la Torre del Adarguero, la Torre Quebrada y la del Homenaje. Esta última fue la primitiva residencia real, y más tarde, cuando se construyeron los palacios, habitaba en ella el jefe de la guardia. Tiene cinco plantas divididas en compartimentos cuadrados, mientras que las otras dos son macizas hasta la línea de murallas y a partir de ahí se elevan dos pisos. La zona casi triangular del recinto fue ocupada por un campamento castrense al abandonar ésta cualquier función palatina para ser un simple baluarte militar.

La llamada Plaza de las Armas es la zona intermedia entre la Alcazaba y la zona palaciega, y dos calles vertebran el flujo de movimiento de la plaza, la Calle Real Baja y la Calle Real Alta. La primera es un recorrido fronterizo dentro de la propia Alhambra, que deja a una lado a los palacios y al otro la Rauda Real. La segunda tiene un carácter de ruta pública que vértebra todo el recinto, y sobre ella se agolpan todo tipo de edificaciones y nacen pequeñas calles transversales y adarves. Además hay una tercera calle llamada de la Ronda, que recorre todo el perímetro junto a la muralla.

El conjunto del Mexuar

Está formado por una larga sala abierta por uno de sus lados, donde se instala el tribunal real, y una serie de patios, con diferentes funciones de servicio, que darán acceso a la zona palaciega. Sus paredes tienen inscripciones coránicas y poéticas.

El Cuarto Dorado

Al este del Mexuar hay un patio con una pequeña habitación, de nombre el Cuarto Dorado, que es la entrada ornamental a los palacios. En uno de los laterales hay una inscripción que dice "Su trono comprende los cielos y la tierra, y su conservación no le fatiga; Él es el Altísimo, el Lleno de Gloria". Encima de esto hay un pasaje coránico donde se identifica la pared como "una puerta donde los caminos se bifurcan, y a través de la cual el Este envidia al Oeste". Y efectivamente bajo tales frases hay dos puertas, una vuelve directamente a los patios delanteros, y la otra, gracias a un pasadizo en ángulo recto, penetra directamente en el gran Patio de los Arrayanes. Pero quién mandó colocar esta inscripción ahí es un misterio, y los sabios nazaríes discuten acerca de ella, seguros de que hay un mensaje secreto en esas palabras, aún por identificar.

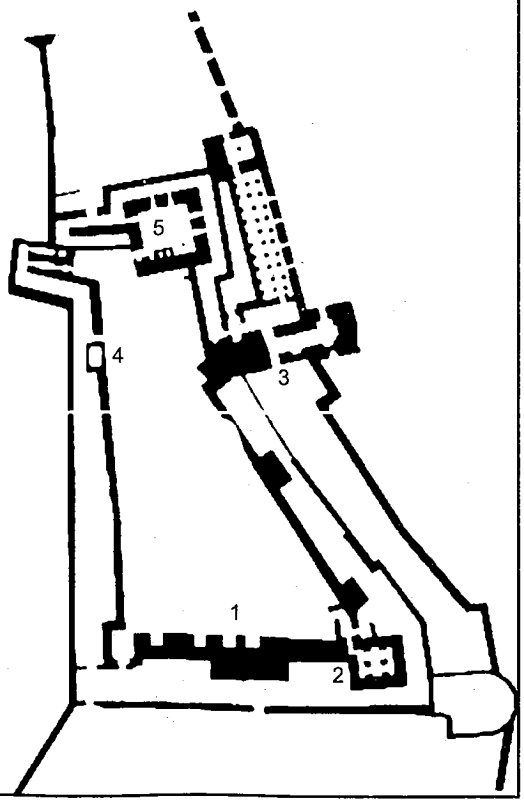
El Patio de los Arrayanes y sus dependencias

En un patio rectangular con un estanque alargado en el centro y vegetación de árboles africanos en los laterales. En el lado Sur del mismo un pórtico da paso a una habitación de uso variado. Al este y al oeste se encuentran cinco pequeñas casas a cada lado, en las que viven las mujeres del sultán. Cada una de las casas se compone de una habitación en la parte baja, que es donde se habita y cumple la función de cocina, sala de estar, etc., y un dormitorio en la parte alta, al que no se puede acceder desde la habitación inferior, sino que ha de entrarse desde el mismo patio (asegurando así que ningún hombre pudiera penetrar en ese espacio privado, pues resultaría demasiado evidente y todos le verían).

La zona más importante se alza al Sur, y es la Torre de Comares, en cuya puerta se puede leer la inscripción "Entra y no temas pedir justicia, que hallarla has". Está compuesta de tres espacios sucesivos: el primero es una galería con un espectacular techo de marquetería; el segundo es la llamada Sala de la Barca *(ver Anexo VII)*, cuyo nombre proviene de la palabra "Baraka", que significa "Bendición", pues es la habitación de reflexión y oración antes de entrar a la sala en la que se encuentra el sultán. El tercer espacio es el Salón de Embajadores, o salón del trono, lugar de recepción del monarca que destaca por la representación alegórica de los ocho cielos del Islam en el techo. También hay en la habitación una gran fuente con mercurio, a la que ningún invitado obtenía permiso para acercarse, y numerosas inscripciones en las que se podía ver repetida la frase "Sólo Dios es vencedor". *(Ver Anexo VII)*.

Alcazaba

1- Torre Quebrada
2- Torre del Homenaje
3- Puerta de las armas
4- Torre de la Sultana
5- Torre de la vela



La fachada de la Torre de Comares se refleja en el estanque del patio de una forma perfectamente simétrica, y el hecho de que el agua nunca se mueva y no altere la imagen, impresiona a los visitantes, que llegan a dudar que aquello que se refleja no fuese real.

El Baño y el Jardín de Daraxa
El baño se encuentra en un nivel más bajo que el resto de estancias, y se puede acceder a él a través del Patio de los Arrayanes o de los Leones. El baño tiene una sala de agua fría, otra de agua templada y otra más de agua caliente, siguiendo el esquema común del baño musulmán. Lo que denota que éste sea un palaciego es la presencia de estancias como la de las Camas, que cuenta con un segundo piso, donde los eunucos ciegos tañen sus instrumentos y donde el sultán contemplaba a las mujeres desnudas, para luego lanzar una manzana a aquella con la que quería pasar la noche.
Junto al baño está el Jardín de Daraxa, que no es otra cosa que el Harem Real, y que está compuesto por habitaciones independientes y una variedad de jardines de gran belleza, entre los que destaca el de los cipreses (ver leyenda del Ciprés de la Sultana), pero también había otros con naranjos, acacias o setos del boje.

El Palacio de los Leones
Se accede mediante la calle Real Baja, y a diferencia del Palacio de Comares, de carácter más público, es un espacio de intimidad para el sultán y los suyos, como muestra el hecho de que no hay comunicación directa entre los dos palacios.
Un patio rectangular actúa como moderador del espacio, en cuyo centro se alza la fuente *(ver Anexo VII)* que da nombre al palacio, al tener como caños de agua las figuras de doce leones, a la manera del Mar de Bronce del Templo de Salomón. El agua es un elemento muy importante en este patio, y pequeños canales unen la fuente central con cada una de las cuatro habitaciones que forman el palacio. En el lado occidental está la Sala de los Mocárabes, que recibe éste nombre por la profusión con que se da este elemento decorativo. En el extremo opuesto está la Sala de los Reyes, formada por una serie de alcobas de variable iluminación y en cuyo techo hay pinturas sobre cuero, realizadas por artistas cristianos, que representan encuentros amorosos, lances guerreros, etc. Al sur está la Sala de los Dos Hermanas, llamada así porque dos hermanas estuvieron aquí cautivas, pereciendo de amor tras pasar los días observando los encuentros amorosos en los jardines situados a un nivel inferior y en los que nunca ellas podían participar; esta sala tiene al norte un pequeño pabellón cuadrado llamado el mirador de Lindaraja *(Ver leyenda del mismo nombre)*, y antes de penetrar en el se puede leer: "No hay más ayuda que la que viene de Dios, el Clemente y Misericordioso" *(Ver Anexo VII)*. Enfrente de esta sala está la de los Abencerrajes (ver leyenda del Ciprés de la Sultana), cuyo nombre proviene de los miembros de esta familia que aquí murieron asesinados, y cuya mancha de sangre nunca se borrara de la pequeña alberca central en la que cayeron rodando sus cabezas.

Los jardines del Partal y la Torre de las Damas
Se sitúa en un nivel más alto que el Palacio de los Leones, y consiste en un amplio jardín y un estanque, y una Torre con un mirador que da sobre el valle del Darro. Un pórtico permite el acceso a la torre, y a los lados hay unas pequeñas habitaciones con pinturas murales que reflejan actividades de la vida cortesana. La torre fue vivienda palatina, en ella es donde habita el hermano de Muhammad V, Ismail. (ver PNJ de la Corte Nashrí).

El palacio de los Abencerrajes
Perteneciente a esta familia, se accede a él a través de la calle Real Alta, y es una de las numerosas casas nobles levantadas en las cercanías de los palacios reales. Éste destaca por su especial monumentalidad y su posición preferente dentro de la medina de la Alhambra.

Las Torres de la Cautiva y de las Infantas
Se encuentran en el lado nordeste de la Alhambra, y fueron transformadas en pabellones de habitación, con varias salas distribuidas en diversos pisos. Los miembros de la familia real o de la más importante nobleza, usaban estas torres como lugar de residencia. (Ver leyendas del mismo nombre).

La Puerta del Vino y la Medina
La Puerta del Vino no es una torre defensiva, por lo que no está hecha en recodo y sobre la puerta propiamente dicha se levanta una cámara a la que la subida está vetada, y que nadie conoce cual es su fin. La misión de esta puerta es separar el recinto palaciego de la zona urbana de la Alhambra, situada en la parte sur del recinto. Una diversidad de casas particulares, pertenecientes a funcionarios, administradores, gente noble, etc., se localizan aquí, así como un baño y una mezquita.

El Generalife
Cercano a la Alhambra se encuentra el Generalife ("Huerta del constructor"), el conocido como palacio de invierno, pues en esta casa de recreo suele pasar la familia real los días fríos de la época invernal. El Generalife es a la vez un edificio de uso público y privado, al que se accede a través de dos puertas independientes, una que comunica con la Alhambra y otra que da al sur.
La zona principal está compuesta por un largo estanque rodeado de plantas, con dos galerías en los lados más largos y dos conjuntos de edificios en los extremos más estrechos. Por encima de esto hay más jardines y cursos de agua, incluyendo uno en el que el agua corre por la barandilla de una escalera. Estas escaleras llevan a un oratorio, y, todavía más arriba, a varios pabellones adicionales de función diversa.

Personajes:
Ver PNJ de la Corte Nashrí.

Ideas de aventuras:
▶ La Alhambra es un recinto reservado a la vida pública de la ciudad y a la residencia de los sultanes, por lo que es muy difícil que algún habitante de Granada (en circunstancias normales), pueda entrar a ella. Pero el edificio ofrece muchos atractivos (hablar con uno de los magos de la corte, rescatar a una esclava del Harem, conseguir una de las mágicas joyas que allí se guardan, comprobar si son verdad las exóticas historias que de sus estancias se cuentan...), y si los Pj quieren entrar tendrán que descubrir que se puede hacer a través del Pozo de la Mezquita de la Casa de la Vida, que comunica con la Alcazaba, o por la entrada secreta de las Torres Bermejas, que comunican con el Generalife. También hay muchos otros pasadizos de comunicación interna dentro de la Alhambra, aunque

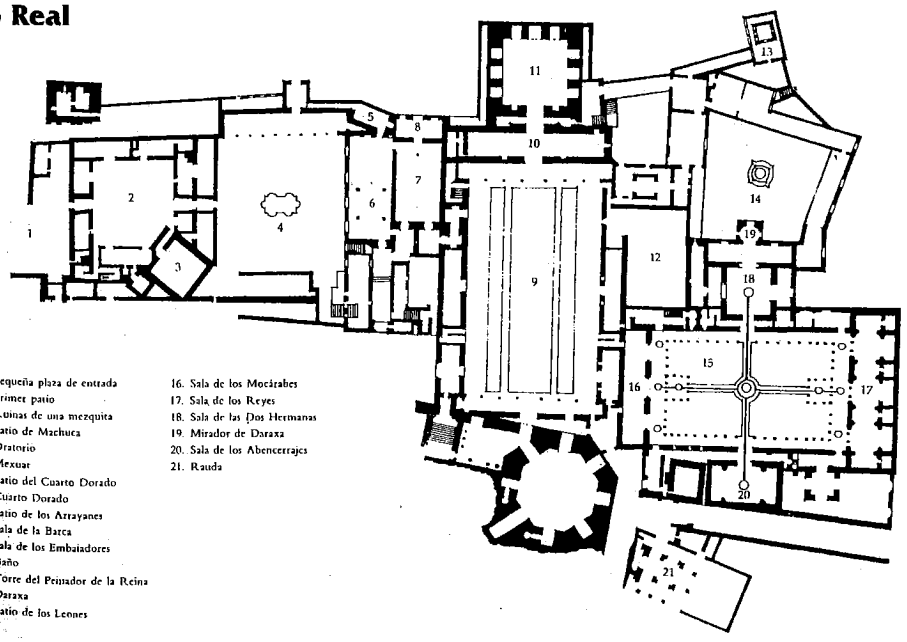
abusar de ellos puede ser arriesgado debido a que los Pj no serán los únicos que conozcan su existencia.

▶ Mientras los Pj pasean por la ciudad, un anciano de ricos ropajes caerá desfallecido delante de ellos y de las miradas de un montón de gente que no hará nada para ayudarlo. Si los Pj le prestan su ayuda, descubrirán que sólo es una simple lipotimia debida al calor, nada que un poco de agua y sombra no remedie. Sin embargo, el anciano se presentará como Omar de los Almadanes de Fez (una de las familias nobles más importantes de la ciudad) y se mostrará tremendamente (casi en exceso) agradecido con los Pj, invitándoles a que la noche siguiente vayan a la fiesta que celebra en su lujosa mansión en la medina de la Alhambra, y no aceptando un no como respuesta. Cuando al día siguiente los Pj ae acerquen la casa, nada más entrar Omar empezara a llamar a la guardia gritando "esos son los brujos que han intentado matarme más de una vez, ya hasta vienen a mi propia casa a por mí". Rápidamente todos los caballeros de la fiesta y guardias de las cercanías tratarán de apresar a los Pj, y todas las puertas de la Alhambra quedaran cerradas, pudiendo los Pj salir sólo si conocen alguno de los subterráneos secretos y no son apresados antes de llegar a ellos y encerrados en las mazmorras de la Alcazaba, de las que nunca nadie ha podido escapar. Omar sólo quería a los Pj para que fuesen las piezas de un juego de fiesta, pretendiendo entretener a sus invitados con una caza humana. Incluso si los Pj son encarcelados y juzgados, Omar y muchos otros nobles declararán contra ellos, como una parte más del juego. En la fiesta está también Aliatar de los Abencerrajes, hombre de carácter noble que no quiere entrar en el juego, y en secreto tratará de ayudar a los Pj.

▶ Es el último día del Ramadán del año 1354, y los Pj van a la mezquita de la Alhambra para el rezo dirigido por el sultán, como muchos otros habitantes de la ciudad. En la entrada un hombre de color, visiblemente nervioso, tropieza con alguno de ellos y empieza a increparles, pero cuando un guardia se acerca para evitar cualquier trifulca, marchará con prisa, sin darse cuenta que ha perdido algo que los Pj pueden ver con facilidad. En el suelo hay un cordón realizado con lana entrelazada del que cuelga un trozo de tela con un faisán bordado. Todo continúa normal hasta que durante la oración, el mismo hombre de color salte sobre el sultán Yusuf I quitándole la vida. La muchedumbre enardecida se hará con el individuo y lo matará sin interrogarlo antes. El asesino es un esclavo real con un poco de retraso mental, por lo que es de extrañar que actuara por cuenta propia, y se busca algún otro culpable, recordando el guardia que el asesino tuvo un altercado con uno de los Pj, y pasando éste a ser vigilado. Si los Pj investigan descubrirán que el símbolo del faisán pertenece a Maryam, la preferida del monarca, y que éste había firmado un documento por el cual elige como heredero a Ismail, el hijo que con ella había tenido. Le quita así su derecho sucesorio a Muhammad, hijo de su otra mujer: Butayna, al que legítimamente le pertenece el trono (sin embargo tal documento aún no había sido certificado por la Suna, por lo que carece de valor). En verdad la que mandó asesinar a Yusuf fue Butayna, no para preservar los derechos de su hijo, sino por despecho al elegir el sultán como favorita a su rival. Para que le echaran la culpa a ésta le había dado al esclavo el emblema que perdió. Aisa, hija de Butayna, lo sabe todo, y si los Pj se aproximan a la verdad, se ocultará en un falso interés por ayudar a descubrir al asesino de su padre para acercarse a ellos y tratar de conducirlos por un camino de investigación equivocado. La posición de los Pj puede llegar a ser muy difícil, porque el pueblo reclama una cabeza de turco y cualquiera puede ser buena.

▶ Uno de los Pj ha tenido una noche un sueño, ha visto paseando por el Generalife a la mujer más hermosa que jamás ha existido. No se acuerda de su rostro, pero sabe que era una imagen celestial y que un halo blanco rodeaba todo el ser de la mujer. Después del que sueño se repita sucesivamente pide ayuda a sus compañeros para ir de noche al Generalife a buscar a la dama. Ésta es uno de los Siete Duendes Blancos *(Ver Bestiario granadino)* que pretende divertirse y ha elegido al Pj para ello. Si los Pj acuden al Generalife, el duende creará un mundo onírico en el que los introducirá, y a partir de ese momento, y hasta que el duende los despierte, en el Generalife ya nada será lo que parece...

Palacio Real



1. Pequeña plaza de entrada
2. Primer patio
3. Ruinas de una mezquita
4. Patio de Machuca
5. Oratorio
6. Mexuar
7. Patio del Cuarto Dorado
8. Cuarto Dorado
9. Patio de los Arrayanes
10. Sala de la Barca
11. Sala de los Embajadores
12. Baño
13. Torre del Peinador de la Reina
14. Daraxa
15. Patio de los Leones
16. Sala de los Mocárabes
17. Sala de los Reyes
18. Sala de las Dos Hermanas
19. Mirador de Daraxa
20. Sala de los Abencerrajes
21. Rauda

LEYENDAS

Hemos ornado de antorchas
el cielo más inmediato a este mundo;
las hemos colocado en él
a fin de rechazar a los demonios,
para los cuales hemos preparado
el brasero del infierno

El Corán, Azora 67, versículo 5

Nota del editor: Los números entre paréntesis que aparecen, son referencias a lugares que podréis encontrar en los diferentes mapas de Granada que se adjuntan en este suplemento.

La Casa de la Judía (1)

En una de las casas del barrio de Haxaris vivía una dama israelita, viuda de un moro cordobés de alto abolengo muerto en la guerra, y su hija. Sara, como se llamaba la dama, aborrecía el mundo desde la muerte de su esposo, y su servidor Elías era el único que sabía que ella y su hija, Esther, vivían en una parte de la casa a la que ni siquiera los guardias y sirvientes de la misma accedían, y nadie conocía que ambas habitaban allí.
Todo el mundo pensaba que Elías era un mago y que la casa se encontraba llena de misterios. Estos rumores llegaron a oídos de Muza *(Ver Pnj de la Corte Nashrí)*, jefe de las tropas de la ciudad, y decidido a ver que había en la casa entró a registrarla. Halló allí a ambas mujeres y quedó cautivado por la belleza de la joven Esther, la cual también se sintió atraída por el apuesto guerrero. Turbado por la joven, Muza se las ingenió para hacerle llegar una carta y a partir de ese momento Esther le franqueó el paso cada noche a los jardines del palacio, hasta que en una de sus visitas Elías los descubrió, y disparó a escondidas una saeta que hirió a Muza. Éste se marchó de la casa decidido a volver al día siguiente a reclamar la mano de su amada.

Así fue, sin embargo cuando regresó a la luz del día Elías le comunicó que ambas mujeres habían marchado de Granada, pues tal era la protección que Sara tenía sobre su hija. Por más que el guerrero las buscó no consiguió encontrar su paradero. Las mujeres habían ido a Alhama, donde vivía una cristiana amiga de Sara, Elena de Castro, cuyo hijo Don García Gutiérrez, estaba en casa tras haber sido herido en las escaramuzas con los musulmanes. Cuando éste vio a Esther se enamoró de ella, aunque ella rechazaba una y otra vez al joven pues no podía retirar de su mente el recuerdo de Muza.
El agradecimiento de Sara hacía su amiga hizo que se decidiera a abrazar la fe cristiana, y que Esther fuera obligada a hacer lo mismo, y viendo que sería imposible volver a estar con Muza y como única salida a su situación con Don García, optó por entrar en un convento. Por su parte, Don García ya recuperado de sus heridas volvió al campo de batalla luchando con fiereza hasta ser herido de muerte gritando el nombre de Esther. El caballero que le hirió fue Muza, que al escuchar el nombre de su amada preguntó sobre ella, y el cristiano, en un delirio próximo a la muerte, le contó al guerrero donde se encontraba la joven. Muza, vestido como un cristiano, fue a la iglesia donde Esther iba a profesar, llegando justo en el momento en que ésta cortaba sus cabellos y aceptaba la palabra de Cristo. El musulmán, creyendo que su amada había olvidado su amor para ofrecerse a un dios que no era el suyo, en medio de todos le atacó clavando en su pecho una afilada gumia, matándola y huyendo a continuación.

Ideas de aventuras

▶ Los PJ escuchan los rumores de que extraños sortilegios tienen lugar en la casa y deciden ir a investigar, encontrando que en verdad Elías es un brujo que tiene presas a las dos mujeres en contra de su voluntad.
▶ Muza envía a los PJ a que actúen como intermediarios entre él y Esther, siendo estos los que tienen que sufrir las iras de Sara y de Elías, que harán todo lo posible para evitar que contacten con la joven, e incluso contrataran a mercenarios para que los maten.
▶ Los PJ son los guardias encargados de acompañar a Sara y Esther a Alhama, y de protegerlas de las pesquisas de los guerreros de Muza para encontrarlas; o bien son los miembros de la guardia de Muza, que, disfrazados, han de acompañar a su jefe a buscar a Esther en tierras de cristianos.

El Palacio de las Tres Estrellas

En el año 1247 el sultán Al-Ahmar el Grande de Granada, primero de los soberanos nazaritas, ofreció la hospitalidad de su palacio al que hasta la toma de Sevilla por Fernando el Santo había sido señor de la ciudad, Abén Abid. Ricos arrendamientos de tierra y un gran palacio fueron entregados al destronado monarca sevillano, pero aunque Abén Abid los agradecía de corazón, esto no era suficiente para calmar sus pesares y sólo había algo que endulzara sus amarguras: sus tres hijas, Xacharatadur, Leila y Amina. Las tres se encontraban libres de las cadenas del amor, transportadas a Granada en literas cerradas, y bien custodiadas en los suntuosos jardines de la Genna-Alkebira Almanxarra o Almunia Grande de la Almanjarra, (2) no recibían otras caricias que las que les prodigaba cada mañana su padre.
Una noche las tres doncellas se encontraban paseando por los jardines del palacio, entre los árboles, alcanzaron a escuchar el siguiente susurro: - *"Es en balde que los guerreros de la corte similita pretendan del califa la mano de las huríes andaluzas. Ni Osmin el bravo, ni Aliatar el Arrogante, ni Reduán el Terror de las fronteras, son los llamados por Alláh a poseerlas. Los genios de los alcázares han fijado en ellas su atención, y resuelven que otros seres gocen dichas extrañas, haciendo inmortal su existencia"*. Al oír estas palabras sintieron miedo, pero a la puesta de sol del día siguiente volvieron anhelantes al mismo lugar, y así noche tras noche charlaban con las sensuales voces que desconocían de donde provenían. Una de esas noches, encontraron tres anillos de brillantes en sus faldas, y al colocarlos en sus dedos se dieron cuenta de que estaban hechos a su justa medida. En muchas ocasiones se repitieron las ideales escenas, y sus corazones se interesaron en tal modo que el más tenue suspiro de la brisa les parecía el rumor de las alas de aquellos silfos extraños. Por fin una noche de estío las princesas vieron tomar forma corpórea a sus amantes, tres gallardos mancebos de una hermosura distinta a la del resto de los mortales que se acercaban a ellas como deslizándose por el viento más que andando por la tierra, y ofrecieron a las muchachas la oportunidad de marchar con ellos.

Las tres aceptaron de buen grado, y entonces en las manos de esos extraños seres aparecieron tres sortijas semejantes a las que habían regalado a las princesas, aunque cada una con la forma de una fulgurante estrella que lentamente se elevó para posarse en las manos de las doncellas, y éstas escucharon susurrar a sus amados al unísono: *"Nuestra estrella os estregamos, sed siempre la de nuestra felicidad"*.
A poco una nube opaca envolvió el mágico cenador, formando una espiral, que, prolongándose indefinidamente hacia los cielos, se disipó con los primeros rayos de la aurora, sin que genios ni princesas volvieran nunca a aparecer. El dolor de Abén Abid por la perdida de sus hijas fue tal que escondió sus tesoros y se dejó consumir por la pena.

Ideas de aventuras

▶ Aben Abid marcha de Granada al no poder soportar el dolor de la perdida de sus hijas. La tristeza lo ha debilitado y se encuentra viajando a pie y con ropas de mendigo. Cuando los Pj le ven caerá redondo al suelo por el cansancio, y si estos le ayudan y se muestran amables con él, antes de morir les dirá en que parte de Granada ha escondido sus tesoros.
▶ En verdad cuando Aben Abid salió de Sevilla, algunos de los soldados cristianos que estaban a las órdenes de García Pérez de Vargas quedaron presos de amor por las hijas del monarca mientras que las escoltaban para que salieran de la recién tomada ciudad, por lo que deciden ir a rescatarlas usando para ello un pasadizo secreto que comunicaba el palacio con la puerta de Bib-Lacha (3). Los Pj pueden ir en este grupo de cristianos o ser los guardias encargados por el musulmán para custodiar a sus hijas.
▶ Varios silfos *(Ver pág. 169 del manual)* habitan tanto en la Almunia Grande de la Almanjarra, como en la Almunia pequeña, y extrañas fuerzas mágicas pululan por la zona, lo que puede ser muy atrayente para cualquier Pj versado en el arte, especialmente si es servidor de Guland.

Que tu rostro aparezca siempre radiante y no veas la cara arrugada del tiempo

La cueva de Moraima

En cierta ocasión, un joven francés entró por casualidad en contacto con un viejo musulmán, y atraído por las leyendas y misterios que sobre esta etnia se contaban, pidió a su interlocutor que le narrara alguna historia maravillosa. El musulmán, le dijo que le iba a contar su propia historia: cómo era Granada, la ciudad en que había nacido, y que desventuras le llevaron a salir de ella, dejando allí sus tesoros, escondidos en la montaña del Sol, a su hija de doce años y a un fiel esclavo para proteger a ambos. El cristiano se sintió atraído por la leyenda, y firmó un pacto con el musulmán, éste le entregó un manuscrito con un mapa del subterráneo donde se encontraba sus tesoros y le dijo que cuando penetrara en la cueva debía gritar el nombre de Moraima, una vez encontrada a su hija, debía llevarla a Damasco donde él lo esperaría, y a cambio podría quedarse con su mayor tesoro.

Llegó el francés a Granada y durante muchos meses en ella vivió, pero el manuscrito no estaba totalmente inteligible y no lograba localizar el sitio marcado, mientras que el tiempo pasaba y la fecha señalada para ver al musulmán se acercaba. Un día, por casualidad, escuchó una conversación en al que unas mujeres hablaban de un fantasma que se paseaba por la parte baja del Generalife (4), junto al Aljibe de la Lluvia (5), y comentaban que éste había robado a una niña y devuelto pocos días después con una marca en la frente, había echado mal de ojo a muchas manadas de animales y había matado a una mujer de un susto. Atraído por la historia se paseó a las ánimas por el lugar indicado durante varios días sin resultado, hasta que una madrugada vio a un árabe de enorme estatura acompañado de un extraño olor a azufre. Con espada en mano lo siguió, pero tal era la velocidad que el fantasma tenía que no podía darle caza y cuando estaba cerca de alcanzarlo éste desapareció en una nube de humo azulada.

Al día siguiente volvió al lugar disfrazado de moro pobremente vestido que pasaba por allí por casualidad, y cuando el fantasma apareció gritó "Alláh Akbar" (Dios es grande), el fantasma se giró, recitó una frase del Corán y haciéndole un gesto con la mano le guió hasta detrás del aljibe que allí había, y tocando un resorte escondido entre las ramas cayeron por una rampa que al cabo de unos minutos les condujo a una habitación lujosamente amueblada en la que se encontraba una hermosa odalisca.

-¡Cómo conocías las palabras que han hecho que te conduzca hasta aquí!- preguntó el "fantasma".
-La simple casualidad- contestó el cristiano.
-Entonces no eres tú el elegido para sacar de esta cárcel a la hija de Aben Fatixa, y por tanto serás encarcelado y muerto como tantos otros que hasta aquí han llegado.

Ante esta situación, el francés se arrodilló ante la joven odalisca, y dijo:
-¡Vos también vais a condenarme, mi dulce Moraima!.

Al escuchar este nombre la muchacha supo que era un enviado de su padre, y cogiendo un pequeño cofre se dispuso a marchar con el cristiano, no sin antes encargar a su esclavo que destrozara todo lo que pudiera demostrar que ella había estado allí.
La pareja llegó a Damasco el mismo día en el que el plazo se cumplía, y cuando el musulmán agradecido, le ofreció el cofre y la enorme riqueza que éste contenía, el cristiano eligió como tesoro a Moraima, y cambió su fe por la de ella.

Ideas de aventuras

▶ Los Pj entran en contacto con el musulmán, y éste les propone a ellos que le traigan a su hija a cambio del tesoro. O bien los Pj conocen al cristiano, escuchan su historia y deciden hacerse con el manuscrito para encontrar ellos el tesoro oculto.
▶ Los Pj son naturales de Granada, y tras oír la historia del extraño fantasma deciden ir a investigar, dándose cuenta que todos son trucos para mantener a los oriundos alejados de la zona por alguna extraña razón...
▶ Algún amigo o familiar de los Pj marchará a descubrir la historia del fantasma del aljibe de la lluvia, y al no volver estos deciden ir a buscarlo, encontrándose con que el fantasma es un musulmán de gran fuerza y conocedor de las artes mágicas que asesina a todo aquel que llegue a enterarse de que allí se esconde Moraima.

El Palacio de la Bella Granada o Casa del Gallo de los Vientos (6)

Allá por lo primeros tiempos de la monarquía de Granada, hubo un rey llamado Aben-Habúz, cuyas incesantes desgracias y continuos descalabros en las luchas con sus vecinos le hacían pasar una vida tristísima y atribulada. Llegó por entonces a Granada un viejo moro de nombre Ibraim Ben Abou Agibb, que conocía los misterios de la magia y tenía en su poder los libros escritos por Salomón, que él mismo había conseguido penetrando en una antigua pirámide egipcia y rompiendo las ligaduras de la momia que lo guardaba. El rey recurrió a él para librarse de su mala estrella, y le entregó grandes sumas de dinero a cambio de un método para defender Granada de peligros. El astrólogo, en el palacio de la Bella Granada en el Albaycín (Rabat Albeyecin), en la torre más alta, colocó en su interior un tablero mágico de ajedrez, y en la cúspide un guerrero con lanza en ristre a modo de gallo de los vientos o veleta, que guiado por un secreto mecanismo indicaba con bastante antelación el sitio por donde iba a venir la acometida del enemigo. De esta forma el rey podía descansar tranquilo, y recompensó al mago con muchísimos tesoros y un gran palacio escondido en el subsuelo.

Un día el guerrero de la torre señaló en dirección a Cádiz, y cuando las fuerzas de Granada salieron hasta allí sólo encontraron una mujer goda de gran belleza, que por igual trastocó los sentidos del rey y del adivino. Al no conseguir este último que el monarca se la cediera, comenzó una lucha encubierta entre ambos. Aben Ibrain se retiró a su palacio subterráneo y allí urdió un plan, y un día que el monarca se presentó ante él pidiéndole que construyera un palacio seguro, lleno de todos los sortilegios que le permitieran gozar tranquilamente de la felicidad con su concubina, el mago aceptó de buen grado, exigiéndole a cambio la primera cabalgadura y carga que penetrase por las puertas de aquel mágico recinto.
El palacio era de enorme hermosura y tenía como puerta de entrada un arco con una mano y una llave talladas (7). La gentil doncella, deseosa de ver el palacio, entró espoleando su corcel, momento que aprovechó el adivino para reclamarla como suya y ante la negativa del rey, el sabio realizó uno de sus sortilegios haciendo que la tierra se tragara a la muchacha y a todo el palacio a excepción de la puerta por la que ésta entró. Sobre aquellos cimientos se edificó la Alhambra, y si se pasea por ella de noche puede escucharse los dulces lamentos de la doncella al son de su lira, la cual se dice que está encantada y que puede alterar la voluntad de los hombres que se deleiten en sus notas.

Ideas de aventuras.

▶ Un rico mercader de la Alcaicería (8) contrata a los Pj para que descubran el palacio subterráneo del hechicero y le consigan todas las riquezas que allí debía haber atesoradas y, sobre todo, el libro de magia de Salomón que éste poseía. Los Pj deberán enfrentarse a un mago que en teoría debería llevar mucho tiempo muerto, pero que permanece aún vivo y con muchas fuerzas.
▶ Algún familiar o amigo de los Pj al pasear por la Alhambra escucha los lamentos y la lira de la doncella, quedando en una especie de trance hipnótico del que no podrá despertar hasta que la doncella toque de nuevo una canción alegre para él, y de esto es de lo que se tendrán que encargar los Pj.
▶ A muchos lugares ha llegado la historia de la veleta del palacio de la Bella Granada, y a sabiendas de que con ella la ciudad estará preparada para cualquier ataque moro o cristiano, los Pj han de infiltrarse en Granada y robar este gallo de los vientos. O puede que la veleta con el guerrero que antaño se encontraba en la torre haya desaparecido, y los Pj tienen que encargarse de buscarla y descubrir al ladrón con rapidez, pues la ciudad así se encuentra en peligro.

El principe Ahmed o el encierro en el Generalife (4)

Un antiguo sultán granadino tenía un solo hijo llamado Ahmed y conocido por el nombre de Al-Kamel (el Perfecto), y tal era su deseo de protegerle y evitar el funesto destino que se le había predicho, que lo encerró en el palacio del Generalife bajo la guardia del sabio Ben Bonabben, estudiando matemáticas, filosofía egipcia, magia... pero procurando que desconociese siempre todo lo relacionado con el amor. El joven, cansado de estos estudios se dedicó a aprender el idioma de los pájaros, y pasaba los días conversando con estos. Una mañana penetró por su ventana una paloma que huía de un gavilán, la cual le comentó que no temía por su vida si el depredador le daba caza, si no por el pesar que sufriría su pareja. Intrigado por este tema, Ahmed le preguntó al pájaro, y ante sus insatisfactorias respuestas consultó a su tutor, el cual le advirtió seriamente acerca de los riesgos que para él tenía indagar sobre esos temas.
Todo habría quedado ahí si no fuera porque la paloma, apenada por la soledad del joven, volvió para hablarle de una dulce princesa de tierras lejanas que, como él, también estaba sola en un palacio encerrada suspirando por un corazón que le mostrase los encantos del amor. Ahmed se decidió a escribirle una carta y enviarla usando a la paloma como mensajera.
Después de varias semanas volvió su alada confidente, herida de muerte pero portando una cadena con un retrato de la mujer, que cautivó tanto al joven que decidió escapar de su cautiverio para ir a buscarla. Tras recorrer casi todo Al Andalus, descubrió que a quien buscaba era a la princesa Aldegunda, hija del rey cristiano de Toledo. Hasta allí fue y usando un papagayo le hizo llegar a la doncella sus sentimientos, enamorándose ella también de su admirador. Enterado el joven Ahmed de que el rey de Toledo había dispuesto que para optar a la mano de la joven, el pretendiente tenía que vencer a los mejores guerreros toledanos en la batalla se apenó, pues dedicado siempre al estudio carecía de la fuerza y de los conocimientos para tal menester. Sin embargo, sus amigos los pájaros lo condujeron hacia un lugar donde se encontraban unas armas y armaduras mágicas, y con ellas venció a todos sus rivales en la lid, pero cuando mostró su condición de musulmán fue rechazado y tuvo que huir de la ciudad.
Aldegunda, había quedado prendada por el joven moro, y al marchar éste enfermó y permaneció triste y silenciosa. Su padre, para conseguir remediar su mal, ofreció la joya más rica de su tesoro a quien la curase. De nuevo, Ahmed, disfrazado de árabe del desierto, se presentó como sanador empleando sólo como medicina el canto. La doncella, al oírle, reconoció a su amado y su estado mejoró, pidiendo el joven como premio una caja de sándalo que sabía que en su interior guardaba una alfombra de propiedades maravillosas. Extendió ésta ante los pies

de Aldegunda y por el extraño sortilegio que la alfombra contenía, ambos fueron transportados a Granada, ante la atónita mirada de todos los presentes.
El rey de Toledo enfurecido ante la osadía, declaró la guerra a Granada y marchó hacia ella, siendo abiertamente recibido por Ahmed, ya sultán, que le mostró que su hija era feliz y que continuaba realizando los ritos cristianos. Todo ello dio pie a una buena relación entre las dos monarquías, y así el buen criterio de Ahmed se impuso a la desgracia que los astros para él habían predicho.



Ideas de aventuras

▶ Uno de los nietos de Ahmed, Muhammad, hombre orgulloso y de débil condición física, cuyo rencor y odio hacia todo el mundo fue aumentando con el paso de los años a raíz de que todos se burlaran de él en los torneos de lanzas, deseaba más que nada poseer la armadura y armas de su abuelo. Pero ésta ha pasado en herencia a uno de sus primos, por lo que Muhammad pedirá ayuda a los Pj para cumplir su deseo. En caso de que el nieto de Ahmed consiga la armadura, se convertirá en un guerrero temible que se dedicará a ir matando a todo aquel que le considero inferior o se ponga en su camino al trono, incluyendo los Pj.

▶ Ahmed no sabe como escapar solo del Generalife, y usa a otras palomas para que lleven por ahí un mensaje de ayuda, ofreciendo riquezas a quien lo saque de su encierro. A los Pj le llegará uno de estos mensajes atado a la pata de la paloma, y deciden acudir en su ayuda. Pero puede que a algún guardia de la ciudad también le haya llegado y haga todo lo posible para impedir el rescate y ganarse así la gracia del sultán.
▶ La alfombra que perteneció a Ahmed ha sido robada, y gracias a ella se están perpetrando toda una serie de robos en la ciudad. A los Pj también les robaran aquello que más aprecien, y si se deciden a buscar a los ladrones, se encontraran con todos los problemas derivados de enfrentarse no a unos simples rateros, sino a un par de brujos.

El alma del aljibe (9)

Cercana a la Alhambra se encontraba una cisterna de agua cuya construcción se perdía en la memoria, incluso cuando los musulmanes llegaron ya se encontraba ahí. Cada noche podía oírse entre las aguas que allí había un melancólico lamento, y los pobladores de la zona no vacilaron en asignar a un alma viviente que penaba sus pasadas culpas con estos sonidos. Y en efecto así era, pues en tiempos remotos un sabio mago visitó Granada, encontrando en unos de sus paseos un pequeño manantial de agua en el que construyó un aljibe, lanzando sobre esas aguas un hechizo que despertaba el deseo sexual en todo aquel que las probase.
Por entonces llegó a la ciudad una hermosa mora llamada Yémina, la cual bebió del agua sin que el hechizo actuase sobre ella en virtud de un talismán que poseía, suerte que no corrió su padre, pues la enorme lujuria que sintió al beber grandes cantidades de agua fue tal, que para reprimir sus deseos hacia su propia hija se sacó a si mismo los ojos de sus cuencas. A partir de ese día, padre e hija vagaron errantes por aquellas soledades cuidando que nadie probara ese agua, hasta que envejecieron y la muerte les alcanzó.
Pasaron los años y el recuerdo del aljibe y de sus cuidadores fue olvidado. En aquel entonces, en el reino cristiano de Toledo, vivía una dulce muchacha de nombre Florinda de la que el rey don Rodrigo se había enamorado con exacerbada pasión. Los continuos rechazos de ésta al monarca hicieron que Rodrigo acudiera a una bruja que le dio un brebaje en virtud del cual su amada caería en sus brazos. Así fue, pero una vez pasado el efecto del mismo, Florinda se sintió terriblemente desdichada, y más fuerte fue su desdicha cuando fue despreciada por todos en Toledo, pues loco de amor como estaba por ella, Rodrigo descuidaba los asuntos concernientes a su reinado.
Florinda, desgraciada, harapienta y con parte de la razón perdida marchó de su tierra y el destino la llevó a Granada, y a dar con una cueva en la que se encontraban los cadáveres de Yémina y su padre, descubriendo el talismán de ésta y guardándolo para sí. Cuando Rodrigo, que desde Toledo fue persiguiéndola, intento usar de nuevo los malvados artificios que la bruja le había dado para volver a tenerla con él, descubrió que la muchacha era inmune a hechizo alguno, montando en cólera y amenazándola con darle una vida de sufrimiento si no le aceptaba como esposo.
Ante esta situación el espíritu de Yémina se presentó y se llevó con ella a Florinda para evitarle cualquier mal, y a Rodrigo le condenó a vagar solo por la zona del aljibe sin poder separase del lugar hasta que llegara el día de

su muerte. Pero ni siquiera ésta le trajo el descanso, pues era tal la cólera que en su interior guardaba y el deseo de venganza que su alma mortificada ocupó la cisterna y sus gemidos son los que se oyen en las noches silenciosas.

Ideas de aventuras

▶ A los Pj le llama la atención la historia de los lamentos del aljibe y una noche deciden ir a investigar, encontrándose con el arisco Rodrigo que, convertido en ánima errante *(Ver pág. 129 del manual)*, intentará poseer un cuerpo físico para poder marcharse del aljibe en busca de la cueva de Yémina (10), por si allí se encuentra aún Florinda.
▶ Una bella y rica doncella conquista a uno de los Pj, y le dice que su hermano planea envenenarla para quedarse con su fortuna, y que hace días que no es capaz de comer nada por miedo. Si el Pj convence a sus compañeros para ir a buscar un talismán contra venenos, un sabio les dirá que el único que pueden encontrar en Granada debe estar aún en la gruta de Yémina. Es muy difícil de encontrar y muy laberíntica, y el espíritu de Yémina les hará pasar varias pruebas antes de entregárselo.
▶ Los Pj acampan cerca del aljibe, allí se les aparecerá Florinda y les pedirá que acaben con el ánima de Rodrigo, pues hasta que ésta no desaparezca de la tierra ella no podrá descansar en paz.

La Puerta de la Justicia (7)

Era el año 1325 y reinaba en Granada Ismail I, fuerte guerrero de taciturno carácter y triste y meditabundo continente. Supersticioso y hombre creyente en los astros como era, no pudo resistir la tentación de consultar a un mago, habitante de la Torre de los Siete Suelos (11) y de nombre Abu-Jacub, acerca de un sueño que se le llevaba repitiendo las últimas siete noches y en el cual aparecía una muchacha de increíble belleza. El sabio, a través de su ciencia misteriosa pudo saber que la joven era una cristiana que habitaba en el reino de Jaén, y a pesar de que advirtió al sultán de que un extraño misterio envolvía a la castellana y que ésta le traería la muerte, no consiguió evitar que reuniera su ejército y partiera rumbo a Jaén. Por la fuerza entró en el castillo en el que habitaba y la tomó como prisionera, queriendo la desgracia que su primo Muhammad ibn Ismail, que también participó en la incursión, se enamorara de la cristiana y jurara hacerla suya.
La sultana Katirah, esposa de Ismail, conocía la situación y llevada por los celos y para herir el corazón de su marido, puso sus ojos en Muhammad. La relación que entre ambos se inicia será la causa de la muerte de Ismail, pues Katirah planea su asesinato, casarse con su nuevo amante y gobernar Granada a su modo tras la débil personalidad de Muhammad que se convertiría en el nuevo sultán.

Los planes que trazó se llevaron a cabo, y un día en el que el sultán se encontraba en audiencia pública en la Puerta de la Justicia, Muhammad, influenciado por las palabras de Katirah, se reveló ante él proclamando que se había valido de su posición para arrebatarle una esclava de guerra que por derecho le pertenecía, y tomando la justicia por su mano le clavó en el pecho un puñal que le sesgó la vida, dejando en el suelo una enorme mancha de sangre que nunca se consiguió eliminar, y aunque se colocaran losas de piedra encima de ella la sangre volvía a resurgir. La influencia de Katirah hizo que el acontecimiento quedara silenciado, y ella nunca sintió ningún tipo de remordimiento, y es más incluso planeó la muerte de su hijo, el monarca Muhammad IV, porque su carácter le hacia indomable. Sin embargo, la situación del asesino Muhammad fue diferente, pues la mancha de sangre le perturbaba y nunca podía alejarse mucho de la Puerta de la Justicia, preocupado siempre por evitar, sin resultado, que aquella mancha resurgiera.

Ideas de aventuras

▶ Los Pj participaron en el asalto del castillo del Jaén y conocían la discusión entre ambos primos por la posesión de la cristiana, y mandados por el mago Abu-Jacub han de intentar liberar a la muchacha para que la fuente de tensión entre los primos desaparezca.
▶ Los Pj observan que cada mañana un esclavo se dedica a echar tierra limpia delante de la Puerta de la Justicia, y si se fijan por la noche verán que hay una mancha de sangre, pudiendo descubrir lo que se esconde tras la historia, ganándose así la enemistad de Muhammad, que hará todo lo posible para impedir que los Pj sigan investigando.
▶ Katirah contrata a los Pj para que maten a un muchacho que desde Gibraltar se está dirigiendo a Granada. Le contará que los astros han visto la maldad del joven, y si llegara alguna vez a pisar la Alhambra toda Gharnata caería ante su maligno poder. Los Pj irán a Málaga, junto a muchos más miembros de la guardia, a esperar a la comitiva del muchacho. Éste es en verdad, el sultán de Granada de 18 años Muhammad IV, del que su madre se quiere deshacer. Si alguno de los Pj ha frecuentado la corte lo reconocerá sin problema, y en su mano estará ahora cumplir el mandato de Katirah o ayudar a escapar al joven sultán. Si al final matan al sultán, la misma Katirah los denunciará y se convertirán en fugitivos.

> Nota al Dj: Muhammad IV en verdad murió en esta conspiración, así que si los Pj le salvan él pedirá que hagan creer a todo el mundo que está muerto, pues desea una vida más sencilla que la de la corte. Ofrecerá entonces sus joyas a los Pj a cambio de que le ayuden a vengarse de su madre.

La Casa de los Telarones (12)

Había en el barrio de la Albaida una destartalada casa en la que, desde que sus pobladores se marcharan, muchos años atrás, nadie había osado entrar en ella, pues a pesar de que, a ciencia cierta, se sabía que ninguna persona la habitaba, si durante la noche se afinaba el oído se podía escuchar un monótono ruido que provenía de ella.

Una noche, un pobre mercader de la Alcaicería (8) pasó por delante de la casa y llevado por la curiosidad decidió entrar a ver si alguien habitaba en ella, aunque por temor a los ruidos esperó hasta el amanecer para hacerlo. Cuando penetró, descubrió en una de las habitaciones un enorme telar alrededor del cual se encontraban unas cintas hermosísimas hechas con las más caras sedas. El mercader, tras asegurarse de que nadie había en la casa, y sin importarle que desde el momento en que acabaron los ruidos no había visto a nadie salir de la misma, cogió aquellas cintas y las vendió en el mercado como importadas de tierras lejanas. Tan buen resultado tuvo su venta que al amanecer siguiente decidió volver a la casa, y nuevamente la encontró vacía y llena de cintas.

Esto siguió haciéndolo todas las mañanas, convirtiéndose sus cintas en un objeto muy preciado en toda Granada y Al Andalus, pues la belleza de las mismas parecía aumentar la belleza de aquel que las usaba. El mercader se hizo un hombre muy rico, pero un día desapareció sin más y con él, la extraña belleza de las cintas pareció también evaporarse, no diferenciándose de cualquier otras que pudieran adquirirse en la Alcaicería de la ciudad. Pero en la casa, por la noche, se seguían escuchando los extraños sonidos, y ni siquiera las exorcismos que, tras la conquista cristiana, se hicieron consiguieron acallarlos.

Ideas de aventuras

▶ Los Pj son habitantes de Granada que suelen frecuentar la Alcaicería, y pueden que se den cuenta de que misteriosamente un mísero vendedor de telas se ha convertido en el más importante vendedor de sedas de la ciudad, con unas extrañas cintas que hacen las delicias de todos, y pueden decidir investigar el asunto.
▶ En la casa viven apresadas unas mujeres que se dedican todo la noche a hilar, y durante el día permanecen o dormidas o en silencio. El hombre que las tiene apresadas, que sale y entra de la casa por un subterráneo secreto, obtiene gran cantidad de dinero vendiendo las cintas a mercaderes orientales, y cuando el mercader granadino entró en la casa le dejaba llevarse algunas de ellas porque de esta manera tendría la boca cerrada. Pero cansado de la situación decide asesinarle. Los Pj podían ser sus amigos (o haberle pagado mucho dinero por unas cintas que aún no le había entregado) e investigar su desaparición.
▶ Las telas son en verdad tejidas cada noche por un hada *(Ver pág. 155 del manual)* que habita un naranjo del jardín de la casa, y de ahí que la propia belleza de las cintas aumente la belleza de aquel que las use (dan un +1 temporal a Asp. siempre que se use una como adorno o vestido). Sin embargo, alguien ha entrado en la casa y cortado el naranjo, y el hada sin él se está muriendo. El mercader, que una madrugada la encuentra, pide ayuda a los Pj para salvar al ser que le ha hecho convertirse en un hombre rico.

El mirador de Lindaraja (13)

Era Yusuf Abul-Hegiag sultán de Granada, y como sus antecesores pretendía elevar la ciudad a lo más alto y gobernarla sabiamente. Dado también a la literatura escribía muchos versos, la mayoría dedicados a la esclava favorita de su Harén, Lindaraja, mujer de negra piel para la cual mandó construir un mirador al que dio su nombre en la Sala de las Dos Hermanas en la Alhambra. En ellas, ambos disfrutaban de su felicidad observando las bellas vistas del río Darro que desde allí se contemplaban. Una noche, mientras el sultán paseaba por los jardines de la Alhambra contempló a una mujer de enorme belleza con un halo que le hacía parecer un hada, y cuando se acercó más a ella para ofrecerle todo aquello que le dama pudiese necesitar comprobó que no era otra que su esclava Lindaraja, la cual, por un extraño sortilegio había cambiado su exótica piel oscura por el color de las nieves de la sierra. Yusuf, amó con muchísima fuerza a Lindaraja, pero poco duró su felicidad, pues el monarca fue asesinado por el que fuese eterno adorador de la esclava que, celoso, no podía soportar el verla tan feliz con el sultán. El dolor que sintió Lindaraja tras la muerte de su protector fue enorme y a partir de ese día desapareció para siempre del palacio junto con el hijo que con Yusuf había tenido.

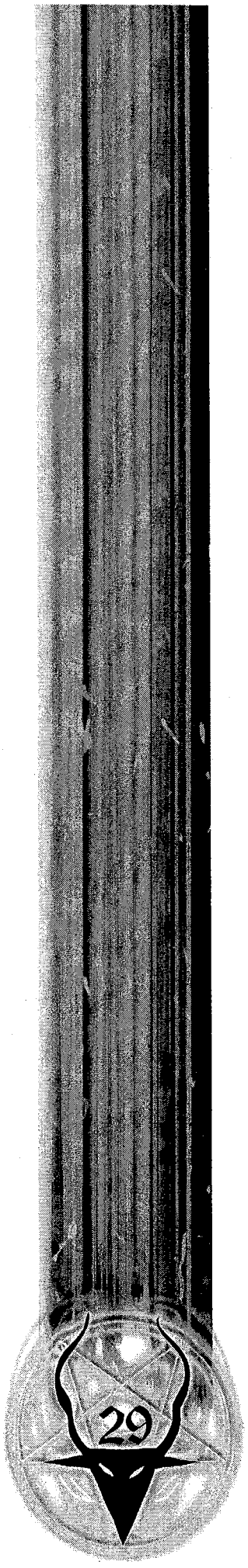
Sin embargo, son muchos los que afirman que en las frías noches de invierno, una mujer de pálida tez que parece mármol y lágrimas en los ojos, se pasea desde la Sala de las Dos Hermanas hasta la Rauda **(14)**, llevando entre sus brazos a un bebe cuya piel semeja la obsidiana.

Ideas de aventuras:

▶ El cuerpo de Yusuf no está descansando en paz, pues la mortaja que le cubre tiene un número par de prendas, contrario a como prescribe la tradición que ha de hacerse *(ver Anexo VI)*, por lo que no puede elevarse a alguno de los Siete Cielos ofrecidos por Alláh. Lindaraja conoce la situación de su amado, y siempre que nieva puede pasearse por la Alhambra, dirigiéndose hasta el cementerio con la esperanza de que alguien la siga y desentierre el cuerpo de Yusuf para ataviarlo de la manera correcta. Pero solo tiene el poder de mostrarse a las personas, y no la capacidad para hablar con ellas por lo que hasta ahora le ha sido imposible encontrar la ayuda de nadie...
▶ La situación de Lindaraja en la corte se ha convertido en difícil tras la muerte de Yusuf, y teme por la vida de su hijo, que es un posible heredero al trono. Por eso recurre a los Pj para que saquen al niño de Granada con la mayor brevedad, pues son muchos los que van a intentar acabar con su vida.
▶ Lindaraja, preocupada porque Yusuf se estuviera aburriendo de ella, acudió a una bruja del lugar para cambiar el color de su piel por el color de la piel de su amado y así mostrarse como alguien diferente ante él. Pero ahora que el sultán ha muerto la piel de Lindaraja ha comenzado a resquebrajarse, y unas pústulas negras y dolorosas le están saliendo por todo el cuerpo. La bruja que antaño le ayudó ha desaparecido de su hogar, y la mujer necesitará la ayuda de alguien para encontrarla y obligarla a que le cure del mal. ¡Qué tal los Pj!.

El ciprés encantado (15)

En el barrio de Haxaris vivía una familia de cristianos con una hija de nombre Estrella, a la cual le encantaba mirar los astros de su mismo nombre que cubrían la noche. Una de esas noches, cuando se encontraba observándolos, oyó el canto de un ruiseñor sobre las ramas de un ciprés, y su sonido la ensimismó. Durante muchas noches escuchó su bello trino, hasta que una de ellas se decidió a bajar al jardín y buscar entre las ramas al pájaro, y cual fue su sorpresa al ver aparecer ante ella a un joven musulmán que dijo llamarse Ben Said, enamorándose ambos rápidamente.
Tan feliz estaba Estrella con su amor que no se dio cuenta de que su extraño comportamiento pronto levantó las sospechas de sus familiares, decidiendo su hermano observarla y averiguar qué le ocurría. Al verla con un hombre no cristiano se enfadó tanto que atacó a Ben Said con una flecha. Aunque malherido, éste consiguió escapar, pero el rastro de sangre que fue dejando fue suficiente para que el hermano de Estrella pudiera seguirle, llegando hasta una fuente de piedra **(16)** donde el rastro se perdía sin más. Sin embargo, el joven se fijo en lo marcada que estaban las juntas de las losas, e introduciendo su espada entre ellas abrió la entrada a un subterráneo, en el que Ben Said se encontraba agonizando atendido por una anciana mujer. Y como última palabra antes de morir, de sus labios oyó decir el nombre de "Estrella". El cristiano se sintió entonces culpable por haber matado a alguien



que tanto amaba a su hermana, y al volver a casa le contó todo a ésta. Estrella, al escuchar lo sucedido, perdió la razón, y sólo tenía lucidez si se encontraba al lado del ciprés del ruiseñor donde vio por primera vez a su amado, y descubrió que en el árbol vivía un duendecillo (que era al que Ben Said iba a ver), y su presencia le permitía conservarse joven y bella por siempre.

Ideas de aventuras

▶ Un viejísimo mago de la ciudad conoce la existencia del ciprés encantado, y a descubierto que tiene unas propiedades que hacen que Estrella no envejezca, por lo que quiere algunas de sus ramas para usarlas con él mismo, y para ello contrata a los Pj. Estos deberán entrar en secreto en la casa y hacer algo tan fácil como coger unas ramas, pero Estrella no va a permitir que se lleve a cabo, y ayudada por el poder del duendecillo *(Ver pág. 143 del manual)* y por el odio del recuerdo de su amado se enfrentará a los Pj.

▶ Alguno de los Pj es amigo intimo o familiar de Ben Said, y al enterarse de su muerte decide vengarse del hermano de Estrella, el cual consciente de su peligro se encuentra disfrazado de mahometano escondido en alguna parte de los alrededores de la ciudad.

▶ Por casualidad, los Pj al ir a beber agua de la fuente se encuentran el subterráneo en el que murió Ben Said. Allí vive aún la vieja bruja que atendió al moro en su último aliento, y aún sigue conservando el cuerpo del musulmán incorrupto a la espera de encontrar unos ingredientes mágicos que le ayuden a regresarlo a la vida. La anciana pedirá ayuda a los Pj para que hallen por ella las cosas que le faltan, ya que debido a su avanzada edad no puede salir a buscarlas ella misma. A cambio se ofrece a revivirlos a ellos si alguna vez mueren. Los ingredientes que les pide serán muy difíciles de conseguir: una pluma de la mujer-pájaro *(Ver bestiario)*, un pañuelo manchado de la sangre de una virgen que deja de serlo, un rizo de los cabellos del sultán, sangre de gul o cualquier otra cosa que a la maquiavélica mente del Dj se le ocurra.

Por supuesto, la anciana no puede revivir a nadie, y es sólo un desvarío de la edad.

La torre de la cautiva (17)

En una de las frecuentes incursiones de los musulmanes de Granada en tierras de cristianos, cogieron desprevenidos a los moradores del castillo de Andújar, pasando a cuchillo a toda la guarnición y haciendo varios prisioneros, entre los que se encontraba una dulce doncella, hija del fallecido alcaide de la fortaleza. El jefe de la expedición, Muhammad, hizo suya a la muchacha, de nombre Isabel de Lara, y la encerró en una de las torres de la Alhambra, que ha partir de ese momento fue precisamente conocida como la Torre de la Cautiva.

Cada día acudía Muhammad a intentar conquistar a la joven ofreciéndole todo tipo de tesoros, bienes o comodidades, pero Isabel no cedía a las pretensiones del musulmán pues no olvidaba al capitán cristiano con el que se encontraba prometida, Manuel Ponce de León. Éste, por su parte, tramaba, junto a otras camaradas del ejército un plan para liberar a Isabel, y decidieron que algunos guerreros distrajesen a la guardia de la ciudad creando un altercado en la puerta de Bib-Ateibin **(18)**, mientras que Ponce de León y otros compañeros escalaban la torre donde se hallaba encerrada Isabel.

Todo salió según se había planeado, y sin problema pudieron llegar al lugar y entrar en la habitación, para encontrar allí a Muhammad señalándole, desde el ajimez de la torre, el cuerpo destrozado de Isabel en el sinuoso barranco, pues momentos antes se había arrojado para huir de las manos del mahometano. Una pelea se produjo entonces en la habitación entre los soldados cristianos y Muhammad y sus esclavos, con el resultado de la caída de Ponce de León al mismo barranco al que se había arrojado Isabel, y la muerte de Muhammad y la de otros tantos caballeros cristianos y musulmanes.

Los cristianos que escaparon con vida consiguieron recoger los cadáveres de los enamorados y marchar de Granada, bajo persecución musulmana, llegando al campamento y enterrando juntos a Isabel de Lara y a Manuel Ponce de León.

Ideas de aventuras

▶ Los Pj forman parte de la guarnición cristiana que intenta el rescate, bien de los que se infiltraron para llegar a la Torre, o bien de los que atacaron la puerta de Bib-Ateibin. Puede que los granadinos cierren las puertas de la ciudad antes de que los Pj consigan escapar, y como las salidas a partir de ese momento estarán muy vigiladas tendrán que estar un tiempo en Granada haciéndose pasar por musulmanes y escondiéndose antes de poder salir.

▶ Muhammad en realidad no murió, sólo quedó herido de muerte, aunque ahora un pulmón perforado le impide hacer esfuerzo alguno. Quiere vengarse a toda costa de Ponce de León, pues nunca le perdonará que Isabel estuviera enamorada de él, y su demencia le llevará a desear que el cadáver de ésta esté en su poder en lugar de reposar junto al de Ponce. Ofrecerá grandes sumas a los Pj para que lo desentierren del campamento cristiano y se lo traigan. Si lo hacen, el fantasma de Ponce de León se le aparecerá en sueños a los Pj haciéndole un punto de daño la primera noche, dos la siguiente y así sucesivamente hasta matarlos o obligarlos a devolver el cuerpo de Isabel al lugar de donde lo cogieron.

▶ Los Pj estaban por casualidad en las cercanías de la Torre cuando ocurrió este altercado, y uno de los guerreros cristianos, intimo amigo de Ponce, los creyó también responsables del encierro de Isabel y se quedó con su cara. Ahora ha vuelto a Granada disfrazado, y pretende destrozar las vidas de los Pj para matarlos después.

La fuente misteriosa (19)

Por la parte de la cañada del río Darro que hay bajo la Alhambra, una angosta vereda conducía entre avellanos y otros árboles a un pequeño claro en el que había una cuevecita en la que brotaba una fuente regentada por una gentil hada *(Ver pág. 151 del manual)*.

A Aixa *(Ver PNJ de la Corte Nashrí)*, la madre de Boabdil, tal sitió le gustaba y solía acudir a él para cantar y reflexionar, ganándose el aprecio del hada. En los primeros tiempos, Aixa era enormemente feliz con su esposo Muley Hacem, y el hada misteriosa depositaba la felicidad de ésta en el agua de la fuente, que tenía un sabor dulce y agradable, no comparable con cualquier otro líquido alguno. Sin embargo, cuando la desgracia agrió el carácter de la sultana y esta acudía a la fuente para llorar sus penas en lugar de cantar sus alegrías, el hada amargó el sabor de la fuente.

Cuando la sultana se vio obligada a marchar de Granada por la conquista cristiana, el hada se fue con ella, pero

quiso dejar su recuerdo en la fuente, que aunque siguió conservando un sabor desagradable tenía grandes propiedades curativas, y toda persona que la probase sanaba inmediatamente de cualquier mal que padeciese.

Ideas de aventuras

▶ Una enfermedad incurable de algún Pj y la búsqueda de esta fuente de la salud, puede ser una buena razón para que un grupo de aventureros, de la etnia que sean, se decidan a entrar en Granada, y a partir de ahí vivir muchas más aventuras.

▶ Muchos de los que solían beber de la fuente se han dado cuenta del cambio de sabor, entre ellos los Pj que deciden investigar acerca de la razón, encontrando allí a la sultana Aixa. Ésta le contará sus penas a los Pj y les pedirá que maten o echen fuera de la ciudad a la cristiana Isabel de Solís, la preferida por su esposo Muley Hacem, el cual le dio el nombre de Zoraya. Según les dijo ella era la causa de todas las desgracias de Granada, y sin ella la ciudad recuperaría su antiguo esplendor. Aixa es una mujer confabuladora, rencorosa y muy vengativa, así que si los Pj se niegan a hacer el trabajo se habrán buscado una muy buena enemiga.

▶ Si algún Pj necesita la bendición de un hada para el hechizo de suerte *(Ver pág. 95 del manual)* puede intentar convencer a ésta.

La cueva de la Encantada (20)

En un paraje cercano a la intersección del río Darro y Genil, existía una cueva misteriosa llamada cueva de la Encantada, en ella, todas las noches se oían ruidos extraños, especialmente en invierno, que atemorizaban a los que paseaban por los alrededores, y se relacionaban tales ruidos con la desaparición de apuestos jóvenes de la ciudad que se aventuraban a pasar por allí una vez se había puesto el sol.

Se decía que unas pocas horas después de anochecer, la cueva comenzaba a brillar, y desde ella se veían salir grandes resplandores dorados, y era entonces cuando en la entrada de la misma aparecía una mujer de increíble belleza vestida por completo de blanco y sentada en un magnífico sillón de oro, desde el cual peinaba sus rubios cabellos, y a medida que el peine pasaba por sus bucles el pelo iba creciendo más y más. Se contaba en la ciudad que cualquier gota de rocío que cayera en los cabellos se transformaba en una piedra preciosa, y que estos estaban imantados en sus puntas atrayendo con ellas tanto el oro del río Darro, como a cualquier muchacho que osase acercarse a la cueva.

Cierto día, un noble musulmán, joven y sediento de aventuras, decidió comprobar si tal historia era verdad, y en el caso de ser cierta liberar a los prisioneros del influjo de la Encantada y quedarse con todas las riquezas que en la cueva debía haber atesoradas. Durante varias noches paseó por los alrededores sin que nada ocurriera, y cuando ya estaba convencido de que tal historia era fruto de la imaginación popular, empezó a escuchar una melancólica voz que provenía de la cueva, viendo en la entrada de ésta a la doncella sentada arreglándose el cabello, quedando inmediatamente cautivado por ella. De lo que le ocurrió nada se sabe, pues nunca volvió a regresar a Granada.

Hay quien dice que la Encantada es en verdad una princesa africana a la que el genio protector de un desdeñado amante la condenó a vivir de tal manera, hasta que fuese capaz de sentir algo de amor por alguien en su duro corazón.

Ideas de aventuras

▶ Los Pj son unos viajeros que se dirigen a Granada, y llegando cuando las puertas de la ciudad están ya cerradas, han de acampar cerca de la cueva, teniendo que resistir esa noche las artes de la Encantada que pretenderá hacer suyo a cualquier hombre joven que haya en el grupo.

▶ La historia de la cueva es muy conocida en Granada, y cualquier Pj avaricioso puede decidir ir de día a registrar la cueva en un intento por encontrar las riquezas de la Encantada.

¡Pero qué pasaría si se hiciese de noche antes de que pudiera salir de la cueva!.

▶ Los múltiples casos de desaparición de jóvenes están preocupando a la ciudad, y el padre del último desaparecido, el noble musulmán de la leyenda, contrata al grupo de Pj para que averigüen el paradero de su hijo, y se venguen de la Encantada cortándole las puntas de su cabello, fuente de su poder sobrenatural y, seguidamente, separen la cabeza de su cuerpo, único medio de que su pelo no vuelva a crecer.

La Casa del Tesoro (21)

En el barrio de Alyahud, cerca de la Sinagoga de los Judíos, vivía un viejo judío de nombre Harpagón. Era éste un antiguo mercader de la alcaicería, cuya desmedida avaricia le hizo abandonar su negocio y vivir en su humilde casa sólo preocupado de cuidar de su oro, el cual iba aumentando día a día merced de los intereses que le proporcionaba el dinero de sus prestamos. Un esclavo mudo era su único compañero, pero cuando éste murió quedó solo, y desde entonces su avaricia fue cada vez mayor y apenas comía para no gastar su fortuna.

Un día, un labrador que le debía una buena cantidad de dinero llegó a su casa y le comentó a Harpagón su imposibilidad para pagarle, ofreciéndole a cambio la tierra que tenía más allá de la Puerta de las Cuatro Fuentes **(22)**. El judío lo vio bien, y con tal de no pagar a nadie para que cuidase de la tierra se encargaba el mismo de hacer las labores. Un día, mientras trabajaba en ella, encontró un pequeño manantial de agua de sabor tan agradable que no podía dejar de beber, haciendo ésta que se le despertase tal apetito que por mucho que comiera nunca se saciaba, gastando grandes cantidades de su fortuna en alimentos. Así, pasó los siguientes meses, sin poder dejar de beber el agua y sin poder dejar de comer en grandes cantidades tras haber bebido, y la desazón que esto creó en el judío, que se negaba a seguir gastando y al mismo tiempo no podía evitar la necesidad de alimentarse una y otra vez, fue tal que acabó sus días ahorcándose en una de las vigas de su miserable casa del Rabat de Alyahud.

Pero no se supo que pasó con su fortuna, y se comentaba que había sido enterrada en la que fue su casa, que a partir de ese momento fue conocida como la Casa del Tesoro.

Ideas de aventuras

▶ Los Pj, necesitados de dinero, deciden entrar en la casa del Tesoro para buscar las riquezas del judío, encontrándose que éste no ha puesto nada fácil el camino hacia sus bienes, y puede que incluso el fantasma de Harpagón decida que no va a dejar que nadie toque lo que es suyo.

Nota para el Dj: el tesoro de la casa no fue descubierto hasta el siglo XIX, así que, a no ser que quieras cambiar la historia, si los Pj encuentran algo nunca podrá ser el gran tesoro que el judío poseía).

▶ Uno de los Pj bebe el agua del manantial, y a partir de ese momento no puede reprimir la necesidad de ir todos los días a beber agua, enfrentándose incluso a sus propios compañeros si estos llegaran a intentar evitarlo, sufriendo después unas incontrolables ganas de comer, que incluso harán que gaste todo su dinero en comida, o la robe si no puede permitirse el comprarla. Así permanecerá hasta encontrar a alguien que realice sobre él el hechizo de anular maldición *(Ver pág. 84 del manual)*. La figurilla en este caso no es necesaria).
▶ Los mercaderes más ricos y derrochadores de la Alcaicería están recibiendo por la noche una extraña visita: Harpagón los atemoriza por las noches y les pide que depositen en la que fue su casa grandes cantidades de oro y piedras preciosas. Estos recurren a los Pj para que les brinden ayuda. En verdad todo es una artimaña de un grupo de ladrones del Albaycin, que ves en esto una forma rápida de hacer fortuna.

La torre de las Cabezas (23)

Jusef Ben Tarif era un joven que había vivido toda su vida en Egipto alimentando su odio contra el mago Eben Galib, que enamorado de la madre del muchacho y, a sabiendas de que no podía poseerla, la mató junto a su marido. Jusef, aún niño, juró venganza, y pasó su vida entregado al estudio de la magia con un sabio de su país, y cuando estuvo preparado para enfrentarse contra el asesino de sus padres, fue su propio tutor el que le dijo que Eben Galib habitaba en Granada, y que hasta allí debería dirigirse para acabar con su vida. Pero le advirtió que no podía permanecer más de seis días en la ciudad, y que pasadas las doce de la noche el poder del asesino aumentaba y no podría acabar con su vida. Además, a lo único que era vulnerable: una espina de un pez del Nilo clavada en su corazón.

Quiso la fortuna que cuando llegara a Granada conociera a la hermana de la amante de Eben Galib, Elvira, quedando prendada de ella y haciéndola partícipe de sus planes. La muchacha prometió ayudarle y le dijo que el mago vivía en la Torre conocida como la de las Cabezas, pero la ardiente pasión que sentían el uno por el otro alejó a Jusef de su empresa durante los tres primeros días.
El cuarto día, las doce de la noche llegaron antes de que pudiera realizar su cometido; el quinto, por el contrario, si logró atacar al asesino, pero los genios que le protegían hicieron creer a Jusef que clavaba la espina en el corazón de Galib cuando en verdad lo hacía en el corazón de un pobre mendigo que pasaba por la calle, perdiendo de tal modo la espina. Esa noche, Jusef conjuró mediante sueños a sus propios genios protectores que rescataron la espina del corazón en el que la había incrustado y la trajeron de vuelta. La última noche el joven decidió penetrar en la torre de las Cabezas, encontrando al mago durmiendo en un intranquilo sueño y los cráneos de sus padres colocados sobre su lecho. La ira de Jusef ante la escena fue mayor que el poder de los genios que protegían el descanso del asesino, y pudo clavar la espina en el lugar indicado.
En ese momento un enorme estruendo recorrió la torre, haciendo caer los cráneos que rodaron hasta las esquinas de la habitación y allí se transformaron en unas bellas estatuas de piedra, mientras que el cuerpo de Eben Galib desapareció junto con la espina incrustada en su corazón. Jusef huyó entonces para siempre de Granada, llevando consigo a la bella Elvira.

Ideas de Aventuras

▶ Cuando Jusef llega a Granada, un extraño maleficio creado por los genios protectores de Eben Galib le envejece y debilita, y viéndose incapaz de llevar a cabo su misión contrata al grupo de Pj (ofreciéndole cualquier riqueza o don que estos pidan –aunque que lo ofrezca, no quiere decir que luego se lo dé–) a cambio de que con la espina de pez del Nilo maten al asesino de sus padres en un plazo de cinco días.
▶ La fama de hechicero de Eben Galib es conocida en toda Granada, así como el enorme poder que tienen sus genios protectores. Un Pj interesado por los conocimientos mágicos, puede enterarse de que éste posee el apreciadísimo libro de magia "Nigromantia ut ab apiritibus traddita", que otorga a aquel que lo estudie la capacidad de controlar la muerte y de alargar su propia vida, y puede que el deseo por conseguirlo sea mayor que el miedo a las capacidades del morador de la Torre.

> Nota para el Dj: Eben Galib sólo tiene una parte de este libro, el encontrarlo completo podría dar pie a jugar otra aventura).

▶ El plan de Jusef no ha salido bien y Eben Galib lo ha encarcelado. El poder que ambos hechiceros tienen es tan fuerte y tan diferente, que pasados los seis días el enfrentamiento indirecto de las dos magias hace que Jusef, más débil, empiece a morir en medio de fuertes dolores. Elvira recurrirá a los Pj para que liberen a su amado de la Torre de las Cabezas.

La Torre de las Infantas (24)

Volvía el rey de Granada Muhammad El Hagiri (el Zurdo) a su ciudad, cuando por el camino vio a una hermosa joven a la que sus soldados conducían al cautiverio. Sintiéndose atraído por la muchacha, y tras muchos esfuerzos para conseguir su consentimiento, la tomó como esposa, y fruto de aquel amor nacieron tres niñas gemelas, aunque de carácter muy diferentes. Zaida era intrépida y con una gran fuerza personal, líder de las tres hermanas; Zoraida era la más bella, y disfrutaba recreándose en su belleza y adornando su cuerpo de toda clase de joyas y perfumes; y Zorahaida era la más tímida, muy dulce y tierna. Los astrólogos aconsejaron al sultán que mantuviera a cuidado a sus hijas hasta que llegaran a edad núbil, y para ello mandó encerrarlas en el castillo de Salobreña, junto con su ama Kadiga, que antes ya había sido la dueña de su madre.

Un día, un barco llegó a esta costa, y entre todos los prisioneros que traían descubrieron las princesas a tres caballeros castellanos lujosamente vestidos. Ante el gran interés que las jóvenes demostraban por los cristianos, su padre, advertido por Kadiga y para poder controlarlas de cerca, vio necesario trasladarlas a una de las torres de la Alhambra, no sin antes promulgar un edicto por el cual nadie debería ni tan siquiera mirarlas. Sin embargo, en el camino a Granada, la comitiva se encontró con un grupo de cristianos que eran llevados a la ciudad. Entre ellos se estaban los tres castellanos, que, al contrario que todos los demás, no bajaron la vista al suelo y contemplaron a las tres princesas. La cólera de Muhammad por esto fue mayúscula y sólo la intervención de Zorahaida salvó la

vida a los cristianos, que quedaron condenados a trabajos forzados en las Torres Bermejas (25).
Llegadas a Granada, las princesas se sentían desgraciadas en su nuevo enclaustramiento, y nada de lo que el sultán hacía por ellas conseguía animarlas. Sin embargo, la vieja Kadiga sí conocía cual era el mal que tenían, y habiendo escuchado la noche anterior a los jóvenes castellanos tocando sus guitarras en las Torres Bermejas, pidió al responsable de su custodia, Hussein Babá, que los hiciera cantar en un sitio donde las princesas los escuchasen. Así fue un día tras otro, y las princesas, a través de los tañidos de su laúd, respondían con cantos a los castellanos, enamorándose entre sí.

Así continuó hasta el día en que los caballeros cristianos fueron rescatados por sus familias, y a través de Kadiga transmitieron a las jóvenes el deseo de que escaparan con ellos a Córdoba donde las harían sus esposas y, en todo esto, Hussein Babá les ayudaría, como ayudó a los cristianos a salir de la ciudad. Las princesas aceptaron de buen grado y, ayudadas por Kadiga y Hussein, marcharon por pasadizos subterráneos que comunican la Alhambra con el exterior. Sin embargo, a la hora de bajar la muralla que cercaba la ciudad, a Zorahaida le fallaron las fuerzas, y quedó atrás.

Las otras dos llegarón con las cristianos y mientras huían hacia Córdoba escucharon la voz de alarma en la ciudad que ya había descubierto su fuga, pero a pesar de ello pudieron llegar a su destino, casándose con los nazarenos y siendo felices toda su vida. Por su parte, Zorahaida se arrepintió de no haber huido, y permaneció encerrada en la torre hasta que la pena y la soledad la consumió, muriendo joven y siendo enterrada en los cimientos de la que ya nunca dejó de llamarse Torre de las Cautivas.

Ideas de aventuras

▶ Los tres cristianos no eran los únicos que estaban encarcelados en las Torres Bermejas, también lo están los Pj y, todos juntos, tendrán que lograr escapar a través de los laberínticos subterráneos de la Alhambra. Los cordobeses ofrecerán riquezas a los Pj si ellos mismos vuelven a entrar en la Alhambra y ayudar a las princesas a salir de Granada.
▶ Muhammad quiere volver a tener a sus hijas consigo, por lo que manda al grupo de Pj a Córdoba para que traigan de vuelta a Zaida y Zoraida, o en su defecto a los hijos de éstas. Igualmente si pueden dar muerte a los tres cristianos serían muy bien recompensados.
▶ Zorahaida nunca dejó de arrepentirse por no haber marchado a Córdoba, y tras su muerte su espíritu no encuentra la paz, pues como castigo a su cobardía un genio ha ligado su alma a la Torre. Si algún Pj masculino toca algún instrumento de cuerda cerca de la Torre de la Cautiva, o alguna doncella que sufra de mal de amores, vierte lágrimas en la fuente cercana a ésta, el espíritu de la princesa aparecerá. Rogará que un cristiano desentierre su cadáver y lo bautice, pues es la única forma de liberar su alma del encantamiento del genio y pedirá que lleven sus restos a Córdoba, pues ya que no pudo ver la ciudad en vida quiere descansar en ella en su muerte.

El jardín de la princesa Cobayda (26)

Existía en Granada un sultán cuyo miedo a una traición en la corte era muy fuerte, por lo que se dirigió a ver a un famoso adivino que tenía su observatorio en la Torre de Bib-Ateibin (18), para que leyese en las estrellas su futuro. Este sabio le dijo que su corona peligraría por culpa de la hija que su mujer llevaba en su seno, pues si ésta se enamoraba acarrearía la muerte de su padre, pero si cumplidos los quince años no había descubierto amor alguno, el reinado del sultán sería dichoso y duradero.
Con el fin de que el malhado no se cumpliese, el sultán, en cuanto nació su hija, de nombre Cobayda, la encerró, junto con su ama, en un bello palacio alejado de la ciudad, al que se llegaba saliendo por la Puerta del Campo de los Almendros (27). Pasaron los años y la princesa creció sin conocer a persona alguna que no fuera su cuidadora, convirtiéndose en una hermosa muchacha que como único recuerdo de sus padres (a los que nunca había visto) tenía un bello rubí, talismán de propiedades mágicas, colgado a su cuello. Una noche, mientras que se encontraba caminando por los suntuosos jardines del palacio, oyó a lo lejos una melancólica voz cantando una hermosa canción, que cada vez se escuchaba más fuerte, hasta que de entre una enredadera de jazmines se abrió paso un apuesto joven que nada más ver a Cobayda se arrojó a sus pies. Primero se encontraba muy asustada pues era la primera vez que veía a un hombre, pero poco a poco el dulce canto del extraño acabó tranquilizándola, y antes de que se hiciera de día ambos se habían prometido amor eterno.
Antes de que el joven se marchara, Cobayda la regaló su talismán de rubí, y le dijo que siempre que quisiera volver



a verla con solo pensar en ella, el amuleto le traería hasta el palacio. Así pasó noche tras noche, y el extraño comportamiento de la muchacha inquietó a su ama, que llamó al sultán. Éste decidió espiar a su hija para ver que nueva le ocurría, y en ello estaba cuando vio aparecer al joven que sin dudarlo besó los labios de su amada.
El sultán, ardiente de cólera, penetró en el jardín y con su alfanje cortó la cabeza del amante de su hija, la cual cayó al suelo y se convirtió en piedra. Cobayda, asustada por la aparición de aquel hombre que no conocía, quedó convertida en hielo, y de sus ojos brotaron tantas lágrimas que convirtió el valle en una laguna de agua amarga bajo la que quedó el palacio. El sultán, aterrado, quiso huir pero no pudo y quedo convertido en una roca, colocada junto a la laguna y durante las noches se puede oír como tal roca gime de dolor y se compadece por su desgracia.

Ideas de aventuras

▶ Los Pj escuchan la historia del palacio bajo las aguas, y deciden ir a ver si pueden rescatar algunos de los tesoros que allí debía haber. En las noches de luna llena, se puede observar el palacio brillando con un tono dorado, y es posible que alguna joya o hermosa flor llegue hasta la superficie. Pero sobre las aguas hay una maldición, aquel que las bebe enferma durante varios días, y el bañarse en ellas provoca picores por todo el cuerpo; si a pesar de esto los Pj siguen intentando llegar hasta el palacio o recuperar algo de éste, el joven musulmán se presentará como fantasma para impedirlo, pues la culpabilidad por no haber podido evitar el mal a su amada hace que ahora defienda las aguas que ella creó.
▶ Los Pj ven la estatua de piedra del sultán y durante la noche la escucharan pedir ayuda para liberarse de su maldición, ofreciendo a cambio todo lo que los Pj puedan desear. Pero el sultán ha perdido la razón, y si los Pj encontraran alguna forma de convertir la piedra de nuevo en carne, en cuanto estuviese libre atacaría a los Pj, creyendo que vienen a llevarse a su hija.
▶ Alguno de los Pj no puede conseguir el amor de alguna persona y si investiga entre los sabios de la ciudad alguno puede contarle que el fantasma del joven degollado pasea por la laguna a la espera de entregar a alguien al colgante del rubí, que servirá de ayuda a la hora de luchar por algún amor imposible. El localizar el sitio y llegar al punto exacto donde el fantasma se aparece es una tarea difícil.



La casa de la Dar al-Horra (28)

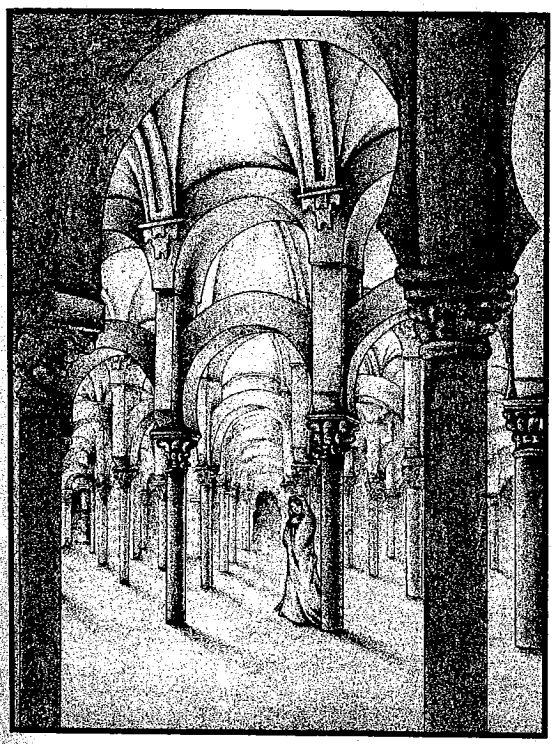
Kamar La Horra, o la honesta, se llamaba la mujer que habitó esta casa. Casada con el sultán Yusuf Abul-Hegiag, era ella una mujer despreocupada y feliz, conocida por su buen carácter y su virtud, y todos admiraban la dulzura y serenidad que sus ojos desprendían.
Yahia, compañero y confidente del sultán, se atrevió a poner los ojos en Kamar, y la pasión que por ésta sentía fue mayor que el respeto a su amigo, por lo que la buscó a solas y le declaró con ardiente pasión. Ella se negó a deshonrar a su esposo de la forma más cortés posible, y prometió a Yahia que nunca saldría de su boca lo que allí le había propuesto. Pero éste era un hombre orgulloso, y por despecho juró ante Alláh que se vengaría de Kamar.

Su venganza no se hizo esperar mucho, pues tras volver Yahia a Granada victorioso de una batalla, Yusuf le preparó una enorme fiesta en su honor en el Patio de los Arrayanes (29) en la que estaban presentes todas las personas importantes de la nobleza granadina. Yahia ya tenía preparado su plan, pues con anterioridad había pedido a una de las doncellas de la sultana, que estaba prendada por él, que cogiera una de las joyas que el noble Omar había regalado a su favorita Zara, y se la diera a la sultana. Así fue, y Kamar apareció en la fiesta deslumbrantemente vestida y luciendo en el pecho un hermoso colgante hecho de rubíes. En ese momento, Yahia hizo que la atención del monarca recayera sobre su esposa, reconociendo Yusuf inmediatamente como de Omar la joya que Kamar llevaba en el pecho.
La rabia que el sultán sentía, unida a las palabras que Yahia vertía en sus oídos, le hicieron suspender la fiesta con la absoluta certeza de que su mujer le había traicionado, y por mucho que Kamar y Omar negaran la acusación, Yusuf no atendía a razón alguna.
Como castigo a Omar lo encerró de por vida en el subterráneo de la Torre de la Vela (30) , y a Kamar la condenó a estar siempre alejada de su lado, construyendo para ella un palacio que tomaría su sobrenombre. Sin embargo, la justicia triunfó, y tras muchos años de encierro se demostró la inocencia de la mujer que pudo volver así al lado de Yusuf.

Ideas de aventuras

▶ Los Pj van a ser los encargados de que el plan de Yahia se cumpla, ellos son los que deberán robar una joya a Omar, conseguir que la sultana se la ponga el día de la fiesta, y hacer todo lo posible para inculpar a ambos en el romance. Una vez hecho esto Yahia tratará de acabar con ellos, pues no quiere testigos de sus actos.
▶ Zara, la amante de Omar, está segura de que éste nunca estuvo con la sultana porque todas las noches las pasó con él, y a ella fue a quien regaló el colgante de rubíes que luego le fue robado. Pero Yusuf no cree sus palabras y por más que lo intenta no logra que éste lo saque de su encierro, por lo que recurre a los Pj para que lo liberen, y si es posible que se enteren de quien difundió la calumnia y que le den su merecido. Si lo consiguen, Zara les dará todas las joyas que a lo largo de su vida a atesorado, y puede que entre ellas halla alguna con propiedades mágicas.

▶ Kamar habitará durante muchos años en la Dar al-Horra. El tiempo que por la soledad ha dedicado al estudio, ha hecho de ella una mujer muy sabia y conocedora de diversas artes. Si los Pj necesitan algún tipo de ayuda pueden recurrir a Kamar, la cual, por su buen talante, siempre se mostrará cortés y dará afortunados consejos. Aunque puede solicitar a cambio alguna cosa, de dificultad de consecución variable, ya que ella no puede salir de la casa. Kamar nunca ayudará a alguien que pretenda algo malvado.



La profecía de la Puerta de los Panderos (Bib-Adiffaf) (31)

Muley Hacem, penúltimo rey de Granada, se había casado tres años antes de ser proclamado sultán con su prima Aixa, de gran belleza y de carácter rencoroso y atrevido. Enamorado como estaba de ésta quería ofrecerle un reino lleno de atractivos y de todos lados del mundo árabe pidió que vinieran los más importantes arquitectos, decoradores y pintores para que todo estuviera preparado para el momento de presentar a Aixa ante el pueblo de Granada. El día de su natalicio (5º día del mes del Ramadán del 864 de la Hégira) fue el elegido para ello, y los sultanes se presentaron ante sus súbditos con todo lujo y boato. Cuando la comitiva llegaba hasta la Alcazaba (32), justo a la altura de la Puerta de Adiffaf, la que se encuentra sobre el Puente del Alcalde, una adivina dijo a media voz para no ser identificada pero siendo escuchada por algunos: *"¡Ay de Granada bajo el reinado de Aixa!, el destino se cumplirá, la felicidad anidará poco en su lecho conyugal, una cristiana robará el corazón de su esposo, y estas disensiones prepararan más tarde la perdida de Granada a manos de su hijo"*. Y tal augurio se cumplió, perdiéndose para siempre la perla de occidente.

Ideas de aventuras

▶ Aixa ha escuchado las palabras de la adivina y quiere llegar hasta el final del asunto, por lo que averigua quien es y la reclama a su presencia. La anciana se niega a ir a hablar con ella y su paradero a partir de ese momento es un misterio, por lo que la sultana proclama un bando por el cual dará riquezas y tierras a aquel que la traiga viva a su presencia.
▶ Los Pj pueden haber estado presentes en esta ceremonia, divirtiéndose en las festividades, y ha dado la casualidad de que han oído las palabras de la anciana. Quizá lo que ha dicho a ellos no le interesen mucho, pero la adivina es de las pocas personas en todo Al Andalus que tiene el don de ver el futuro, y puede que los Pj necesiten sus servicios para algo, por lo que no le hará ninguna gracia que después de lanzar su visión desaparezca.
▶ La puerta es un lugar maldito y provoca que todo aquello que el que la atraviese anhele, mostrandolo abiertamente, se vuelva contra él. Quien quiere que su reino prospere lo perderá, quien desee un amor será siempre rechazado por el otro sexo, quien busque riqueza morirá en la ruina. Esto es lo que le pasó a Muley Hacem y a Aixa, y puede pasarle a los Pj si también la atraviesan.

El ciprés de la Sultana (33)

La proclamación de Boabdil como nuevo monarca de Granada, trajo consigo la celebración de fiestas por toda la ciudad, y entre todas destacaron los torneos que se celebraron en las cercanías de la puerta de Bibarrambla (34). En ellos, las dos principales familias granadinas probaron sus fuerzas, los Zegríes (feroces y vengativos) y los Abencerrajes (nobles y valientes), mostrándose los segundos superiores a los primeros en todos los campos, y el odio que los Zegríes sentían por sus rivales aumentó.
Aben Hamed, uno de los caballeros Abencerrajes, contempló a la sultana, Moraima, quedando prendado de ella, y a pesar del aprecio que sentía por su señor Boabdil, no pudo resistirse a los encantos de ésta. A ella otorgó todos los triunfos en los duelos y a ella dedicó todo su tiempo una vez de vuelta en la Alhambra.
Moraima, desdichada porque Boabdil se interesara más por las esclavas de su harem que por ella, se sintió halagada por las atenciones que cada día Aben Hamed le brindaba, y ambos comenzaron a citarse durante las noches, bajo la protección de las ramas del ciprés más viejo del Jardín de Daraxa, que por la asiduidad con la que Moraima lo visitaba durante el día para recrearse en el recuerdo de su enamorado, se le dio el nombre de "Ciprés de la Sultana". Y fue este árbol el testigo de cómo su amor poco a poco fue creciendo y allí se consumaba, pero no el único testigo, pues uno de los Zegríes también los vio, y aprovechando que todos los caballeros Abencerrajes estaban ausentes en una misión de guerra, transmitió a Boabdil una versión falseada del romance de Aben Hamed y Moraima, en la cual todo era un ardid de la familia para derrocar al sultán. Cuando los Abencerrajes volvieron a Granada, fueron mandados llamar uno por uno a una sala del Palacio de los Leones (35) que a partir de ese día tomó su nombre, y en ella treinta y seis de ellos cayeron a manos de los más feroces Zegríes que allí se habían reunido. Pero otros tantos fueron advertidos de la traición, y pudieron forzar las puertas del palacio para entrar, matar a los Zegríes, que en igualdad de número ya no eran tan valientes, y huir de Granada antes de ser capturados, para con lo que contaron con la ayuda de los habitantes de Granada que en mucho los apreciaban.
La muerte de los Abencerrajes que cayeron y la marcha del resto fue llorada por todo el reino, sobre todo por los jóvenes, que veían en ellos héroes a seguir, y por las damas, de quienes eran sus favoritos a causa de su her-

mosura y su gracia. Y la mancha de sangre que los cuerpos matados a traición por los Zegríes nunca pudieron borrarse de la alberca de la habitación.

Ideas de aventuras

▶ Los Pj han escuchado por casualidad el plan de los Zegríes, y deciden avisar a los Abencerrajes, para lo que tendrán que conseguir penetrar en la Alhambra y encontrarlos antes de que sea tarde.

▶ Aben Hamed ha conseguido escapar de la muerte, y ahora, los sentimientos de culpabilidad porque por su culpa su familia esté muerta y exiliada, le hacen vagabundear por la ciudad con la razón medio perdida. Si los Pj lo encuentran, les contara su historia, y les pedirá que le ayuden a llegar a África y que consigan ver a Moraima para darle una carta que debe entregarle.

▶ La mancha de sangre que ha quedado en el suelo de la estancia asquea a Boabdil, que no desea entrar en la sala hasta que sea eliminada. Todos en la Alhambra se afanan por hacerlo sin resultado alguno. Uno de los sirvientes ha oído hablar de un ermitaño, que habita un morabito de los alrededores de Granada, cuya sabiduría supera a la de cualquier hombre, y envía a los Pj a que lo encuentren y consigan de él una fórmula para que la sangre desaparezca.

La casa del hechicero de las tres (36)

Una noche lluviosa, tres musulmanes salidos del alcázar de la Alhambra se dirigieron a una miserable vivienda en la parte alta del Albaycin, casa de un importante sabio de nombre Al Katib. A éste le preguntaron, diciendo venir de parte del monarca de Granada, Boabdil, por el destino que le esperaba al reino, a lo que el mago, asomándose por la ventana, contestó: -*"¡cuántas estrellas más brillantes divisas sobre nosotros!". "Tres", respondió el interpelado." ¡Y cuantos círculos ves en esta esfera!". "¡Y cuantos son los que hasta mí habéis venido!". "Tres", volvió a contestar.*



Guardo mis dirhemes y los defiendo porque sé que son mi espada y mi escudo

"Pues recuerda este número, Boabdil, pues aunque vengas disfrazado no puedes engañar a un mago, porque será esta cifra la que puede traer la perdición de tu reino". Boabdil quería saber más de su futuro, y para complacerle el hechicero hizo venir el espíritu de su padre, el sultán Muley Hacem, el cual le dijo que su palacio se desmoronaría de viejo antes de caer en manos de los nazarenos. También le recomendó muy seriamente que se cuidara de su esposa y del jefe de su ejercito, Muza.

Boabdil marchó a la Alhambra y mientras contaba a Zaida, su preferida y la que le animo para que fuera a ver al mago, que debía cuidarse de los que consideraba fieles aliados, una figura salía por la puerta de la casucha del Albaycin. Era Al Katib, que, franqueando las murallas de la ciudad sin problema alguno, se dirigió a donde acampaba el ejército cristiano. Éste contó a los reyes Isabel y Fernando que había infringido dudas en el corazón del sultán mahometano y a cambio de seguir con su labor pidió tierras y riquezas cuando Granada fuera tomada. Los reyes aceptaron y el mago siguió llenando de mentiras los oídos de Boabdil y quitándole preocupaciones pues, según le decía, los cristianos nunca pondrían a su dios en Granada.

Sin embargo, Muza se dio cuenta de que algo ocurría, y ayudado por Aixa, que tenía mucha influencia sobre su hijo Boabdil, Al Katib fue encarcelado y Zaida, ayudante de éste, escapó de Granada. El sultán quedó libre de malos consejos, pero esto fue de poco ayuda, Granada estaba ya sitiada por el ejército cristiano, y el hambre se empezaba a sentir, por lo que un emisario fue enviado a Santa Fe para firmar la rendición.

Los habitantes de Granada entre tanto, se afanaban en destruir la ciudad pues preferían esto a entregársela a los cristianos llena de belleza. Boabdil lloraba sobre la tierra roja de la colina de la Alhambra preparando su marcha, y cuando se iba echó un último vistazo al que fue su palacio, y sobre la Torre de la Vela (30) pudo ver a una extraña figura que enarbolaba una bandera con el símbolo de la cruz. -*"Son las tres de la tarde y acabas de entregar a Granada"*- gritó. Era Al Katib que con estás palabras hacia realidad al menos una de las cosas que predijo.

Ideas de aventuras

▶ Los Pj son miembros del ejército cristiano, su labor es la de infiltrarse en Granada, rescatar a Al Katib y con su ayuda acabar con los suministros de comida de la ciudad y crear un ambiente que facilite la rendición. O bien son miembros del ejército musulmán y Muza los reclama para que observen el extraño comportamiento del sultán y averigüen porque se encuentra así. Cuando descubran que es por las influencias de Al Katib y Zaida tendrán que intentar capturarlos.

▶ Zaida no quiere sufrir el mismo fin que el adivino al cual servía, por lo que recurrirá a los Pj para que le ayuden a salir de la ciudad, teniendo detrás a los guardias de Muza persiguiéndoles.

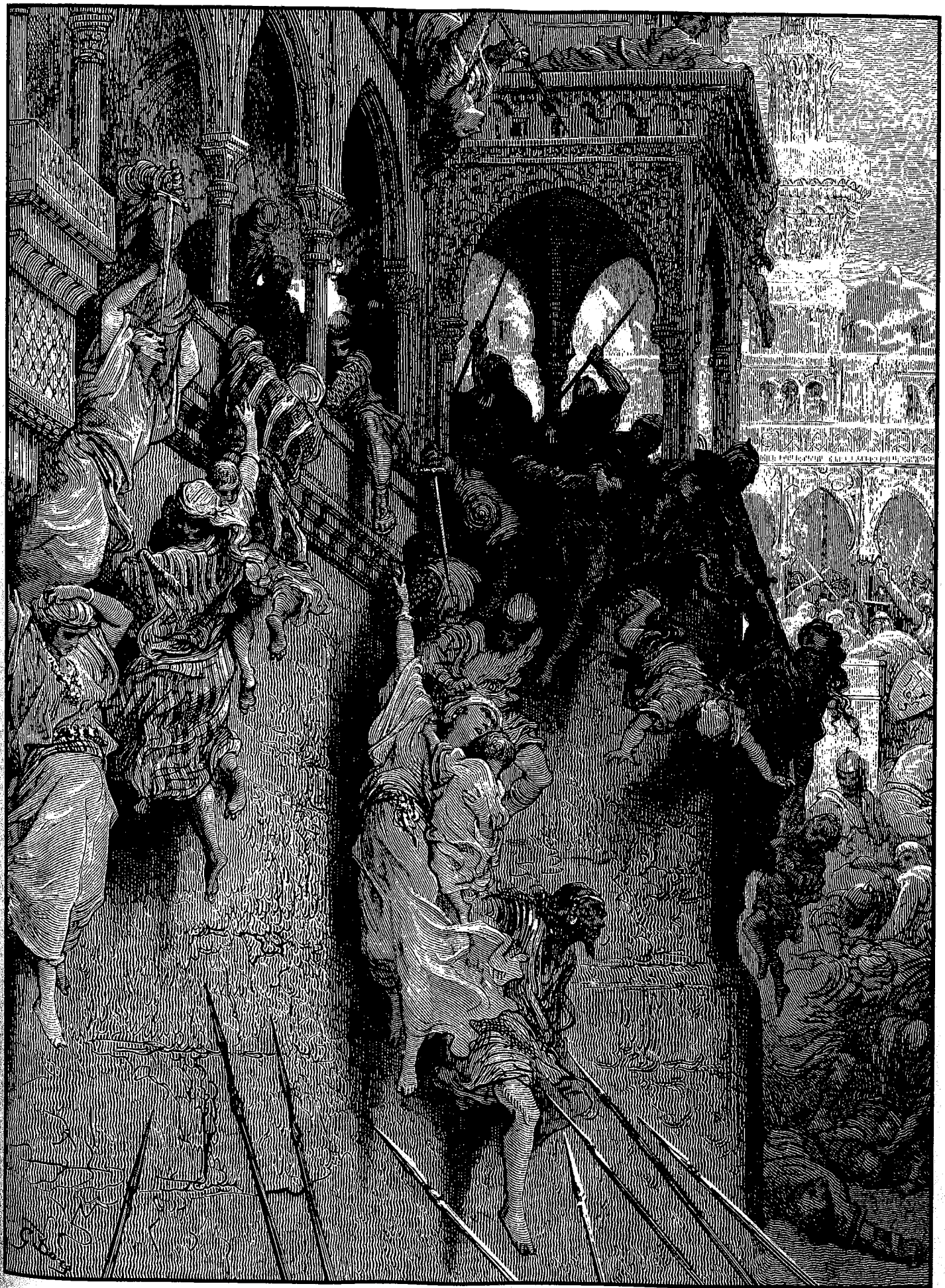


Ilustración: Gustavo Doré

BESTIARIO

Durante la negra noche
corro por malos caminos,
mi compañero es mi alfanje
y con él no hallo enemigos.

Caballo volador

Raza de caballos muy apreciados entre los magos de Al Andalus como medio de transporte. Eran unos caballos de mayor altura que los habituales en la zona y de un porte altamente regio, enjaezados con las más bellas piedras preciosas y con arreos de oro. Su color podía variar, pero un caballo nunca tenía más de un tono diferente, y carecía de mancha alguna. Para conseguir uno de estos caballos, un sabio versado en la magia debía marchar a un bosque totalmente alejado de persona alguna y pasar en él un tiempo de ayuno y oración, mostrando todos aquellos artificios que fuera capaz de realizar. Este tiempo podía variar de unos pocos días a muchos años y, si el mago era merecedor, el caballo aparecería ante él totalmente engalanado, debiéndole asignar inmediatamente un nombre y, a partir de ese momento, siempre que necesitara transporte tendría la montura a su disposición.

FUE	35/40	Tamaño	1'75 m
AGI	40/45	Peso	60 Kg
HAB	0	Apariencia	26 (Belleza casi inhumana)
RES	50/55	Armadura Nat.	Aura mágica (prot. 5)
PER	15/20		
COM	1/3	RR	0 %
CUL	1/5	IRR	100 %

Armas: Coz 45% (1D8+3D6)
Armadura: Carece
Competencias: Volar 90% Otear 40%.
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Volar, Bono +25% a montar.





Descabezados

Espectros, sin cabeza y vestidos a la usanza mora, que rondan por las noches las ruinas musulmanas de Granada. Se dice que son los fantasmas de los Abencerrajes, el linaje noble que en su día mandó degollar Boabdil en el Patio de los Leones. La sabiduría popular dice nones, que de degollar nada, que les cortaron la cabeza... y que andan buscando una de repuesto...
Así que cuidado con encontrarse a alguno, pues buscará la muerte del vivo para quedarse con su cabeza. Y es que se dice que solamente completos podrán entrar en el paraíso de los moros...
Cuando descubren a una persona, se lanzan contra ella intentando atraparla y abrazarla (para lo cual han de entrar en melé y pasar una tirada de Pelea). Si lo consiguen intentarán poseer a su víctima, (ver hechizo de invocación de ánimas en la Pág. 90), y a continuación suicidarse. En ése caso sale del cuerpo con la cabeza de su víctima, antes de disolverse en el aire.
Les afecta terriblemente el hierro. Nunca atacarán a nadie cubierto con armadura metálica, y si al intentar atacar a alguien éste les roza siquiera con algo de hierro (un cuchillo, por ejemplo) se disuelven en el aire lanzando un horroroso aullido... hay quien dice que camino del Infierno.
Como todos los espíritus, los descabezados carecen de características

RR 0% IRR 120%

Armas: Pelea 45%
Poderes especiales: Posesión

Quien hace el bien a desconocidos recibe la misma recompensa que el que protege a una hiena

Duendecillos del Darro

Dentro de las aguas del río Darro habitan unos duendecillos de tan pequeño tamaño que es muy difícil conseguir localizarlos a simple vista. El agua es su medio, y dentro de ella son capaces de respirar y de moverse arriba y abajo, como si andarán, con total libertad y gran rapidez. También pueden vivir en tierra, pero sus poderes en ésta desaparecen y si se alejan del río (algo que nunca harían por propia voluntad) la melancolía hace que poco a poco se vayan muriendo. Gustan de gastar bromas a los humanos que quieren enriquecerse a través del Darro, robando el oro que en éste ahí y que ellos consideran que les pertenece, como las de creer espejismos de grandes piedras de oro que se mueven impidiendo que se cojan. Pero hay otros que insuflan a las piedras un conjuro de codicia eterna, por el cual el que tome la piedra de oro tendrá la irrefrenable necesidad de acumular todos los bienes posibles, negándose a gastar nada y robando o asesinando para conseguir aquello que quiere. Solo el duendecillo que encantó la piedra de oro puede liberar a su víctima del deseo de codicia, usando para ello la pepita encantada y agua clara del Darro.

FUE5/7	Altura5/10 cm
AGI35/40 (en el agua)	Peso50/100 g
15/20 (en tierra)	Apariencia10/20 (Variable)
HAB15/20	Armadura Nat.Carece
RES10/15	
PER15/20	
COM10/15	RR 0 %
CUL15/20	IRR 150/200 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Discreción 50% Esconderse 90% Otear 75% Correr 80%
Hechizos: Todos
Poderes especiales: Encantar las piedras de oro del Darro.





Gailán

Es un espíritu maligno que habita la floresta. Tiene forma de gato de gran tamaño, con rostro de hombre, fauces de león y un brillo de inteligencia en sus ojos. Anda a cuatro patas aunque podría hacerlo erguido y su cola causa el mismo dolor que un latigazo. Se dedica a matar tanto a hombres como a animales, acabando con granjas enteras de ganado, pues no caza por gula, sino por placer. En los alrededores de Granada existe al menos uno de estos seres.

FUE	20	Altura	1'80 m erguido
AGI	40	Peso	300 Kg
HAB	0	Apariencia	8 (Marcadamente feo)
RES	20	Armadura Nat.	Piel gruesa (prot. 3)
PER	20		
COM	1	RR	0 %
CUL	0	IRR	100 %

Armas: Mordisco 75 % (2d6)
Garras 50% (1d8 + 1d6)
Latigazo con la cola 25% (1d8).
Armadura: Carece
Competencias: Esconderse 90% Correr 90%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece

Genios protectores

Pequeños geniecillos que nacen del poder de la magia. Según las tradiciones islámicas, este tipo de genios se van formando a medida que un mago o brujo se va haciendo más docto en el uso de las artes de hechicería y va acumulando más potencial, hasta que llega un momento en que toda esa esencia mágica da lugar a un ser con inteligencia y voluntad propia: un genio protector. A nivel de juego, para que un Pj pueda contar con uno de estos geniecillos ha de tener un mínimo de 75% en Irracionalidad y en Conocimiento Mágico. Cuando las capacidades del mago aumentan puede ocurrir dos cosas: que el genio inicial se vaya haciendo más poderoso, o que se creen nuevos genios hasta un máximo de siete.

Los genios están totalmente entregados al ser de cuya magia provienen, y harán todo lo posible por evitar que le suceda mal alguno, estando siempre alerta ante cualquier contrariedad. Actúan por propia iniciativa, pero sus acciones siempre estarán de acuerdo con la voluntad de su mago, y no harán nada que éste no quisiera hacer. Es muy común que cuando dos magos musulmanes se enfrentan entre sí lo hagan a través de sus genios. Sólo pueden destruirse por medio de la magia, y la esencia mágica del mago tardará setenta días en acumularse para crear uno nuevo.
Los genios son invisibles e intangibles, pero pueden levantar y trasportar objetos. Sus características son las mismas que las del mago del que dependen, y conocen los mismo conjuros que éste, con la diferencia de que no necesitan componentes mágicos para realizarlos. Tienen un 50% más de irracionalidad y un 50% menos de racionalidad que su dueño.

FUE	Var	Tamaño		-
AGI	Var	Peso		-
HAB	Var	Apariencia		Ver descripción
RES	Var	Armadura Nat.		Inmunes a todo aquello que no sea maia
PER	Var			
COM	Var	RR	-50 %	
CUL	Var	IRR	+50 %	

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Las mismas que las de su mago.
Hechizos: Los mismos que los de su mago.
Poderes especiales: No necesitan componentes mágicos para los hechizos. Pueden ir de un lugar a otro con solo desearlo.

"Aquella noche ella mandó a sus secuaces para que me mataran mientras dormía, y lo habrían hecho de no ser porque mis genios protectores velaron mi sueño, y cuando desperté un reguero de sangre y vísceras cubrían el suelo de mi estancia. Y entonces, a pesar de que la amaba con toda la fuerza que Alláh me otorgaba, en el fondo de mi corazón desee vengarme, y las lágrimas acudieron a mis ojos, porque cómo matar al ser por el que habría sido capaz de dar mi propia vida. En tales tribulaciones me hallaba cuando el cadáver de Jadicha cayó a mis pies. Mis genios habían cobrado venganza por mí".



Nota para el DJ: los genios protectores son bastantes poderosos, son clones del mago con menos limitaciones que éste y pueden desequilibrar mucho una partida, porque no actúan en lugar del mago, sino que actúan además del mago. Por ello es recomendable que no los entregues a la ligera a los Pj y que limites sus actuaciones a circunstancias concretas.



Gnomos de Sierra Nevada

Raza de pequeños seres a los cuales se les puede ver trabajando entre los riscos de la montaña. Les complace labrar los cristales de roca a cincel, siempre en el estilo de las seis caras (en forma de cubo). Son de naturaleza muy tímida, y aunque de lejos se les puede observar, si alguien intenta acercarse a alguno de ellos le será casi imposible localizar donde se ha escondido. A pesar de todo, su carácter es amigable, así que si alguien consigue hablar con uno de ellos, éste le regalara uno de sus hermosos cristales de roca, de color transparente, amarillo o rojo, el cual le traerá suerte al beneficiado si siempre lo lleva consigo y nunca lo enseña a nadie (a nivel de juego los cristales de roca actúan igual que el talismán del hechizo de suerte, Pág. 95 del manual).

FUE	20/25	Altura		30/60 cm
AGI	10/15	Peso		20/60 Kg
HAB	25/30	Apariencia		5/15 (Var)
RES	15/20	Armadura Nat.		Carecen
PER	5/10			
COM	1/5	RR	0 %	
CUL	1/5	IRR	100 %	

Armas: Carecen
Armadura: Carecen
Competencias: Artesanía 90 % Discreción 30% Esconderse 99% Otear: 65%
Hechizos: Pueden aprender y usar cualquier hechizo de magia blanca hasta nivel 4.



Goul

Ánima de mujeres que en vida han sido malvadas, y como castigo en su muerte han de vagar de forma errante hasta que, en el día del Juicio, Alláh las juzgue por sus pecados. Caminan por las noches sufriendo la vergüenza de su desnudez, pues ninguna tela cubre su cuerpo, dejando al descubierto que tienen un trasero de asno.
No pueden causar daño físico a los hombres, pero si asustarlos hasta tal punto que algunos han caído muertos en el acto o han perdido la razón.

Una goul carece de características.

RR	0 %
IRR	100/150 %

Armas: Carecen
Armadura: Carece
Competencias: Conocimiento animal 95%, Cantar 75%, Esconderse 85%.
Hechizos: Carecen
Poderes especiales: Causar locura.
Notas: Cualquier cosa que les haga recordar el Juicio Final al que se habrán de someter las alejará.

Las tres feas

Brujas que en época musulmana habitaban el pueblo granadino de Peligros. El pueblo recibía este significativo nombre por el hecho de que sus mujeres tenían una belleza tal y sus paisajes resultaban tan atrayentes, que cualquier hombre que pasara por allí nunca volvía a marchar. Un sultán nashrí, creyendo que el pueblo podía ser un peligro para el trono y, cansado de que las tropas que mandaba nunca atacaran movidas por la belleza y bondad de la zona, decidió invocar a un demonio para que destruyera Peligros, salvándose sólo de la destrucción tres mujeres de aspecto repugnante, que fueron las que reconstruyeron el pueblo y las que se encargaron de acortar la vida del malvado monarca. A partir de ese momento se convirtieron en adalides de la Justicia, y si en algún momento alguien comete injusticias, las tres feas pueden presentarse ante él y darle el escarmiento que por su mal se merece.

FUE	5/10	Altura	1'35/1'50 m
AGI	15/20	Peso	40/45 Kg
HAB	10/15	Aspecto	1 (Ciertamente repugnante)
RES	10/15	Armadura Nat.	Ningún arma física puede dañarlas.
PER	20/25		
COM	5/10	RR	125 %
CUL	20/25	IRR	150 %

Armas: Carecen
Armadura: Carecen
Competencias: Con.Mágico: 75% Alquimia 60% Psicología 50% Astrología 60%
Hechizos: Todos los de magia blanca.
Poderes especiales: Capacidad de teletransportarse de un lugar a otro.



Los Sietes Duendes Blancos

Reciben este nombre unos genios que se pasean por la Alhambra de carácter ciertamente burlón, que lo mismo pueden gastar chanzas escondiendo objetos por la noche que causar graves problemas a quien que los haga enfadar. Aunque bienaventurado aquel que obtenga su gracia, pues entonces ningún mal podrá sucederle mientras se encuentre en el palacio de la dinastía Nashrí, e incluso son capaces alargar la vida de su protegido y entregarle grandes conocimientos. Pueden adoptar el aspecto que deseen, prefiriendo el de seductoras doncellas de rasgos imprecisos que nunca consiguen fijarse en la memoria del afortunado (o desdichado) que en alguna rara ocasión consigue verlas, pero que tienen como característica común el estar rodeadas de un halo de color blanco acorde con su vestimenta.

FUE	10/18	Tamaño	Var.
AGI	20/25	Peso	Var.
HAB	20/25	Apariencia	Var. en su forma de mujer 25
RES	10/20	Armadura Nat.	Inmune a todo aquello que no sea magia
PER	15/20		
COM	10/15	RR	0 %
CUL	25/30	IRR	250 %

Armas: Carecen
Armadura: Carecen
Competencias: Con.Mágico: 99% Seducción: 70% Leyendas: 85% Cantar 60%.
Hechizos: Todos.
Poderes especiales: Cambiaformas



Monstruos devoradores

Seres que habitan las lagunas de Sierra Nevada. Son de grandes dimensiones y tienen una piel verdosa como la de un sapo, de su boca surgen grandes dientes afilados que brillan a la luz de la luna como si fueran plata y su aspecto es altamente repugnante, con una cabeza de rasgos reptilianos descomunal para su cuerpo. Poco más se puede precisar de estos seres, pues nadie que haya visto alguno de cerca ha vuelto para contarlo. Tienen la capacidad de llamar a las negras nubes de tormenta, cosa que suelen hacer cuando se enfadan, y de lograr que un rayo caiga en el lugar que elijan o que el granizo arrase con las plantaciones de la zona.

FUE	35/40	Tamaño	25-40 m
AGI	20/25 (agua)	Peso	60 T
	5/10 (tierra)	Apariencia	-
HAB	0	Armadura Nat.	Piel gruesa (prot. 10)
RES	55/60		
PER	5/10		
COM	0	RR	0 %
CUL	0	IRR	100 %

Armas: Mordisco 70 % 2D10 + 4D6.
Armadura: Carece
Competencias: Discreción 30%, Otear 40%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Controlar las tormentas de lluvia y granizo.

Mujer- pájaro

Hermoso pájaro blanco que por su bello plumaje y por su canto atrae a quien ande por los bosques o montañas que rodean Granada. Siempre busca a hombres, generalmente viajeros incautos, a los que separa del grupo. Una vez su víctima se encuentra sola adopta la forma de una hermosa doncella de largo cabello oscuro como la noche, que trenzado con hebras de plata cae hasta el suelo. Viste albos ropajes y su rostro es dulce y angelical, aunque nunca hablará ni abrirá la boca, para no mostrar que todos sus dientes son colmillos. Si el incauto se deja besar en los labios por ella, será su fin, cayendo en un sueño del que no despertará, pues la mujer-pájaro lo llevará a la cueva en la que habita y una vez allí lo devorará poco a poco. Si no está hambrienta puede tardar unos días en comerse a su víctima, pero ésta no despertará a no ser que se realice sobre él un hechizo de anular maldición (Pág. 84 del manual), usando en lugar de estatuilla una de las plumas del ave blanca en la que se convierte la mujer.

FUE	25	Altura	1'55 m
AGI	25	Peso	45 Kg
HAB	15	Apariencia	25 (Belleza casi inhumana)
RES	20	Armadura Nat.	Aura mágica (prot.15)
PER	8		
COM	5	RR	0 %
CUL	5	IRR	150 %

Armas: *forma de pájaro* Picotazo 50 % 1D8 +1D6
Garras 70% 3D6
Armadura: Carece
Competencias: Otear 50%, Seducción: 95%, Volar 60%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Cambiaformas.
Dormir a través de sus besos.

Una lejana luz anunciaba la aproximación del ave blanca, un pájaro rarísimo que tenía un brillante en la cabeza que resplandecía en la negrura de la noche, y cuya presencia revelaba un peligro inminente y terrible. Un cazador que velaba el sueño de sus compañeros allí acampados, le disparó con su ballesta y al instante el pájaro se convirtió en una hermosísima mujer vestida de blanco que le miraba y sonreía cariñosamente...



No creais en las mujeres ni confieis en sus promesas. Su satisfacción o su cólera dependen de su sexo Muestran un amor engañoso, pero la perfidia es lo que llena sus vestidos



Velludo

Espectro granadino que se dice que tiene su guarida en los subterráneos de la llamada Torre de los Siete Suelos, en la Alhambra, y que guarda innumerables tesoros para quien los sepa encontrar. Cuenta la leyenda que es el alma en pena de un cruel rey moro que mató a sus seis hijos, cuyos huesos yacen enterrados en esos subterráneos, y como castigo todas las noches ha de salir, bajo el aspecto de un caballo sin cabeza, perseguido por seis perros (que son sus seis hijos) que le dan caza lanzando terribles aullidos con la intención de darle alcance y devorarlo vivo. Suele cabalgar por el monte y por descampados, pero en ocasiones se le ha visto cabalgar por las mismas calles de Granada. Su loca carrera termina siempre en el momento en que se oye el primer canto del gallo, en ese instante vuelven grupas y regresan a su escondrijo.

FUE	30/35	Tamaño	-
AGI	30/35	Peso	-
HAB	0	Apariencia	-
RES	40/45	Armadura Nat.	Invulnerable armas físicas
PER	1/5		
COM	0	RR	0 %
CUL	0	IRR	110 %

Armas: Arrollar 65% (3D6)
Armadura: Carece
Competencias: Correr 75%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece

Aquel desdichado que se tropiece con el Velludo y su vociferante jauría deberá pasar una tirada de Esquivar para no ser arrollado por los fantasmagóricos animales. Si saca una pifia chocará de lleno contra el Velludo (haciéndose 2D6 de daño) y caerá sobre su grupa. Arrojarse del Velludo "en marcha" significa hacerse 2D6 puntos de daño extras por la caída (que se pueden reducir a 1D6 si se pasa una tirada de Saltar). Por el contrario, quedarse a lomos del animal supone tener que pasar cada hora una tirada de Cabalgar (hasta que llegue el amanecer), so pena de sufrir 1D3 puntos de daño cada vez que se falle la tirada, mientras el enloquecido animal pasea a su víctima por toda la ciudad y la vega.

Vivía en tiempos antiguos un jardinero llamado Lope Sánchez, cuya hija gustaba de jugar por los arruinados salones de la Alhambra. Una víspera de San Juan encontró un fantasma, con el que conversó sin miedo y, al que con su inocencia logró librar de su maldición. La aparición, agradecida, le indicó donde podía encontrar un gran tesoro, y la niña fue a comunicárselo a su padre, que, en efecto, cavó donde en el lugar indicado encontrando una buena cantidad de monedas de oro, que empezó a sacar poco a poco para no llamar la atención.

Pero la mujer de Lope, sabedora de la procedencia de las monedas, consultó con un fraile sobre si quedarse con ellas no pondría en pecado su alma. Y con ello la inocente mujer excitó la avaricia del clérigo, que al punto exigió que el tesoro de los infieles le fuera entregado, si no querían que los denunciara al Santo Oficio por hacer tratos con espíritus satánicos. En vista de cómo estaban las cosas (y tras darle una paliza a su mujer) el jardinero decidió escapar con su familia y con el tesoro. El fraile, imaginando una treta similar, vigilaba escondido en el borde del camino y, al cabo de poco, oyó los cascos de una montura y vio el confuso bulto de una cabalgadura que bajaba de la Alhambra. Tuvo la seguridad de que era el jardinero, que había ido a buscar el resto del tesoro, y dando un salto se plantó en el centro del camino... siendo embestido por la cabalgadura, que lo arrojó por los aires y lo hizo aterrizar sobre su propio lomo. De horcajadas a contrapelo, el pobre fraile alzó apenas la cabeza y vio la jauría de perros que azuzaban a su montura, y no tuvo que girar la cabeza para saber que estaba a lomos del Velludo.

(Cedo la palabra a Whasingthon Irving):
"Nunca cazador ni galgo corrieron una posta más endemoniada que aquella, por la alameda de la Alhambra, la plaza Nueva, el Zacatín y plaza de Bibarrambla, como alma que lleva el diablo. En vano invocaba el buen padre a todos los santos del calendario y a la Santísima Virgen María; cada nombre sagrado que pronunciaba surtía el efecto de un espolazo, haciendo botar al Velludo hasta los tejados de las casas. Durante toda la noche anduvo el desdichado fray Simón correteando calles contra su voluntad, doliéndole todos los huesos de su cuerpo y sufriendo tan horible magullamiento que causa lástima el referirlo..."



PERSONAJES (NO JUGADORES) DE LA CORTE NASHRÍ

Las danzas y las canciones,
rey Boabdeli te recrean,
mientras en la Vega ondean
de Castilla los pendones.
En tu corte corrompida
ciñe el musulmán guerrero,
en vez del cortante acero
las trenzas de su querida.



Nash

Hijo de Muhammad II, tuvo un gran afán de poder que le llevó a destronar a su hermano Muhammad III y a gobernar entre 1309 y 1314. Es un monarca ineficiente que se pasa el día estudiando ciencia, construyendo astrolabios, haciendo tablas astronómicas, calendarios, etc. Siente fuertes simpatías hacia la cultura cristiana, debido a las influencias de su madre (esclava cristiana). Mantiene buena relación con los distintos reinos ibéricos y paga tributo al rey Fernando IV. Viste y habla como un cristiano, lo que causa la antipatía de su pueblo. El estudio de noche a la luz de las velas lo dejó ciego, y murió "misteriosamente" (ejem) ahogado en la alberca de la Casa Real, coincidiendo con la reclamación del trono por parte de Ismail I.

FUE	10	Altura	1'65 m
AGI	12	Peso	78 Kg
HAB	18	Apariencia	11 (Mediocre)
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	13		
COM	13	RR 20 %	
CUL	22	IRR 80 %	

Armas: Gumia 50% (2d4 + 2)
Armadura: Carece
Competencias: Alquimia 65% Astrología 95% Castellano 90% Con. Mágico 80% Leer y escribir 80%
Hechizos: ¡!

Ismail I

Sultán de Granada que gobernó entre 1314 y 1325 (713-725). De aspecto fuerte, con grandes ojos oscuros y piel tostada. Destacan en él sus actitudes militares, dedicándose a conquistar fortalezas fronterizas y siendo sus victorias exaltadas en los poemas. Es una persona culta y refinada, interesada por la poesía debido a la influencia de su madre.
Asesinado por su primo Muhammad ibn Ismail en una audiencia pública, a raíz de una disputa por una joven esclava de increíble belleza, que al parecer había sido injustamente arrebatada por el monarca.



FUE	20	Altura	1'70 m
AGI	15	Peso	85 Kg
HAB	12	Apariencia	15 (Normal)
RES	18	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	15	RR 80 %	
CUL	15	IRR 20 %	

Armas: Alfanje 85% (1d10 + 1 + 1d6)
Morosa 65% (2d6+1d4+ 1d6+1).
Armadura: Coraza corta (Prot. 6)
Competencias: Cabalgar 65%, Esquivar 45%, Mando 90%

Princesa Fátima

Hija de Muhammad II se casó con un primo de éste, Abu Sa'id Faray, gobernador de Málaga. De mediana estatura, hermosa cara, mediana nariz y tez blanca, suele vestir con almaizares de seda, y collares, brazaletes y axorcas como complemento. Mujer de gran cultura, ha dedicado gran parte de su vida al estudio de las diversas ciencias, recibiendo el sobrenombre de "la princesa erudita". A pesar de sus amplios conocimientos, en asuntos de gobierno carece de autoridad alguna. Madre de Ismail I, cumple la función de tutora de sus hijos y de sus nietos.

FUE	7	Altura	1'59 m
AGI	12	Peso	85 Kg
HAB	15	Apariencia	17 (Normal)
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	18		
COM	18	RR 60 %	
CUL	20	IRR 40 %	

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Castellano 30%, Con. mágico 50%, Elocuencia 40%, Enseñar 60%, Leer y escribir 99%
Hechizos: Aumentar conocimiento, Anulación de maldición, Bálsamo de curación, Memoria, Suerte.





Abu- L-Nu' aym Ridwan

Esclavo cristiano converso que gozó del patronazgo de Ismail I, elevándose a los puestos más altos sin que en ello interfiriera sus orígenes étnicos o cristianos. Fue visir y posteriormente llegó a convertirse en Hayib (cargo similar al de 1er. ministro) con amplios poderes, así como sustituto del sultán a cargo del ejército. Después de la Batalla de Tarifa, en la que las tropas granadinas sufrieron una desastrosa derrota, es depuesto y encarcelado por el nuevo sultán, Yusuf I. Bajo el sultanado de Muhammad V recupera su dignidad, siendo asesinado en su propia casa cuando Ismail II usurpó el poder, por la variedad de información referente al sultanado que tenía. Se dice que es de las pocas personas que conocía la ubicación exacta de los tesoros ocultos en la Alhambra.

FUE	12	Altura	1'75 m
AGI	15	Peso	70 Kg
HAB	15	Apariencia	7 (Marcadamente feo)
RES	16	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	12	RR	75 %
CUL	8	IRR	25 %

Armas: Cimitarra 70% (1d6 + 2 + 1d4)
Armadura: Cota de mallas (Prot. 5)
Competencias: Cabalgar 60%, Escudo 65%, Mando 50%



Muhammad IV

Sucedió a su padre, Ismail I en el sultanado de Granada, pero corto fue su reinado pues murió en 1333 (733) con sólo 18 años. Desde muy joven destaca por ser un experto jinete y por verse envuelto en peligrosas hazañas. Su rostro hermoso, su voz clara y sus modales refinados son conocidos en toda Granada. Se alió con el sultán marini Abu al-Hasan provocando el enfrentamiento con la familia granadina de los Banu Abi L' Ula, y la conspiración que llevaron a cabo concluyó con el asesinato del soberano, que murió a lanzazos cuando volvía de Gibraltar. Le enterraron en Málaga al día siguiente y una precipitada ceremonia coronó como nuevo sultán a su hermano menor Yusuf.

FUE	15	Altura	1'72 m
AGI	20	Peso	83 Kg
HAB	15	Apariencia	20 (Atractivo)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	13		
COM	10	RR	50 %
CUL	12	IRR	50 %

Armas: Cimitarra 70% (1d6 +2 + 1d4)
Morosa 55% (3d6+1d6+1).
Armadura: Coraza corta (Prot. 6)
Competencias: Cabalgar 60% Esquivar 40% Mando 50% Música 55%



Yusuf I

Sultán de Granada entre 1333 y 1354 (733-755), tuvo COM:o tutora a la princesa Fátima. Tiene piel morena, esbelta figura, grandes ojos oscuros, lacio el cabello y tupida la barba, así COM:o una notable pRES:encia y extremada belleza que le hace destacar entre las gentes. Cuenta con una extraordinaria inteligencia y buen juicio, y se dice que es capaz de predecir el futuro. Igualmente se cree que debe conocer los secretos de la alquimia por la gran cantidad de gastos que realiza teniendo PER:manentemente tesoros a su disposición. Con él Granada tiene un enorme florecimiento artístico, literario y científico. Mantiene una buena relación con los reinos cristianos, en concreto con los monarcas Alfonso XI de Castilla y Pedro IV de Aragón, existiendo un amplio intercambio CUL:tural y COM:ercial.
Tiene COM:o concubinas a dos esclavas cristianas, Butayna y Maryam, existiendo disputas abiertas entre ambas para ganarse el favor del monarca. Yusuf FUE: asesinado el día de la fiesta de la Ruptura del Ayuno. Oraba en la mezquita aljama, cuando un esclavo negro de su propio establo real, le atravesó con una daga. El esclavo FUE: entregado al populacho que lo mató y quemó su cuerpo.

FUE	17	Altura	1'76 m
AGI	16	Peso	77 Kg
HAB	15	Apariencia	22 (Hermoso)
RES	14	Armadura Nat.	Carece
PER	13		
COM	18	RR	85 %
CUL	18	IRR	15 %

Armas: Cimitarra 60% (1d6 +2 + 1d4)
Lanza 40% (2d6 + 1d4)
Armadura: Coraza corta (Prot. 6).
Competencias: Alquimia 70%, Cabalgar 60%, Castellano 40%, Con. Mágico 90%, Elocuencia 85%, Leer y escribir 65%, Seducción 50%
Hechizos: ¡!

No vaciles en sacrificar un esclavo a cambio de sobrevivir, pues puedes conseguir otros servidores, pero jamás otra vida.



Butayna

Concubina cristiana de Yusuf I de cabello y piel dorada y ojos claros. Fue la preferida del monarca hasta la llegada a la corte de Maryam, lo que provocó el odio de Butayna hacia la misma por arrebatarle el favor del sultán, al cual amaba con enfermiza locura. Madre del legítimo heredero del sultanado, Muhammad, tiene que soportar la predilección de Yusuf hacia los hijos de Maryam. La segunda de sus hijas, Aisa, es conocida por su proverbial belleza que reúne los rasgos de su madre con el exotismo de su padre.

FUE	13	Altura	1'45 m
AGI	14	Peso	50 Kg
HAB	15	Apariencia	18 (Atractiva)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	18		
COM	15	RR	70 %
CUL	10	IRR	30 %

Armas: Daga 30% (2d3 + 1d4)
Armadura: Carece
Competencias: Escuchar 75%, Discreción 65%, Seducción 50%



Maryam

Concubina cristiana del sultán Yusuf I, por la que éste ha perdido la cabeza. De cabellos largos y cobrizos, que suele llevar trenzados, y bello rostro de grandes ojos marrones. Ejerce una enorme influencia en el monarca, interesándose por los asuntos de la corte y consiguiendo imponer su opinión en muchos aspectos. Es una mujer muy ambiciosa y amante de las intrigas.

Tuvo de Yusuf dos hijos, Ismail, que nació sólo nueve meses después del heredero del sultanado, y Qays. Maryam intenta conseguir todos los favores del monarca para sus hijos, pero Yusuf muere antes de que ésta le hiciera anunciar que su sucesor sería Ismail, su preferido, en lugar de Muhammad.

FUE	11	Altura	1'59 m
AGI	20	Peso	52 Kg
HAB	12	Apariencia	21 (Atractiva)
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	20	RR	40 %
CUL	10	IRR	60 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Con. Mágico 50%, Con. Plantas 60%, Seducción 80%, Soborno 50%.
Hechizos: Atracción sexual, Detección de venenos, Dolores de parto, Fertilidad, Dominación, Filtro amoroso.



Muhammad V

A la muerte de Yusuf I ascendió al trono con solo 16 años, tomando como consejero a Ridwan. Es un hombre sencillo, no dado a los excesos y de carácter pacifico que tiene una buena relación con los reinos cristianos, en concreto con Pedro I de Castilla, con el que tuvo una amistad personal. Se preocupa por el estado de su pueblo e invita a la nobleza musulmana y cristiana a los diferentes eventos. Proveyó generosamente a Maryam, y a todos sus medio-hermanos, y será precisamente el mayor de ellos Ismail, el que, aleccionado por su madre (la cual financió la conspiración con abundantes sumas de dinero), le arrebate el trono, aunque Muhammad pudo huir de Granada gracias a su guardia personal de 200 fieles cautivos cristianos. Tras un periodo de inestabilidad en Granada pudo recuperar el trono arrebatándoselo a Muhammad "el Bermejo", que a su vez se lo había quitado a Ismail. Durante su vida el arte nashrí llega a su apogeo.

FUE	18	Altura	1'59 m
AGI	12	Peso	52 Kg
HAB	15	Apariencia	21 (Atractiva)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	25	RR	40 %
CUL	15	IRR	60 %

Armas: Cimitarra 75% (1d6 +2 + 1d4)
Armadura: Coraza corta (Prot. 6)
Competencias: Cabalgar 40%, Castellano 65%, Escudo 50%, Leer y escribir 70%, Mando 40%.

Ismail II

Primer hijo de Yusuf I y Maryam, nacido sólo nueve meses después del heredero del trono. Es un hombre gordo, afeminado y carente de cualidades personales, que suele trenzar con hilos de seda su largo cabello que le llega hasta la cintura. La influencia que en él tiene su madre es mucha, y no es más que un títere en manos de aquella, que de esta manera intenta satisfacer su sed de ambición y de poder. Su reinado fue breve, Muhammad "el Bermejo", que con anterioridad había apoyado su ascensión al trono, mando asesinarlo en la Torre de la Vela. Ismail fue matado por su propio hermano Qays y por sus visires. Muhammad "el Bermejo" (que sufre tics nerviosos, tiene mal carácter, grosero, falto de capacidad oratoria y adicto al hachís) cayó a manos del legítimo heredero Muhammad V y de Pedro I de Castilla.



FUE	15	Altura	1'75 m
AGI	5	Peso	130 Kg
HAB	12	Apariencia	14 (Normal)
RES	18	Armadura Nat.	Carece
PER	17		
COM	13	RR	40 %
CUL	15	IRR	60 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Escuchar 70%, Soborno 60%, Psicología 40%.

Hasan al-Qaysi

Medico malagueño de largas y cuidadas barbas que goza de fama y de importancia en la corte nashrí durante el sultanado de Yusuf I. Sus remedios y sus pócimas son conocidos en todo Al Andalus e incluso nobles cristianos recurren a él en busca de ayuda. Está especializado en venenos, tratando de preparar antídotos para cada uno de los existentes, de los cuales conoce todos los ingredientes y normas de preparación. Practica la medicina con gran brillantez, realizando incluso arriesgadas operaciones con éxito. Se le conoce como el más grande de los últimos grandes magos de Al Andalus.

FUE	15	Altura	1'60 m
AGI	10	Peso	80 Kg
HAB	20	Apariencia	15 (Normal)
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	10	RR	-50 %
CUL	23	IRR	150 %

Armas: Cumia 30% (1d4 +2 + 1d6)
Armadura: Carece
Competencias: Alquimia 65%, Con. Plantas 99%, Con. Mágico 95%, Medicina 90%, Primeros auxilios 80%.
Hechizos: Detección de venenos, Detección de hechizos, Corrosión del metal, Fertilidad, Buen parto, Curación de enfermedades, Suerte, Virilidad, Anulación de maldición, Protección contra demonios nocturnos, Bálsamo de curación, Virginidad, Curación de heridas graves, Amuleto, Protección mágica.



Todos los sedientos beben de tus fuentes ¿cómo voy a tener sed bajo tu protección si tú eres la lluvia?

Ibn al-Yayyab

Poeta de la corte durante el reinado de Yusuf I y de Muhammdad V, tiene una enorme fama y sus poemas se han grabado en las mansiones reales, palacios, textiles, losas sepulcrales... Se caracteriza por un gran atractivo físico, largo cabello azabache y barba cuidada, así como por una gran elocuencia. Es además wizara, el más alto cargo político del sultanado, pasando más de cuarenta años dedicado a la administración del reino. Se destreza en varios campos hizo que se le conociera por el sobrenombre de Du l-wizaratayn (visir de la espada y de la pluma). Tiene como discípulo al también ilustre Ibn al-Jatib.



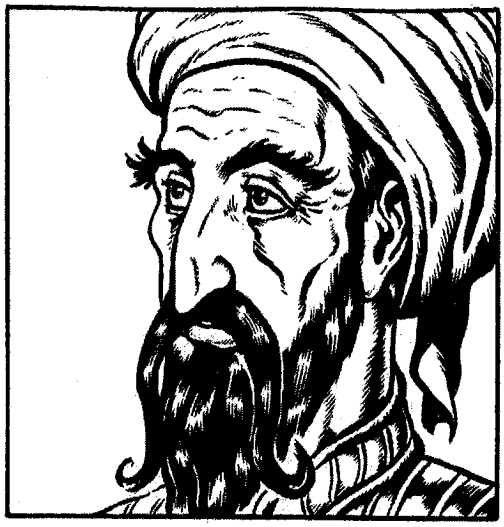
FUE	12	Altura	1'70 m
AGI	13	Peso	72 Kg
HAB	15	Apariencia	19 (Normal)
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	12		
COM	20	RR	50 %
CUL	16	IRR	50 %

Armas: Jineta 80% (1d6 +2 + 1d4)
Armadura: Cota de mallas (Prot. 5)
Competencias: Elocuencia 80%, Leer y escribir 90%, Leyendas 55%, Música 40%, Seducción 70%

No he de temer a los perros mientras esté junto al León

Ibn al-Jatib

Poeta, escribano y polígrafo, dejó un gran número de poemas que pueden leerse en los alicatados de la Alhambra y de descripciones del reino y de sus soberanos. Es discípulo de Ibn al-Yayyab y a su vez enseña a Ibn Zamrak, creando una tradición que hizo que los conocimientos, técnicas y leyendas perdurasen durante generaciones. Ibn al-Jatib es un estudioso que paso toda su vida dedicada a escribir o enseñar en los jardines del Generalife a los jóvenes miembros de la nobleza nashrita. Su carácter aparentemente agrio esconde un noble corazón y una lealtad completa hacia Yusuf I primero, y Muhammad V después. Llegó a ser visir de éste último e impuso celosamente su influencia sobre el sultán, e incluso mantuvo alejado de Muhammdad V a cualquier otro rival que pudiera hacerle sombra, aunque no pudo impedir que el monarca tuviera como preceptor al cristiano converso Ridwan.



FUE	12	Altura	1'65 m
AGI	11	Peso	79 Kg
HAB	13	Apariencia	10 (Mediocre)
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	12		
COM	20	RR	50 %
CUL	20	IRR	50 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Elocuencia 80%, Enseñar 50%, Falsificar 60%, Leer y escribir 90%, Memoria 70%

Muley Hacem

Hijo de Sa'ad Ciriza, fue soberano de Granada entre 1464 y 1482, aunque durante algunas semanas de 1483 volvió a asumir el poder al estar Boabdil, su hijo y el sultán, preso en manos cristianas. Se casó con Aixa, mujer de fuerte carácter que además de a Boabdil le dio a otro hijo: Abul Haxig.
Muley Hacem es un monarca de carácter altanero que puso siempre su bienestar personal y su orgullo por encima de los intereses de la ciudad. Persona enamoradiza y voluble, quedó prendado de una esclava cristiana de nombre Isabel de Solis, repudiando a Aixa y pasando el resto de sus días con Isabel. A su muerte legó el trono a su hermano el Zagal en lugar de a su hijo Boabdil que por aquel entonces reinaba, contribuyendo con ello a hacer aún más difícil la situación política granadina.



FUE	17	Altura	1'69 m
AGI	15	Peso	75 Kg
HAB	14	Apariencia	15 (Normal)
RES	17	Armadura Nat.	Carece
PER	12		
COM	15	RR	60 %
CUL	10	IRR	40 %

Armas: Jineta 65% (1d6+2)
Armadura: Cota de mallas (Prot. 5)
Competencias: Cabalgar 30%, Escudo 60%, Psicología 70%, Seducción 65%.

Aixa

Sultana granadina casada con Muley Hacem. Es una mujer de belleza fría y perfecta, con un carácter muy fuerte y de gran personalidad. Estuvo muy inmiscuida en los asuntos de la política granadina y siempre intentó que sus ideas se llevaran a cabo. Gran intrigante, tiene buenos contactos en las altas esferas cristianas y mucho peso entre los nobles de la ciudad. La familia de los Abencerrajes siempre apoyó a la sultana.

Influyó mucho en su hijo Boabdil e intentó hacer de él la persona que ella creía sería la ideal como gobernante, olvidando darle otras cosas como cariño. Su mal genio es famoso en toda Granada, así como su espíritu vengativo y su odio hacia la preferida del sultán: Isabel de Solís. Sería capaz de hacer cualquier cosa con tal de que ésta saliera para siempre de su vida.



FUE	13	Altura	1'59 m
AGI	10	Peso	68 Kg
HAB	12	Apariencia	19 (Atractiva)
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	18		
COM	20	RR	60 %
CUL	17	IRR	40 %

Armas: Telek 30% (1d3 + 2)
Armadura: Carece
Competencias: Elocuencia 70%, Escuchar 80%, Discreción 30%, Mando 90%, Psicología 65%, Seducción 50%

Beso la punta de tus dedos, que no son sino llaves de tus obras generosas

Isabel de Solís

Joven cristiana, hija de D. Sancho Jiménez Solís, comendador de Martos, que fue hecha prisionera en una incursión que guerreros granadinos hicieron a tierras cristianas, y llevada al Reino Nazarí cuando aún era una niña. Fue educada en las más severas prácticas de la piedad cristiana y desde su nacimiento estaba prometida a D. Alonso de Venegas. Isabel vivió primero en una destartalada casa del Albaycín, con su aya, la conversa Artaja y por melancolía su salud se debilitó. Su cabello de bucles dorados, sus ojos azul claro y su piel inmaculada, enamoraron al sultán Muley Hacem cuando Artaja la presentó a él y, desde entonces la tomó como su preferida y le dio el nombre de Zoraya ("Lucero de la Mañana"). Todos los torneos, fiestas y músicas de la corte se hacen en torno a ella, que con su belleza y simpatía cautiva a todos aquellos que la conocen. De carácter tímido y retraído, intenta mantenerse alejada de las intrigas palaciegas, pero el Visir Abul Casin ha conseguido su apoyó para él y sus seguidores, contrarios a la sultana Aixa y a su hijo Boabdil.
Isabel estuvo con Muley Hacem hasta el final de sus días, y le dio dos hijos: Sa'ad y Nash, que fueron bautizados por los Reyes Católicos como Fernando y Juan de Granada.



FUE	10	Altura	1'65 m
AGI	20	Peso	59 Kg
HAB	15	Apariencia	20 (Atractivo)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	10	RR	60 %
CUL	15	IRR	40 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Discreción 80%, Leyendas 40%, Cantar 55%, Seducción 60%



Muza

General de los ejércitos nazaries de Granada, hombre de confianza de Muley Hacem primero y de Boabdil después. Es un aguerrido luchador, conocido por todos los granadinos por su fiereza en la batalla y por su espléndido manejo del alfanje. Ha pasado toda su vida centrada en convertirse en el mejor guerrero y nadie desearía tenerlo como contrincante en la batalla. Las armas son lo único que le han interesado, descuidando sus oraciones y no fijándose en mujer alguna. Sólo una muchacha, hija de una judía y de un noble cordobés, Esther, consiguió penetrar en el duro corazón del guerrero, pero éste, sintiéndose despechado por ella le dio muerte con sus propias manos.
Posee un rostro severo y sombrío, y son pocos los que le han visto sonreír. Una gran altura y una notable fortaleza física son otros de los rasgos que le caracterizan, así como su espléndida visión táctica y unas buenas capacidades de mando (más que nada porque pocos se atreverían a desobedecerle).

No digas todo lo que sabes
No dirás lo que no debes

FUE	20	Altura	1'95 m
AGI	13	Peso	105 Kg
HAB	12	Apariencia	13 (Normal)
RES	20	Armadura Nat.	Carece
PER	13		
COM	20	RR	50 %
CUL	7	IRR	50 %

Armas: Alfanje 95% (1d10 + 1 + 1d6)
Armadura: Coraza corta (Prot. 6)
Competencias: Cabalgar 70%, Esquivar 50%, Mando 90%, Tortura 65%

Te lo agradeceré mientras viva y, si muero, te seguirán dando las gracias mis huesos desde la tumba

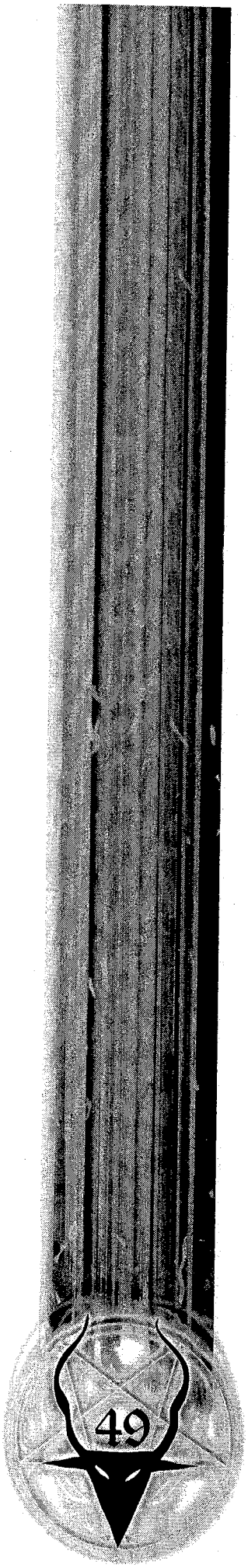
Boabdil el Chico

Hijo de Muley Hacem y de Aixa fue el último de los soberanos nazaríes. Al nacer, un oráculo dictaminó que su vida sería muy larga, pero que estaría jalonada de desgracias y que el infortunio nunca se alejaría de él, por ello es conocido como el Príncipe Zogoibi, que quiere decir el Desventurado.
Boabdil es rubio, de mediaba estatura y esbelto, de ojos claros, tez pálida y semblante tranquilo. Su porte es majestuoso y su espíritu orgulloso como el de su padre y fiero como el de su madre. Es valeroso en la batalla, pero la suerte no le acompañó en sus contiendas. Cerca de Lucena fue hecho prisionero por los cristianos, que sólo supieron de la categoría de su rehén al ver al resto de presos arrodillarse ante su persona. En la batalla de Loja luchó con fuerza, a pesar de estar gravemente herido, antes de caer por segunda vez en manos cristianas.
La influencia que su madre tiene sobre él es muy grande, incluso superior a la de su esposa Moraima, con la que tiene a Ahmad, el que fue durante muchos años rehén cristiano en el castillo de Moclín, y a Yusuf.
El cerco cristiano en torno a Granada, la economía de la ciudad destruida y la población muriéndose de hambre, motivaron que entregara la perla de Occidente a los Reyes Católicos en 1492.

FUE	15	Altura	1'69 m
AGI	13	Peso	73 Kg
HAB	15	Apariencia	17 (Normal)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	15	RR	45 %
CUL	12	IRR	55 %

Armas: Cimitarra 85% (1d6 +2 +1d4)
Armadura: Coraza corta (Prot. 6)
Competencias: Cabalgar 50%, Castellano 85%, Escudo 60%, Leer y escribir 70%, Mando 55%, Primeros auxilios 55%





LA NOCHE DEL PODER

Aventura para un grupo de 4 ó 5 jugadores, preferiblemente musulmanes, aunque puede haber algún cristiano o judío. Recomendable que, al menos uno, tenga un alto porcentaje en conocimiento mágico y que sean medianamente duchos en el manejo de las armas.

Introducción

Granada, año 755 de la Hégira (1354 de la era cristiana)

Acaba de comenzar el mes de octubre y con él el Ramadán, durante el día las calles de la ciudad están prácticamente desiertas, los comercios cerrados y la actividad es escasa. Pero ahora, cuando falta apenas una hora para que se ponga el sol, a los baños empieza a acudir gente y la zona del zoco se convierte en un hervidero de personas, que pululan de un lado para otro a la espera de la llegada de la noche y de la ruptura del ayuno.

Los Pj pueden conocerse o no, ir juntos o por separado, pero todos ellos se encontrarán en esta zona del zoco, en medio del bullicio de personas y del olor a especias y miel de las comidas que ya se están preparando y que pronto ofrecerán los comerciantes (y que hará la boca agua de aquellos Pj musulmanes que cumpliendo con lo preescrito lleven todo el día sin probar bocado). Tanto si forman un grupo como si van de forma independiente, una tirada de Otear exitosa les hará darse cuenta de que alguien les observa...

En medio de la gente una mujer baja y rechoncha, vestida con raídas telas pardas y con un velo cubriendo su rostro, está muy pendiente de lo que hace cada uno de ellos. Si se quedan mirándola ella mantendrá la mirada de manera retadora, los Pj podrán ver entonces unos ojos de un inquietante azul claro que casi parece blanco, rodeados por una piel de arrugas infinitas. Si siguen andando, la anciana seguirá tras sus pasos observándolos atentamente. Sea como fuere si los Pj no se acercan, al cabo de un rato acabará haciéndolo ella y, al contemplarla de cerca, podrán ver una mujer de avanzada edad a la que le cuesta trabajo caminar, aunque su voz es clara y limpia. A modo de presentación, a cada Pj le dirá algo de si mismo (su deseo más oculto, el lugar de donde provienen, el nombre de sus padres...) y como respuesta a las posibles preguntas que estos planteen, sólo responderá que los ojos de una persona dicen muchas cosas si se sabe como leer en ellos. Tomará a continuación (con una fuerza inusitada para alguien de su edad) la mano izquierda de cada Pj y dirá:

"Me lo imaginaba... Alláh tiene preparado algo grande para cada uno de vosotros, aunque si saldréis o no victoriosos sólo Él lo sabe..."

A cualquier pregunta sobre el tema dirá que no es el momento ni el lugar para hablar, y que si quieren saber algo más que la busquen al día siguiente en el Rabat Cauracha (barrio de la Cueva), que pregunten por la vieja Karima, que allí todas la conocen y sabrán indicarle donde vive. Ante cualquier otra cuestión se negará a responder, y sólo contestaría a algo si le preguntaran si es que es una bruja, a lo que diría que no, que solamente es alguien que sabe leer las pistas que Alláh va dejando.

Entre tanto ya ha anochecido, y puede que los Pj decidan pasar las primeras horas de la noche tomando té y dulces de almendra en algunos de los puestos del zoco, o aseándose y haciendo vida social en algún baño, y de camino enterándose que es lo que se cuece por la ciudad. Si es así, esto es lo que podrán oír:

▶ Salir de noche por los alrededores de Granada se está convirtiendo en un peligro, pues en las últimas semanas algunos viajeros han sido encontrados devorados, y son muchos los que han dicho ver a una especie de gato de casi tres metros de altura rondando las murallas. Los nobles que habitan en las almunias que hay extramuros dan una recompensa a quien cace al ser que puede suponer un peligro para ellos. El bicho en cuestión es un gailán (ver bestiario), y lo de los tres metros no es más que la típica exageración.

▶ Yusuf I, el sultán, muestra cada vez una más abierta predilección por su segundo hijo, Ismail, y empiezan a circular los rumores de que puede dejar el trono a éste en lugar de al primogénito Muhammad.

▶ La buena de Zarah ha sido enterrada esta mañana, y es increíble el aplomo que mostraba su hijo, Hamet, ante el cruel asesinato del que su madre había sido objeto en su propia casa.

Nota para el Dj: esto podrán escuchar a alguien comentándolo, pero nadie hablará del tema con ellos al ser un asunto privado de una familia con la que nada tienen que ver. Cualquier intento de enterarse de algo más será infructuoso, más adelante sabrás por qué.

▶ Cerca de la Bib-Albeyecin (Puerta de los Halconeros) hay una hada que regala diamantes a todos aquellos que de madrugada le lleven un ramo de flores frescas. Esto es un falso rumor que se ha extendido, y si los Pj van lo único que encontrarán es a un grupo de delincuentes que aprovechando la credulidad de la gente se dedican a robar a los ingenuos que de noche acuden a buscar al hada.

▶ Si preguntan sobre la vieja Karima recibirán respuestas enfrentadas, desde que no es más que una anciana a la que le edad le hacen ver visiones, hasta que ha sido bendecida por Alláh con la capacidad de predecir el futuro (esto segundo se acerca más a la verdad).

Quien vive un día más que su enemigo, ha logrado su objetivo.

No creas todo lo que oyes No juzgarás lo que no ves

1ª PARTE: LA VIEJA KARIMA

¡Oh profeta envuelto en tu manto!
Estate de pie orando toda la noche o un poco menos
De la mitad, o quita algo,
O añade un poco, y salmodia el Coram salmodiando.
Vamos a revelarte palabras de gran peso.

El Corán, Sura LXXIII.

La casa de Karima

Es de suponer que los Pj querrán saber algo más de lo que Karima les anticipó ayer y que irán a buscar su casa. Ésta no será difícil de encontrar, pues como bien dijo ella en el barrio todos la conocen e indicarán convenientemente a los Pj (aunque algún joven travieso podría despistarlos y mandarlos a cualquier otra casa del rabat). Karima vive en la planta baja de una edificación de ladrillo y madera, y su casa es una única habitación de pequeño tamaño llena de alfombras que le dan un aire acogedor. Un pequeño brasero caldea la estancia y hay un fuerte olor a incienso aromático.

Karima se encuentra sin ningún velo que cubra su rostro, y los Pj podrán ver que es realmente anciana. Les ofrecerá té y frutas, e inmediatamente comenzará a hablar (tanto si los Pj le han preguntado como si no), comentando que tiene la capacidad de ver el futuro próximo (algo totalmente cierto), y que cosas muy interesantes ha visto en él de ellos. Sin embargo, ella no tiene la costumbre de dar algo a cambio de nada, y ni el dinero ni las joyas compran su sabiduría, pero que si hay cierta cosa que los Pj podrían hacer para ganarse su favor y su consejo. Nada más dirá hasta saber si aceptan el trato o no: un pequeño trabajo a cambio de que ella les diga algo que en un futuro les servirá para salvar el gaznate.

▶ **Si no aceptan...**

amablemente les pedirá que marchen de su casa, y mientras están saliendo les dirá: *"Yá os acordaréis de mí cuando aparezca la esmeralda y con ella todos vuestros problemas"*. Si los Pj cambiaran ahora de idea ya sería tarde, y Karima se negara a hacer el trato con ellos (al menos hasta que efectivamente la esmeralda haya aparecido, así que lleva a los Pj a que sigan por la 2ª parte).

▶ **Si aceptan...**

esto es lo que les comentará: *"Hace unos días una caravana de mercaderes que venía de Fez fue asaltada y robados todos los productos que transportaba. Entre ellos había un cofre que estaba destinado a mí y que también se lo llevaron. Todos los productos de la caravana han entrado en Granada, porque los mercaderes que quedaron con vida han reconocido algunas de las sedas y joyas de oro que se pueden encontrar en la Alcaicería como suyas, pero no es fácil averiguar quién se las vendió a los comerciantes de ésta y los ladrones se han preocupado por no dejar pistas. Mi cofre también debe estar en la ciudad, traédmelo y menos una cosa que yo necesito, el resto de su contenido será vuestro y os aseguro que son muchas las riquezas que en su interior atesora. Además, mi sabiduría estará a vuestra disposición"*.

Más datos que puede dar Karima ante las preguntas de los Pj:

▶ El cofre es de tamaño medio, con forma rectangular, hecho en marfil y con la figura de un ciervo tallada en la tapa.

▶ No dirá lo que a ella le interesa del cofre, pero asegurará que en su interior hay ópalos y turquesas que serán para ellos.

▶ El contenido del cofre no puede haberse despedigado, pues nadie a excepción de ella tiene la llave para abrirlo y no hay ningún otro modo de sacar lo que hay en él.

▶ Los comerciantes de Fez se encuentran aún en el Alfondaq Gigida (Alhóndiga Nueva) que está próxima a la parte baja del río Darro.

▶ Casi todos los mercaderes de la Alcaicería tienen productos de la caravana.

▶ Si preguntan porque ella no puede usar su don para saber donde está el cofre dirá que es Alláh el que decide que puede ver y que no.

La Alhóndiga Nueva

Para hablar con los comerciantes de Fez tendrán que acudir aquí. La Alhóndiga es un lugar dedicado al alojamiento de los mercaderes itinerantes, los cuales también suelen vender sus productos en el patio de la edificación. Durante el día la actividad es escasa, pues la gente suele pasar las horas de luz descansando y durmiendo para olvidar así el hambre del ayuno, pero al atardecer el lugar se llena de gente.

Sólo quedan dos de los mercaderes, Alí y Mustafá, que no han marchado aún porque se están recuperando de las heridas que los asaltantes les infligieron. En un principio se mostrarán un poco reticentes a hablar del asunto con unos desconocidos, y su actitud tampoco cambiará mucho aunque les digan que vienen de parte de la vieja Karima (una tirada de Psicología dejará ver que se encuentran un poco asustados y no quieren darle demasiada publicidad al tema). Pero un rato de amigable charla con ellos y alguna que otra tirada de elocuencia harán que cuenten lo siguiente:

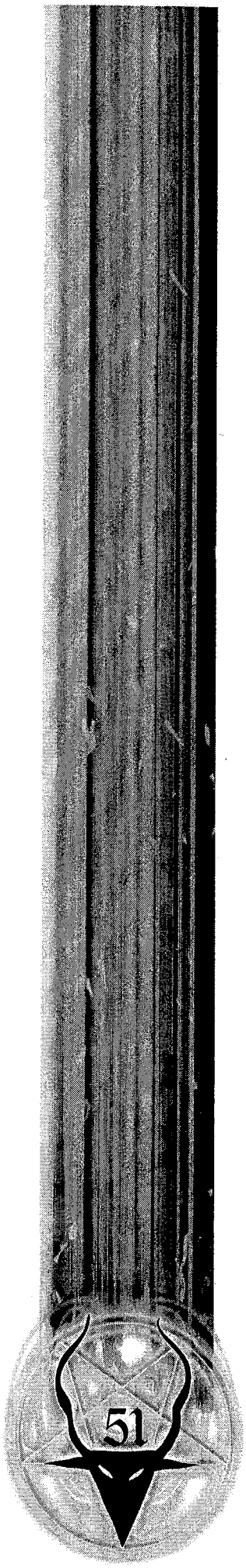
▶ Los asaltantes eran cinco hombres y una mujer, que era la que parecía dar las órdenes. Todos muy fieros y con el rostro tapado, aunque uno de ellos tenía un ojo de menos.

▶ Actuaban con rudeza, sin importarle a quien herían o mataban. A uno de los mercaderes que se enfrentó a ellos lo asesinaron sin contemplación y sin darle siquiera un aviso. Amenazaron con dar muerte a todos los integrantes de la caravana y con maldecir a su descendencia si hablaban de lo sucedido.

▶ Casi todos los mercaderes de la Alcaicería tienen piezas de su mercancía, pues los ladrones las vendieron a un precio muy económico. Pero tienen miedo de hablar.

▶ Las autoridades apenas están al tanto de lo que ha pasado y ni siquiera le dieron importancia, pues la mayoría de los comerciantes temían las represalias de los salteadores y no quisieron que el asunto se difundiera abiertamente por la ciudad.

▶ El cofre fue un encargo de un rico hombre de Fez que les pagó bien para que se lo llevaran a Karima, y no saben qué puede ser lo que contiene.



Poco más podrán contar, pero si los Pj les transmiten seguridad les darán un taylasan de seda bordado con hilo de oro y una pulsera de plata para que comparando la manufactura puedan reconocer que mercaderes tienen sus productos. Pedirán además encarecidamente a los Pj que no cuenten que ellos han dicho nada (y por si las moscas esa misma noche abandonarán Gharnata [Granada]).

Nota para el Dj: los ladrones son los mismos que cada noche se dedican a robar a los incautos que van a buscar al hada a la Puerta de los Halconeros. Si los Pj también fueron allí pueden haber tenido alguna pequeña escaramuza con ellos, y recordar que uno tenía un parche sobre un ojo.

La Alcaicería

Es el lugar donde los mercaderes más ricos de la ciudad exponen sus productos de lujo. El edificio se encuentra muy bien vigilado y son pocos los que pueden permitirse adquirir lo que allí se vende. Si tienen las cosas dadas por los comerciantes de Fez, en varios de los puestos podrán ver mercancías de similares características. Sin embargo, ninguno de los vendedores está en absoluto dispuesto a hablar de donde provienen sus productos y si los Pj hacen alguna referencia a que lo que venden puede ser robados lo negaran por completo y se cerraran en banda a seguir comentando el asunto. Si quieren conseguir algo de información tendrán que preguntar de forma velada, dar algún aliciente económico a los vendedores o bien recurrir a alguno de los comerciantes honrados (los que no tienen mercancía de Fez) y tener la suerte de que no tengan miedo a las posibles represalias de los ladrones si llegan a enterarse y se decida a hablar.

De todas formas poca cosa les podrán decir pues nadie sabe donde se encuentran los que vendieron la mercancía robada. Como mucho alguno dará una descripción física de un par de ellos (uno con un parche en el ojo y otro muy alto y con larga melena rojiza), y hasta es posible que alguien les comente que no es raro que alguno de ellos se pase por la Alcaicería a última hora de la tarde, y que incluso fuese capaz de señalarlo si los Pj consiguen convencerlo para ello.

Tras un par de tardes de vigilancia podrán ver aparecer por allí al salteador pelirrojo, que se dedica a observar y examinar atentamente a aquellas personas de ricos ropajes que por la Alcaicería pasean. Después de un rato saldrá fuera siguiendo a un orondo musulmán cargado de joyas. Si los Pj deciden seguirlo y lo hacen lo suficientemente bien para que éste no se dé cuenta (sacando las consecuentes tiradas de esconderse), el pelirrojo seguirá a su víctima hasta una zona más solitaria y lo asaltará al amparo de la poca luz del anochecer, acabando incluso con su vida si le da muchos problemas o grita demasiado. Por el contrario, si se da cuenta de que alguien va tras sus pasos intentará dar un rodeo para colocarse por detrás de los Pj, ver quienes son y lanzar un par de cuchillos contra ellos antes de salir corriendo.

Si los Pj dejan hacer al salteador, no interfieren en el robo y no se dejan ver, el pelirrojo los conducirá a continuación a la casa en la que habita junto a sus compinches.

Si en algún momento tienen un altercado directo con él y consiguen atraparlo, sólo hablará bajo tortura: del cofre dirá que lo ha visto y que efectivamente ni con maña ni con fuerza lo han podido abrir, pero que no sabe donde se encuentra y si se vendió o no (y no miente al decir esto), y con un poco de esfuerzo se le conseguirá sacar que sus compañeros habitan en el Rabat Xaria (Barrio de la Carretera), en una casa de ladrillo encalado de blanco que pega a la muralla. Si los Pj pierden su pista, les tocará currarse como localizar el lugar.

La casa de los bandidos

La edificación no es difícil de localizar, pues es la única casa que se ha levantado junto a la muralla y que se encuentra alejada del resto. Sólo hay una puerta de entrada a la vista, y las ventanas altas con celosías impedirán ver nada del interior. De día en la casa no habrá movimiento alguno, pero al atardecer un par de hombres saldrán de ella para volver ya entrada la noche.

La única manera de entrar es por la puerta principal y los ladrones no permitirán de buen grado que ningún desconocido pase. Si los Pj tratan de conseguir información del cofre mediante alguna triquiñuela, no importa lo que digan o lo que ofrezcan, pues a los bandidos lo que más le interesa es que nadie asocie los robos con ellos, y cualquier cosa que comenten los Pj la relacionaran rápidamente con que algo saben. Entonces sí les permitirán entrar en la casa, pero para que nadie vea como los matan.

Sea lo que sea lo que los Pj hagan para intentar entrar en la edificación o hablar con los ladrones, el enfrentamiento es algo casi inevitable por el carácter fuerte y sanguinario de los bandidos. En la casa habitan siete hombres, durante el día estarán todos allí y por la noche un par de ellos menos, pues habrán salido a hacer algún "trabajo" (aunque si se enfrentaron antes con el pelirrojo habrá uno menos).

El edificio en el que están tiene tres plantas, de una única habitación cada una de ellas, y una terraza en lugar de tejado. Los ladrones que se encuentran en las plantas superiores (entre ellos el hombre tuerto) no bajaran a enfrentarse con los Pj, sino que esperarán a que ellos suban para gozar así de cierta ventaja. Alguno de los bandidos de la parte alta, si se ve en dificultades, tratará de huir escaleras abajo con el fin de salir al exterior por una entrada secreta que se localiza en el primer piso: una trampilla bajo una alfombra que da a un pasillo que sale fuera de la muralla.

Si consiguen reducir a los ladrones y dejar alguno con vida, dirá lo que sabe del cofre a cambio de seguir respirando y de que le dejen marchar con algunos de los bienes robados. El cofre no se encuentra en la casa, si no que fue vendido a Salma ben Awland, adinerada viuda de un converso cristiano, que compra muchas de las cosas que roban creyéndolos meros mercaderes que traen productos de Oriente. También les dirá que vive en una de las lujosas almunias que se hallan más allá de la Puerta de los Halconeros.

Al examinar la casa efectivamente se darán cuenta de que el cofre allí no está, pero si podrán encontrar toda una serie de joyas y otras cosas interesantes a discreción del Dj (aunque evita que haya alguna esmeralda entre las pertenencias de los ladrones).

Si preguntan por una mujer en su grupo lo negaran rotundamente, ninguna fémina trabaja con ellos, y ni bajo tortura afirmarían lo contrario.



Salma ben Awland

En verdad, Salma es la mujer que acompañaba a los bandidos en la incursión a los comerciantes de Fez y la cabecilla del grupo. Las costumbres de su marido, mucho más tolerantes hacia las mujeres que las mahometanas, le dieron una libertad que después de la muerte de éste ella potenció, dedicándose al saqueo como medio de dar emoción a su existencia y de conseguir el suficiente dinero para llevar una vida de independencia y lujo. Cierto es que Salma tiene el cofre, pues se lo quedó para tratar de averiguar la manera de abrirlo, y si el bandido envió hacia ella a los Pj fue para que se diera cuenta de que algo raro estaba pasando y se vengue de los que se están metiendo en sus asuntos.

La almunia en la que vive Salma está formada por una casa bastante grande, jardines y una pequeña alberca, todo rodeado por un grueso muro. Dos eunucos y un anciano tío ciego que hace las veces de su tutor (la sociedad granadina vería mal que una mujer joven y sin descendencia viviera sola) son los demás habitantes de la casa. Si alguno de los bandidos consiguió huir o los Pj lo dejaron con vida (incluyendo el pelirrojo), vendrá aquí a contarle a la dueña de la casa lo sucedido.

Salma es una mujer aún joven, de largo cabello azabache, ojos negros y piel tostada, demasiado delgada para los cánones de la época pero muy bella. Ante desconocidos siempre se muestra dulce y adorablemente cándida, escondiendo perfectamente su relación con los bandidos. Si los Pj van sin más a hablar con ella, le comentan la historia del cofre y que desean recuperarlo, los atenderá muy bien y, le hayan contado o no alguno de sus secuaces lo ocurrido, se lo entregará sin problema (quiere mostrarse lo más amigable y atenta posible, pues es de las que opinan que la mejor venganza se sirve fría y de la mano de alguien en quien confías).

Si quieren robarlo de la casa tendrán que saltar el alto muro, sortear a los perros del jardín, evitar a los eunucos y llegar a la habitación de Salma, allí estará el cofre pero también ella. Usará sus dotes de actriz para intentar conmover a los Pj y que no le hagan ningún daño, y de camino tratar de enterarse que quieren de ella. De igual modo no pondrá impedimento en darles en cofre y dirá frases como: *"veo en vosotros algo más que vulgares bandidos"*, para intentar que le cuenten que les mueve a actuar y entablar una cierta relación de amistad con ellos. En cualquiera de los casos, Salma no desperdiciará la oportunidad de coquetear con alguno de los Pj, de enterarse de cosas de su vida, de invitarlos de nuevo a su casa (para tenerlos controlados), etc. Y por lo que a su persona respecta esto no acaba aquí, tanto porque quiere saber cuál es el misterio del cofre, como porque nadie se enfrenta a ella, mata a algunos de sus hombres (porque esos no son los únicos) y sale impune...

Nota para el Dj: Recuerda que un gailán *(ver bestiario)* ronda de noche por los alrededores de Granada, por lo que los Pj (en caso de que no se decidieran a matarlo antes para cobrar la recompensa) pueden topárselo cuando vayan o vengan de la casa de Salma.

La casa de Salma

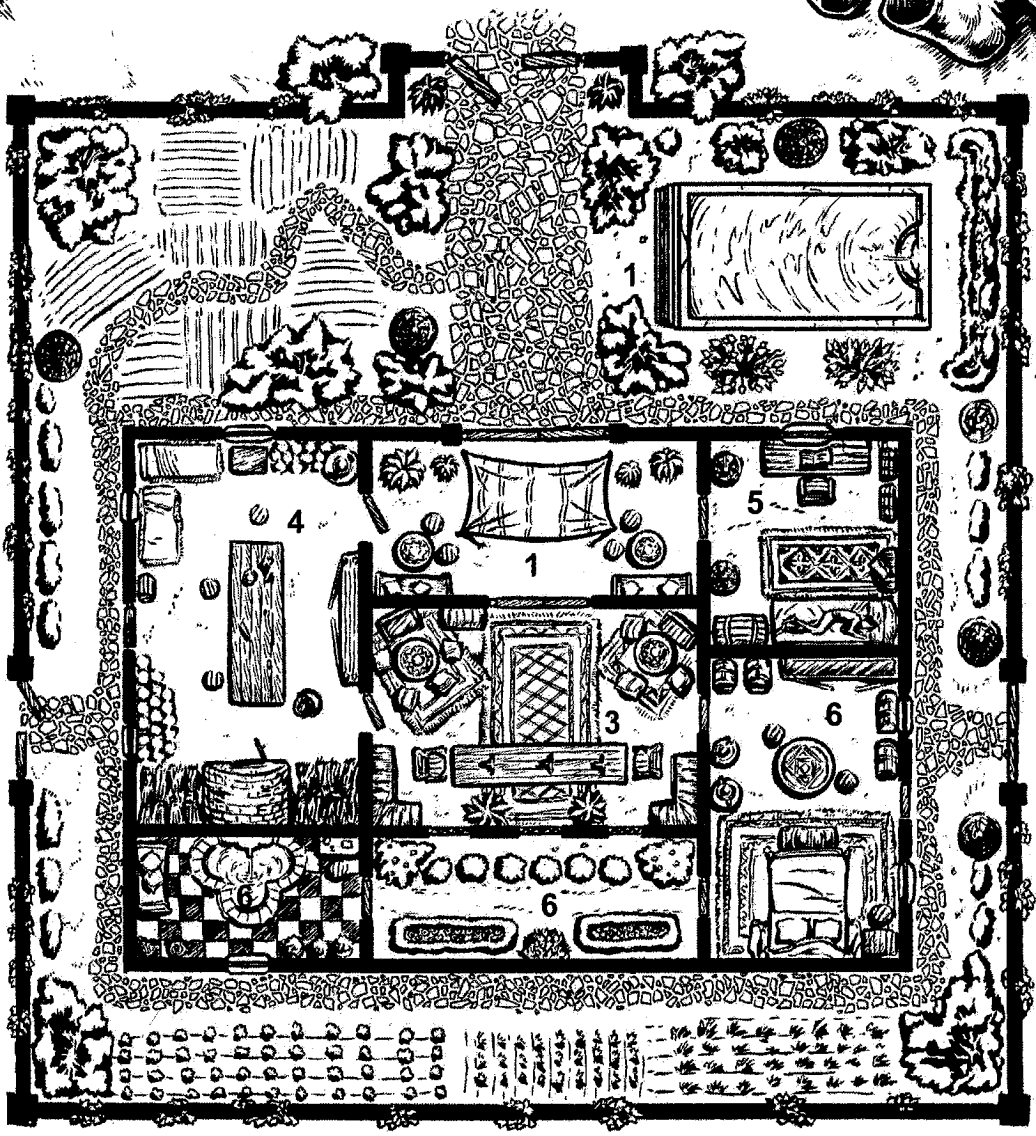
1. Recinto que rodea la edificación: varias huertas muy cuidadas se encuentran dentro de los muros, así como diversos árboles frutales. También hay un buen número de aves, algunas sueltas y otras en enormes pajareras. Una pequeña alberca con peces hace que se escuche continuamente el suave ruido del agua.

2. Patio de entrada: hace las veces de recibidor. Cuando hace buen tiempo, Salma recibe aquí a las visitas. Algunos toldos protegen del sol y hay varios reclinatorios bajos y un par de mesitas de poca altura.

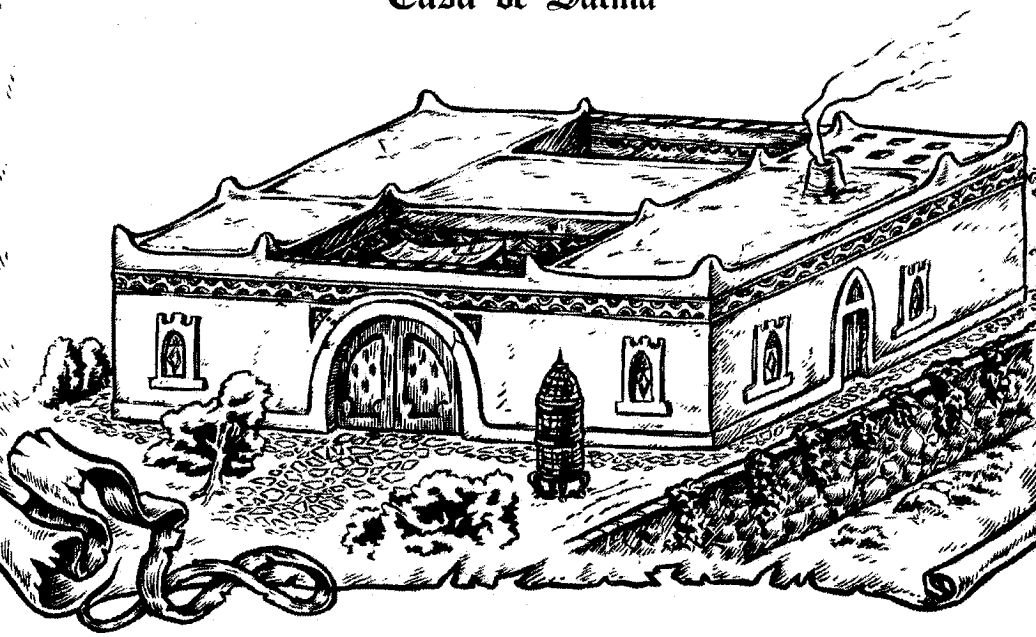
3.Salón: el que el marido de Salma fuera un cristiano converso se ve aquí. Junto a los asientos y mesas bajas, se puede ver además mobiliario que responde a las necesidades de los castellanos. La habitación es una mezcla rara entre decoración musulmana, cojines esparcidos por el suelo y elementos que provienen del resto de los reinos peninsulares.

4.Zona de servicio: aquí es donde se almacenan los alimentos, donde se prepara la comida y donde duermen los dos esclavos eunucos de la casa. También hay aquí una pequeña caldera en la que los eunucos queman madera para calentar el baño.

5.Habitación del tío de Salma: en comparación con el resto de la casa la habitación está más sucia y descuidada.



Casa de Salma



Un anciano se encuentra permanentemente aquí acostado en una cama de hechura cristiana. Algunos libros de poesía se encuentran en un baúl, y una copia del Coram en una mesita junto a la cama. Varias jaulas con ruiseñores y jilgueros cuelgan de las paredes.

6.Habitaciones privadas de Salma: están compuestas por tres núcleos a los que ningún extraño tiene acceso. El primero de ellos es el dormitorio propiamente dicho. Está lujosamente decorado y multitud de arcones, vasijas, artículos de oro y piedras preciosas (todo fruto de los robos) se localizan aquí cuidadosamente colocados. El cofre de Karima también se encuentra por aquí. Una puerta da paso a un patio con acceso al exterior de la casa. Varias ventanas con celosías lo separan del salón, permitiendo ver desde el patio lo que allí se hace sin que los que se encuentren en el salón puedan identificar nada más allá de ellas. Por el patio se accede a un pequeño baño con lucernarios en el techo, una pila de inmersión y espacio para reclinarse a descansar. Una caldera calienta el agua y el lugar.

Y de nuevo Karima...

La anciana se mostrará abiertamente contenta de que hayan recuperado su cofre (el que por cierto, es efectivamente imposible de abrir o de destruir, ni siquiera con un hechizo de abrir cerraduras, porque tiene un Djinn atado que cuida de que solo la persona a la que le pertenece pueda usarlo). Karima, cumpliendo su parte del trato, les dirá a los Pj que su ayuda para que puedan salir adelante si su futuro se enturbia y para que sepan elegir correctamente, es una frase: *"Mirad con el corazón, pues a veces éste muestra la verdad mejor que los ojos"*. Pero se negará a decir nada más sobre lo que deparará a los Pj, pues eso es algo que sólo a Alláh incumbe...

Si los Pj se acuerdan que Karima les ofreció también lo que hubiera en el cofre, ésta les dará a elegir entre el contenido del mismo y entre algo que le puede ser más útil, pero no especificará más. Si eligen el contenido, la anciana abrirá el cofre y les entregará los tres ópalos y las tres turquesas que contiene (regalos de alguien a quien su consejo salvo su vida) y se quedará con el cofre, que es lo que a ella le interesa. Además les comentará a los Pj: *"Puede que nunca os deis cuenta de ello, pero vuestra codicia ha hecho que os quedéis sin conocer aquello que podría salvar vuestra alma"*. Si eligen el consejo, les dirá que crucen su dedo corazón sobre el índice, y que así colocados los apoyen sobre el pulgar, pues esto es un importante amuleto de protección contra los seres de mal. Cuando los Pj marchen les recordará que ella seguirá en su casa, y que si necesitan consejo acudan a verla, que a partir de ahora no les cobrará nada por ayudarles...

Nota al Dj: esta parte pretende que los Pj se mueven un poco por Granada y conozcan la ciudad, por lo que en medio de los acontecimientos puedes intercalar cualquier idea de aventura para que vayan más de un lado para otro (y de camino para complicarles un poco la existencia).

Si así es la vida del pobre, mejor estar en la tumba

2ª PARTE: La esmeralda

Si te miras en el agua
verás con admiración
que los ojos de tu cara
espejo del alma son

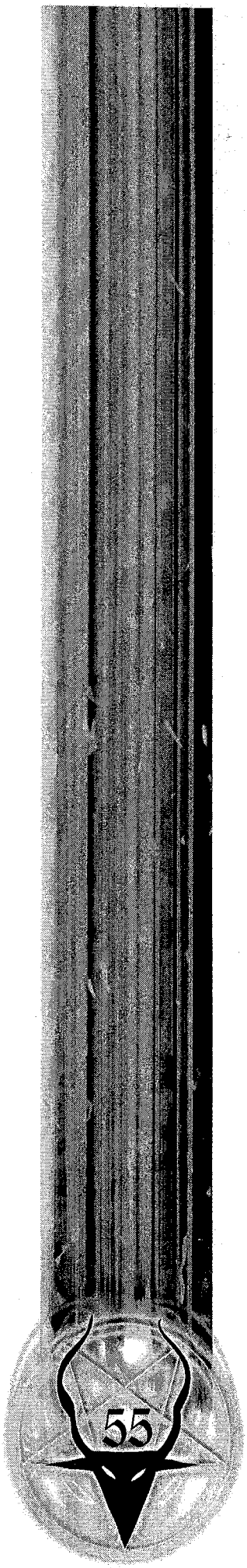
Los Pj se encuentran tranquilamente andando por alguno de los barrios de la ciudad cuando, tras doblar una esquina, un hombre de color prácticamente se les tirará encima. El hombre tiene la mirada perdida, suda copiosamente y con dificultad en sus movimientos y barboteando unas palabras apenas inteligibles se separará de los Pj, para a continuación seguir corriendo en desenfrenada carrera girando por otra esquina (una tirada exitosa de medicina revelará que el individuo se encuentra bajo los efectos de alguna droga o similar). Pero los Pj han oído el tintineo de algo caer en el suelo, y a sus pies verán una larga y gruesa cadena de plata de la que pende una especie de estrella de cristal que contiene una diminuta esmeralda. Sin embargo, apenas tendrá tiempo de examinar el colgante, pues rápidamente llegaran tres hombres bien armados que veloces se dirigen hacia donde se perdió el hombre de color, empujando incluso a los Pj si se encuentran en medio de su camino.

Si los Pj van rápido a ver que ocurre podrán ver como una daga corta el cuello del de piel negra (el que por su estado no presentará resistencia alguna); si tardan un grito profundo que les helará la sangre se oirá desde el callejón por el que todos se fueron. A continuación, los hombres armados recogerán al de color, echarán una capa sobre él y se lo llevarán explicando a la gente, que, a raíz del grito allí han aparecido, que era un esclavo fugado, y que tuvieron que matarlo porque era muy fiero y cuando trataron de atraparlo se enfrentó abiertamente a ellos y su propia vida peligraba. Los Pj, tanto si han visto la escena como si sacan una tirada de Psicología (con un bonus de +25, porque un hombre en el estado en que vieron a éste ni siquiera tendría fuerzas para empuñar un arma), se darán cuenta de que mienten. Si los Pj tratan de acercarse a los hombres armados para hablar con ellos le será un poco difícil, primero por el barullo de gente que se ha formado, y segundo porque ellos se mostrarán rudos y se negarán a hablar con alguien.

Nota para el Dj: todo esto se desarrolla con gran rapidez, sin dejar a los Pj tiempo para que apenas reaccionen, y mucho menos para que intervengan de manera alguna.

Si durante estos acontecimientos, alguno de los Pj saca un crítico en una tirada de Otear, podrá ver que en una de las terrazas altas de un edificio cercano un larguirucho muchacho ha observado también toda la escena. Pero una vez concluida ésta desaparecerá y si los Pj se molestan en buscarlo no conseguirán hallarlo.

Por otro lado, el seguir a los hombres armados tampoco es nada fácil, pues estos van muy pendientes de que nadie esté tras sus pasos. Pero si los Pj lo hacen y consiguen no ser descubiertos, verán como se dirigen hacia un callejón solitario y en él registrarán a conciencia al de color para acabar profiriendo: *"¡No lo tiene!. Que Iblis [Satanás] te acoja con él y maldiga a toda tu descendencia, sucio perro de Hamet"*.



A continuación entrarán hacia la zona del Zoco, por donde seguir su pista es imposible debido a la multitud de gente apiñada que circula por las calles.

Otra vez a casa de Karima

Puede que los Pj decidan ir a ver a Karima, bien porque si rechazaron su trato en un primer momento puede que la aparición de la esmeralda les haya hecho cambiar de idea, o bien porque crean conveniente pedirle consejo acerca de lo que han visto y sobre el colgante. Karima, al verlos aparecer, volverá a insistir que todo lo que podía decir sobre su futuro se lo ha dicho ya, y que el resto han de recorrerlo ellos, pero si los Pj le enseñan el colgante su rostro cambiará de expresión y comenzará a hacer un sin fin de atropelladas preguntas a los Pj acerca de donde han conseguido ese objeto. Luego comentará: *"En una de mis visiones vi que una esmeralda estaba en vuestro camino, pero imaginé que sería una simple piedra preciosa que serviría para salvar la vida a alguno de vosotros, pues sabed que el polvo de esmeralda mezclado con leche elimina del cuerpo hasta el más potente de los venenos. Pero esto... esto no es una simple esmeralda... en ella hay algo diferente, mas no logro vislumbrar el qué. Aunque veo que es algo muy importante, así que guardadla bien, muy, muy bien".*
Cuando los Pj vayan a marcharse de casa de la anciana, está se mostrará algo melancólica, y fraternalmente insistirá en besar en la frente a cada uno de los Pj para a continuación decir que siente no volver a verlos nunca más. Si insisten en saber por qué, Karima, como es habitual en ella, callará, argumentando que todo lo que podía decir ya está dicho.
Lo que ocurre es que la anciana ha sentido que su muerte está cercana, y así es, pues Salma comenzará su venganza hacia los Pj asesinando a Karima y, ya puestos, quedándose con el cofre. De esta forma, si los Pj vuelven a ir a su casa, encontraran su cadáver en medio de un reguero de sangre (las sutilezas no son lo suyo), y si examinan la habitación, en un baja mesa de madera podrán ver grabadas las letras SA (a la vieja Karima poco antes de ser asesinada se le vino a la mente el nombre de la persona que le iba a matar, pero no le dio tiempo a acabar de grabarlo completo en la mesa).
Puede que a los Pj se les ocurra que Salma puede tener algo que ver, y que vayan a hablar con ella. La joven por supuesto negará todo y se mostrará extrañada de que la liguen a tan descabellada historia, sobre todo basándose sólo en unas letras que pueden llevar años grabadas. Por supuesto, usará sus dotes de seducción para encandilar a los Pj masculinos y evitar que sigan dudando de ella.

¿Qué pasa con el colgante de esmeralda?

La esmeralda que se encuentra dentro del cristal es un diminuto trozo del Sakhrat, piedra que forma los cimientos del Caf, montaña fabulosa que para los mahometanos rodea todo el globo terrestre. Esta piedra provoca temblores en la tierra cuando Alláh está colérico con los hombres, y algo similar pasará con aquel Pj que lleve el colgante, pues cada vez que se enfade notará como la esmeralda brilla y la tierra que hay debajo de sus pies tiembla levemente (algo que el resto de Pj ni siquiera apreciará). Y se dice que el que tenga aunque sea una pequeña porción de esta gigantesca esmeralda tendrá la capacidad de obrar ciertos milagros.
Pero todo esto es algo que los Pj aún no sabrán, y puede que intenten aclarar un poco lo que está pasando consiguiendo algo de información. Moviéndose por la ciudad esto es lo que podrán sacar en claro:

▶ De lo que pasó con el hombre de color nadie sabe nada más que lo que los hombres armados dijeron: que era un esclavo fugado. Y tampoco dan importancia al asunto.
▶ Si escucharon a los hombres armados pronunciar el nombre de "Hamet" y preguntan acerca de él, les dirán que dos personas llamadas así habitan en la ciudad: un padre de familia que vive en el Rabat Albaida (que no tiene ninguna relación con lo que está ocurriendo) y un joven muchacho que hace pocos días perdió a su madre que habita en el Rabat Albeyecin. Este joven es el mismo que pudieron ver los Pj sobre una terraza alta cuando lo del hombre de color, y si escucharon los rumores que por la ciudad corrían ya les sonará la historia.
▶ Si frecuentan alguno de los baños podrán ver a uno de los hombres armados que mataron al de color. Seguirlo ahora para intentar hablar con él (o apresarlo para que suelte lo que sabe) no será difícil. Dirá a los Pj que está al servicio de un importante ulema de la ciudad: Hassan´abd-Alláh ibn Abbas, que está librando una lucha con un servidor de Iblis [Satanás]: el joven Hamet, que incluso ha dado muerte a su propia madre ofreciéndola como víctima de un rito impío. También comentará que el hombre de color era un sirviente de Hamet que le robó a Hassan un colgante que para su dueño tenía mucho valor, pero que no han logrado aún encontrar. Luego rogará a los Pj que no le hagan daño, que no es más que un siervo de Alláh que no ha hecho nada malo y que le dejen ir. (Todo lo que ha dicho es absolutamente mentira, pero es un hombre muy acostumbrado a engañar por lo que si los Pj hacen tiradas de Psicología para averiguar si dice la verdad tendrán un buen malus en ellas).
▶ También podrán oír que la vieja Karima no ha ido a la oración del viernes en la mezquita aljama, algo muy raro porque durante años nada le ha impedido ir a rezar este día.
▶ Si preguntan por Salma, todos serán elogios y buenas palabras hacia esta mujer.

Hamet

De una forma u otra, los Pj pueden haber oído algo sobre el muchacho que haga que decidan ir a verlo. El joven vive en una destartalada casa de la parte alta del Rabat Albeyecin, y de nuevo la peculiar fisonomía de las viviendas musulmanas impedirá que los Pj puedan ver algo del interior.
Hamet es un adolescente alto y delgaducho, de oscuro pelo rizado y piel pálida. Anda de forma destartalada y nunca sonríe, pero sus ojos de un verde intenso brillan con gran fuerza, como si estuviera siempre a punto de echarse a llorar. Si los Pj lo vigilan, su comportamiento será del todo normal, irá y vendrá de su casa varias veces al día y saludará de forma agradable a sus vecinos.
Si los Pj quieren hablar con el muchacho, éste no estará en absoluto dispuesto a ello, los vio cuando observaba desde el tejado lo que le ocurrió a su sirviente negro y no quiere relacionarse con unas personas que mínimamente puedan tener que ver con los hombres de Hassan o que sepan algo de su vida. Se mostrará siempre distante y cortante con los Pj, no les dirá absolutamente nada y no alargará la conversación más de un par de minutos.
Entrar en la casa de Hamet por las malas resultará imposible, la débil puerta no es tal, no habrá manera de romperla y ninguna ganzúa o similar podrá introducirse en la cerradura, pues es como si una extraña fuerza rodeara la edificación. Igual pasará con el propio Hamet, si los Pj quieren luchar con él se negará a presentar batalla y si le atacan "algo" protegerá al muchacho y las armas chocarán con un muro de aire antes de tan siquiera rozar su cuerpo.

La explicación que el joven dará de esto es que aún su hora no ha llegado ni ellos son los que le darán muerte. Sólo el Pj que lleve el colgante de cristal y esmeralda, si pierde los estribos ante la situación conseguirá que un temblor de tierra tire al suelo a Hamet, el cual dirá en tono autoritario y a gritos: *"Ya veo que tenéis algo que me pertenece, entregádmelo"*. Si los Pj mencionan que el colgante pertenece a Hassan (aunque basta con que mencionen su nombre) Hamet tendrá claro que trabajan para el ulema y a partir de ese momento los considerará enemigos y exigirá con más fuerza la esmeralda. La situación ahora puede ser un poco complicada, el muchacho no lleva ni sabe manejar armas, y carece de conocimiento mágico, por lo que sólo se valdrá de amenazas para tratar de que los Pj le entreguen el colgante. Por su parte, los Pj no podrán dañarlo con sus armas y ningún conjuro parecerá afectarle, por lo que la situación quedará en tablas, y si los Pj salen corriendo Hamet no los perseguirá.

Si los Pj no van a buscar al joven Hamet, lo encontrarán por casualidad en la calle y el hombre de Hassan o cualquier otra persona (si es que ellos no lo vieron y no pueden reconocerlo) les indicará quién es.

Después de que hayan tenido algún contacto con Hamet, a uno de los Pj, al azar, un hombre por la calle le clavará un dardo en la espalda, preferiblemente en un lugar lleno de gente, y ni el Pj en cuestión ni ninguno de sus compañeros podrán hacer nada para evitarlo, pues los pillará por sorpresa. Este hombre va de parte de Salma y si los Pj lo atrapan no dirá nada, principalmente porque tiene la lengua cortada. Lo que le ha clavado al Pj contiene un potente veneno, que hará que a los pocos minutos empiece a sentirse mal, la visión se le nublará y comenzará a sentir calambres por todo el cuerpo, sintiéndose al poco rato incapaz de moverse. En poco menos de una hora (se pierde un punto de resistencia cada dos ó tres minutos) morirá si sus compañeros no hacen algo al respecto, y nada de lo que intenten hacer servirá para detener el efecto de lo que el hombre de Salma le ha clavado.

Sólo conseguirán salvarlo si recuerdan las palabras de Karima: que el polvo de esmeralda tomado con leche servía para contrarrestar cualquier veneno. La leche es fácil de conseguir y en cualquier casa se le darán, pero no tanto una esmeralda, así que si los Pj no tienen la suerte de llevar alguna consigo se tendrán que plantearse si destrozan la esmeralda del colgante para convertirla en polvo y salvar la vida de su amigo, o si lo dejan morir porque consideran que es más importante preservar el poder que el colgante tiene...

Si lo usan para lo primero el Pj se recuperará en unas horas (aunque perderá un punto de resistencia de forma permanente); si deciden no "malgastar" la esmeralda del colgante salvando la vida a su amigo, se ahorrarán muchos quebraderos de cabeza en un futuro.

Nota para el DJ: Si los Pj deciden salvar a su amigo buscando otra esmeralda no deberías ponérselo fácil. Éste encuentro tiene lugar alejado de la Alcaicería (único lugar donde se pueden conseguir piedras preciosas sin dificultad), la gente común no suele tener joyas en sus casas y no tienen mucho tiempo antes de que el veneno acabe con el Pj. La decisión debería estar entre dejar que su compañero muera o usar la piedra del colgante.

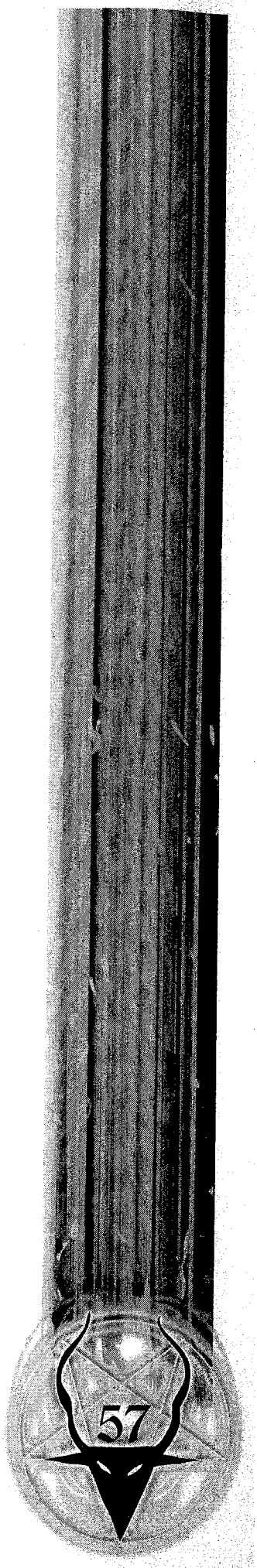
Hassan´abd-Alláh ibn Abbas

Es de esperar que los Pj decidan ir a ver a Hassan. El ulema vive en una gran almunia cercana al Rabat Arrambla *(ver descripción de la casa más adelante)*, extramuros de la ciudad, y recibirá rápidamente a los Pj llevándolos al gran salón de su casa (pues algunos de sus "ojos" en la ciudad ya le habrán hablado de ellos). Si los Pj le preguntan, contará la misma historia que la que su hombre les narró: Hamet es un servidor de Iblis al cual le ha declarado la guerra en tanto que actúa en contra de los preceptos de Alláh, pero no es fácil acabar con él pues extrañas fuerzas le protegen y menos ahora que el joven le ha robado su colgante de cristal y esmeralda, algo que es muy importante no sólo para él, sino también para erradicar el mal que se está extendiendo por toda la ciudad en tanto que está bendecido por la mano de Alláh. Si no han usado la esmeralda para paliar el veneno y le dicen que tienen el colgante, Hassan se lo pedirá arguyendo que lo necesita con premura. Si sí la han usado... ¿se atreverán a contárselo?, Hassan se mostraría entonces terriblemente enfadado, porque la esmeralda es más valiosa que cien vidas humanas según él, pero poco a poco irá templando sus nervios y agradecerá a los Pj su esfuerzo. Después de todo desconocían el valor de la piedra y al menos así no estará en manos de Hamet.

Nota al Dj: de nuevo, la historia que cuenta es todo mentira, pero el amuleto de carisma que lleva hará que caiga bien a los Pj y dificultará que descubran que les están engañando.

A continuación, Hassan intentará convencer a los Pj para que lo ayuden en su lucha. En primer lugar apelando a la gloria de Alláh y a su subida segura al séptimo cielo si colaboran en destruir a un servidor de Iblis; y si esto no convence recurrirá a algún beneficio de tipo material. Si los Pj aceptan les dirá que es necesario que penetren en casa de Hamet, que allí busquen una botella de cristal (que nunca saca de casa por miedo a que se rompa), en la que tendrá que haber algo así como un espeso humo gris moviéndose, y la destapen. Lo que allí se encuentra es el alma de Hamet que, por malas artes, consiguió escapar del Infierno, donde ya se hallaba, y ligarla al cuerpo del joven que ahora ocupa, pero si la sueltan Alláh volverá a enviarla al sitio que le corresponde. Seguirá comentando que Hamet es un poderoso brujo, y que infinidad de genios protectores velan por él, lo que hace prácticamente imposible tanto golpearlo como intentar entrar en su casa. Pero dentro de un par de noches, sabe que realizará una extraña invocación mágica lejos de vivienda, y sus genios estarán con él por lo que la casa carecerá de protección alguna. El plan es que Hassan y sus hombres vayan a donde Hamet estará e intenten impedir que realice su rito, mientras que los Pj penetran en la casa y sueltan el alma, lo que hará que quede casi por completo debilitado.

Con la idea de lo que tienen que hacer en mente, los Pj marcharan de casa del ulema. En el camino de vuelta a Granada se encontrarán con un manantial de agua fresca que resultará bastante tentador para paliar el calor de la tarde. Éste es el conocido como estanque de la verdad, pues muestra a cada persona cosas de si mismo que no son capaces de ver (aunque los Pj no tiene porque saber esto). Si los Pj van a beber agua o a refrescarse en él y se fijan en sus pupilas, durante un segundo les parecerá ver que llamas bamboleantes se mueven en ellas...



3ª PARTE: La Noche del Poder

Sin duda el genio del mal
sus alas tiende al confín,
y ante su influjo letal,
invade miedo cerval
el barrio del Albaicín.

Los Pj tienen algo más de un día antes de que llegue el momento en que tendrán que actuar, y si se preocupan por enterarse que pasa en esa noche cualquier entendido en Teología (o alguno de ellos si pasan la correspondiente tirada) les dirá que es la Noche del Poder, el momento en que cualquier musulmán que se arrepienta de corazón de algún mal cometido puede pedir a Alláh que se lo perdone, y si Éste ve que el arrepiento es sincero le dará su perdón.

Por lo demás los Pj pueden dedicarse a hacer otras cosas, ir a ver a Karima y descubrir que está muerta (si aún no lo han hecho), visitar a Salma (la cual, si el Pj se ha salvado del dardo, se mostrará abiertamente sorprendida de verle), o hacer cualquier otra cosa que al Dj se le ocurra para entretenerlos o para liarlos un poco más, incluso algún que otro intento encubierto de Salma por acabar con alguno de ellos. Además, andando por la ciudad, o en uno de los baños pueden oír decir que en la parte alta del río Darro, saliendo por la Puerta del Osario, habita un derviche que ha centrado su vida en la adoración absoluta a Alláh y que conoce todo el poder que Éste ha entregado a los hombres y todos los medios por los que los seres humanos pueden protegerse de los demonios...

El derviche Osmar.
Puede que a los Pj esto le resulte interesante y decidan ir a visitar al derviche para ver si puede aportarles algo que le ayude en la empresa en la que se han embarcado. La zona de la parte alta del Darro es bastante boscosa y arisca, y encontrar al derviche no es tarea fácil, pues no tiene ni casa ni nada que se le parezca, vagabundea por la zona como alma en pena y duerme cada noche en un lugar diferente. Cualquier cueva o árbol puede ser un buen sitio para hallar a Osmar. Los Pj tendrán que ir sacando varias tiradas de suerte para conseguir dar con él, y si llega la noche y aún no han vuelto a la ciudad puede que pasear por la zona no sea muy agradable, pues es un lugar de confluencia mágica, y las ancianas de Gharnata siempre asustan a los niños diciendo que por allí circulan las ánimas de aquellos hombres que en vida no se han comportado según lo que el Coram dicta y que las salamandras se reúnen en extraño cortejo para bailar en el lugar al son de la luna (si algún Pj es natural de la ciudad puede recordar con una tirada de memoria estos cuentos de su niñez, que no son del todo cuentos...).

> Cuando los Pj se encuentren más despistados, Osmar saltará de un árbol y prácticamente caerá sobre ellos (y si con anterioridad han estado escuchando ruiditos o creyendo ver sombras extrañas, esto les dará un buen susto). El derviche en una hombre fibroso y de baja estatura que anda un poco encorvado. Una larga barba y melena hace casi imposible ver su rostro, y lleva la ropa justa para tapar las partes íntimas. Su comportamiento parece el de un loco, dice palabras inconexas, no para de repetir el nombre de Alláh, salta de un lado para otro y nunca permanece quieto.

Hablar con él puede resulta un infierno, pues parece que ninguna de las cosas que dice tienen relación entre sí. Pero si los Pj tienen paciencia, le dedican un rato de esfuerzo y consiguen hacerle entender que buscan su ayuda contra un seguidor de Iblis, el derviche comenzará a recitar unas frases a las que igualmente es difícil encontrarle el sentido (más que nada porque cada dos palabras grita el nombre de Alláh y porque los altibajos en la modulación dificulta el saber cuando comienza una frase y cuando acaba otra).

En todo el rato que esté recitando, se moverá de un lado para otro, abrazará a los Pj, los tocará, etc. Y a uno de ellos, en algún bolsillo de la ropa o en algún saquito o similar que lleve, le introducirá un pequeño trozo de pergamino, roído y sucio, en el que se puede leer en árabe:



Busco refugio cerca del señor del ALBA DEL DÍA,
Contra la maldad de los seres que ha creado,
Contra la maldad de la noche sombría cuando nos sorprende,
Contra la maldad de los que soplan en los nudos,
Contra el mal envidioso que nos tiene envidia.
Busco refugio cerca del Señor de LOS HOMBRES,
Rey de los hombres,
Dios de los hombres;
Contra la maldad del que sugiere malos pensamientos y se oculta,
Que infunde el mal en los corazones de los hombres,
Contra los genios y contra los hombres.

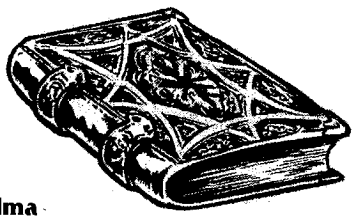
Si los Pj encuentran el pergamino entre sus pertenencias, vagamente podrán reconocer en él las palabras que recitó el derviche, y una tirada de Teología certera (con una malus de –25, porque no es algo sencillo) les revelará que son las Suras CXII y CXIV, últimas del Coram. Un crítico en la tirada les hará saber también que estos capítulos reciben el nombre de Maobidath, y es un preservativo contra los encantamientos y sortilegios no muy poderosos, así como contra los malos encuentros.

La casa de Hamet

A Hamet no lo volverán a ver, su casa estará silenciosa y no habrá movimiento alguno de personas entrando o saliendo hasta que llegue la noche en cuestión, entonces el muchacho marchará de la casa ataviado con ropajes oscuros y con la mirada seria que siempre le caracteriza.

Aquí está la oportunidad de que los Pj entren en la edificación. En esta ocasión nada protegerá la puerta, único medio de entrar en la vivienda, y los Pj pueden usar la maña o la fuerza para intentar penetrar, pero tendrían que tener en cuenta que si no son lo suficientemente cautelosos y silenciosos algún vecino (o incluso algún guardia de la ciudad) puede presentarse allí para preguntar por lo que hacen. La casa está en oscuridad total (aunque encima de una mesa cercana hay un candil y varias velas), y se respira un fuerte olor a humedad y a falta de ventilación. La puerta de entrada conduce directamente a una muy pequeña habitación, cuyo único mobiliario es una destartalada mesa baja, un arcón apoyado contra la pared del fondo, cojines y varias alfombras en el suelo y la pared. Unas escaleras dan acceso al segundo piso, que por las alfombras y los cojines tirados por el suelo se ve claramente que cumple la función de dormitorio. Si los Pj se molestan en mirar atentamente todas y cada una de las alfombras, levantando los muchos cojines que las cubren, en una de ellas verán tejida una pequeña figura de un perro: un símbolo de protección contra los adoradores del diablo (¿no les resultará esto extraño en la casa de alguien que en teoría es un adorador de Iblis?). En un lateral de la estancia hay una mesita baja con un gran número de frascos y redomas. Si los Pj los abren creyendo que allí se encuentra el alma de Hamet se llevarán una desilusión, pues no son más que perfumes que pertenecían a Zarah, la fallecida madre de éste.

¿Dónde está pues el frasco que vienen buscando?
En el primer piso, detrás del arcón hay un pequeño hueco en la pared que da paso a un estrecho y oscuro pasadizo toscamente labrado que conduce hacia abajo, y en donde el olor a humedad y a cerrazón es aún más fuerte. Para ir por él los Pj tendrán que andar a gatas, y aquellos que sean más robustos o voluminosos tendrán dificultades por la estrechez del lugar. Caminando, o mejor dicho, gateando por el pasillo llegarán a una diminuta estancia (cinco personas de pie prácticamente no podrían moverse) en la que se abren otros tres pasillos, igual de estrechos pero por los que un hombre de estatura media puede andar de pie. Andar por los pasadizos es una prueba para los nervios de cualquiera, una gota fría que cae del techo y se cuela por la espalda, extraños ecos, ratas que pululan de un lado para otro, ruidos de todo tipo, ¡pasos?... El de la derecha y el del centro son dos vías que pueden conducir casi a cualquier punto de la ciudad, tanto más allá de los muros como a la misma Alhambra (pues Gharnata se encuentra horadada debajo de los edificios por cientos de túneles, aunque son muy pocos los que conocen su existencia y muchos menos los que se atreven a ir por ellos, pues su estructura laberíntica hace que sea fácil perderse y muchos han muerto de hambre al no ser capaces de encontrar de nuevo una salida). Sólo el de la izquierda, y si los Pj lo siguen recto y no se desvían por ninguna de las vías que a los lados pueden encontrar, llegarán a una puerta de madera cerrada.
La puerta se podrá abrir con algo de habilidad o grandes dosis de fuerza, y tras ella se encuentra una habitación sucia y húmeda, llena de estantes y con grandes mesas pegadas a la pared. Libros viejos se amontonan en las estanterías, sin embargo la mayoría de ellos en muy malas condiciones debido a la humedad del lugar y al tiempo que allí llevan, por lo que las hojas estarán pegadas entre sí y no podrán ser separadas sin que se rompan. Pero entre estos hay algunos libros en condiciones más o menos aceptables:



▶ **Tratado del Alma**
Autor: Tertuliano
Idioma: Latín
Porcentaje de enseñar: 60%
Habla de muertos poseídos por el demonio, de aparecidos y de nigromancia. Su lectura da 15 puntos de conocimiento mágico.

▶ **Tratado sobre las causas y los síntomas**
Autor: Maimónides.
Idioma: Árabe
Porcentaje de enseñar: 40%
Obra muy densa y larga de medicina. Su lectura otorga 20 puntos extra a esta competencia.

▶ **El regalo de los espíritus**
Autor: Abu Hamid al-Garnati.
Idioma: Árabe
Tratado de Teología musulmana, pero el libro se encuentra maldito, aquel que al leerlo no pase una tirada de RR empezará a ver visiones de seres horrorosos por todos lados. Sólo cuando duerma (algo difícil que pase de forma natural porque las visiones le atormentaran y no le dejaran hacerlo, volviéndolo primero loco y haciendo que muera poco después) podrá librarse del maleficio. El pobre Pj que sufra esto ganará en el acto 15 puntos de IRR, y uno más por cada hora que se encuentre en este estado.

Sobre las mesas hay animales disecados, huesos humanos, alambiques, redomas que expulsan un olor nauseabundo, pergaminos ilegibles, una vela con el hechizo de Mano de Gloria, un medallón (talismán de Maldición del Hierro) y un sin fin de cosas más, entre las que se encuentra el frasco con el humo gris moviéndose que Hassan les dijo que abrieran.

Si por un casual los Pj se plantearan el no hacerlo, unos hombres que Hassan habría mandado para que siguieran a los Pj no fiándose del todo de los mismos, irrumpirían en la habitación para llevar a cabo el trabajo. Si los Pj se niegan no será difícil que durante la reyerta que se formará el frasco se caiga y se quiebre. Abierto por los Pj o roto de cualquier otra manera, el humo gris que guardaba comenzará a extenderse ocupando toda la habitación, y un aire frío helará la sangre de los que allí se encuentren. Las redomas y resto de objetos de cristal saltarán en mil pedazos que volarán por la habitación, y los líquidos viscosos y putrefactos que contienen lo mancharan todo (incluyendo a los Pj). Mientras, el humo gris se tornará verdoso e irá adquiriendo la forma de una especie de sapo gigante, aunque todavía incorpóreo, y cada turno que los Pj (o los hombres de Hassan en el caso de que los hubiera y no hayan salido huyendo) estén cerca del humo sentirán como si miles de agujas se le estuvieran clavando por todo el cuerpo, causándoles 1d6 de daño.

El ser que acaba de salir es un shaytán, uno de los hijos de Iblis [Satanás]. Atacarlo con armas resultará infructuoso, pues nada se podrá hacer contra lo que de momento no es más que humo. La magia sí lo dañará, pero la forma más sencilla de hacerlo huir es colocar la mano en la posición que Karima les explicó apuntando hacia el ser y recitar las frases del Coram del pergamino de Osmar. A pesar de que esto en circunstancias normales sólo serviría si lo realizara un ulema o un derviche, preparado para enfrentrarse a los seres que son obra de Iblis, el shaytán se encuentra debilitado tras su cautiverio y será vulnerable a estas fórmulas de protección, sobre todo si los Pj (musulmanes) combinan ambas cosas y si todos al unísono recitan las suras del Coram. El que los Pj conserven la esmeralda también ayudará a que el ser se decida a desaparecer del lugar. Dependiendo de como lo hagan, el shaytán se marchará de inmediato y entre gritos de terror, o retrocederá lentamente con un brillo de odio en sus ojos de sapo e intentando hacer el mayor daño posible a los Pj antes de partir. Pero en ambos casos destrozará el techo de la estancia para salir y la zona rocosa que sobre él se encontraba, tirando piedras y cascotes sobre los Pj (tiradita de suerte para que no les caiga ninguno encima).

Después de esto los Pj ganarán 1d10+2 de IRR, si no se pasan la tirada de IRR con un malus de –25.
La habitación se encuentra debajo de un sitio carente de construcciones, la negra noche está despejada, sólo se escucha los ladridos de algunos perros lejanos y los Pj verán con alivio la llegada de ráfagas de aire fresco. Sin embargo, antes de que les de tiempo a recuperarse de la impresión Hamet aparecerá en la ya casi derruida puerta de la estancia. Sus ojos echan chispas de rabia, y con una voz profunda comenzará a increpar a los Pj por el mal que han cometido y por el horrible ser que han dejado escapar, y en su discurso dirá: *"Si fueseis capaces de mirar con el corazón en lugar de con los ojos os daríais cuenta de cómo son en verdad las cosas"*. ¿No son estas las palabras que dijo Karima que les ayudarían a escoger el buen camino?. Puede que entonces los Pj se planteen que las cosas no siempre son lo que parecen y que pueden haber estado jugando con el bando equivocado...

4ª PARTE: en el nombre de Alláh

Hay ciertas vírgenes que viven alejadas de pueblo alguno, que no han visto un varón en su vida y que rara vez frecuentan las mezquitas. Hay algunas que cúando acuden a éstas permanecen allí durante nueve horas de la tarde hasta que llega la media noche, y añaden tantos gritos y contorsiones a sus oraciones que agotan sus fuerzas y caen inconscientes. Si después de esto conciben, tendrán a un hijo nacido de la gracia del espíritu de Dios, darán a luz a un Nefes-Ogli, poseedor del don de hacer milagros...

Qué está pasando en todo este lío...

Hamet es un Nefes-Ogli, nacido del poder de Alláh. Desde pequeño demostró una viva inteligencia y unas excepcionales dotes, pero no fue hasta que él y su madre marcharon a Gharnata [Granada] a vivir abandonando su antigua casa en medio del bosque, cuando descubrió que había algo más en su persona... En una ocasión sostuvo a un niño que había nacido muerto en sus brazos y éste comenzó a respirar, otra vez fue capaz de sujetar con sus débiles brazos a un hombre que caía desde gran altura y evitar que se matara. Pero no es algo que pueda controlar a voluntad, y sus acciones siempre han sido aisladas y se han considerado fruto de la casualidad, por lo que nadie conoce que se esconde detrás del muchacho de rasgos tristes pero viva mirada.
Sin embargo, en los últimos meses ha descubierto que está especialmente dotado para enfrentarse a seres del mal, no creyentes en la doctrina difundida por Mahoma, tales como Ifriet y Shayatin, y desde que se dedica a este cometido ha notado que algo le protege y no hay nada que pueda dañarlo a excepción del poder de los seres que son obra de Iblis [Satanás]. Esto se debe a que el ángel Bahman vela porque nada le ocurra y porque nadie pueda penetrar en la casa ni en la habitación del pasadizo inferior, aunque su cometido es cada vez más difícil debido a las fuerzas malignas que pugnan contra él. El colgante de cristal y esmeralda fue precisamente un regalo de Bahman, pues la piedra serviría al muchacho en la guerra que libra contra los seres perversos
Lo que Hamet guardaba en la botella (que tenía depositada en la vieja habitación subterránea que en otros tiempos debió de pertenecer a una mago o alquimista y que por casualidad encontró) no es en absoluto su alma, como dijo Hassan a los Pj, sino la esencia de un shaytán que ha conseguido encarcelar (y precisamente su madre murió al encontrarse en medio de la lucha que el joven entabló con el ser). Esto ha sido lo que ha centrado la atención de Hassan en Hamet, pues el shaytán apresado es Naruh, uno de los tres shayatin de la magia oscura a los cuales adora, y si consigue liberarlo, sus dos hermanos: Atthar y Sin (temerosos de actuar ellos mismos por miedo a que también los aprese) han prometido verter en sus oídos toda una serie de fórmulas mágicas que le convertirán en el hombre más poderoso de la tierra.
Lo primero que hizo Hassan es enviar a sus hombres para que arrebataran al joven el colgante de esmeralda que da más poder a Hamet, éste (que en circunstancias norma-

les no es más que un muchacho normal) ante la situación en la que se hallaba sólo se le ocurrió dar el colgante a su siervo de color y que cada uno saliera corriendo en una dirección, con la esperanza de que todos los hombres del ulema le siguieran a él. Sin embargo, previamente en su comida habían insertado una potente droga con efectos somníferos, y si bien a Hamet no le hizo ningún efecto, no ocurrió lo mismo con su siervo, y fue incapaz de despistar a los hombres que siguieron sus pasos.
Hamet se encuentra muy dolido porque se siente culpable de la muerte de su madre y de su esclavo, y por ello aprovechó la Noche del Poder para pedir el perdón a Alláh, y no para realizar ningún tipo de rito. Hassan, intuyendo que el joven pasaría una noche como esa en oración en cualquiera de las mezquitas de Gharnata, preparó su plan para liberar a Naruh, usando para ello a los Pj que por una de esas casualidades de la vida se han metido en el embrollo. Estos serían los encargados de entrar en la casa y perecer cuando el shaytán saliera rabioso de su encierro, mientras que los dos shayatin restantes tratarían de entretener al ángel Bahman para que no interfiriera en el asunto. Algunos hombres de Hassan vigilarían a Hamet para que no volviera a su casa (aunque éste intuyendo que algo ocurría consiguió librarse de su vigilancia y llegar antes de tiempo, aunque no a tiempo) mientras que otros estarían pendientes de que los Pj realicen su cometido, o de arriesgarse y realizarlo por ellos. El ulema, por su parte, esperaría tranquilamente en casa a que todo se desarrollara tal y como había previsto. Después de todo, el plan estaba concienzudamente elaborado, así que... ¡qué podría fallar!.

Cambio de tornas

Si los Pj explican a Hamet lo que ha pasado, éste verá que no han actuado con malicia, sino engañados por Hassan y le contará cual es la verdadera historia y cuales con las intenciones del ulema. La situación que se presenta es muy peliaguda, según Hamet, el shaytán está libre y ahora tanto él como sus otros dos hermanos están prevenidos ante los poderes del muchacho, además el hecho de que ya no tenga el colgante de cristal y esmeralda lo hace más débil ante el mal de estos seres.
Ya que los Pj han organizado parte del lío, Hamet les recordará que están en el deber moral de ayudarle a arreglarlo, además supone que no verán con malos ojos devolverle la jugada al hombre que les engañó. Lo que el nefes-ogli se propone es acabar de una vez por todas con Hassan y conseguir encerrar no sólo a un shaytán, sino a los tres, para así impedir que sigan llenando las mentes de los humanos de malas artes cuyo único fin es dañar a los hombres. Pero la tarea no es fácil y menos para él solo, pues en la mayoría de las ocasiones no es más que un simple muchacho.

Si el grupo no tiene la piedra...

Lo primero que necesita es hacerse con otra esmeralda de Sakhrat similar a la que había en el colgante. El nefes-ogli dirá que la que él tenía fue un regalo de una entidad enviada por Alláh, pero que ninguna más le dará porque eso no es algo que pueda ir entregándose a la ligera, por lo que el obtener de nuevo una dependerá de ellos mismos. Si los Pj se le entregaron al ulema y deciden ir a por ella Hamet intentará quitarles la idea de la cabeza. Eso sólo serviría para poner sobre aviso al ulema si lo hacen de forma encubierta, o para propiciar un enfrentamiento directo para el que, sin la esmeralda, no estarían preparados. Además les dirá que lo más normal es que Hassan destruyera la esmeralda nada más caer en su poder (cosa que efectivamente es así): la única solución para conseguir otra piedra es ir al Caf, a la montaña que existe alrededor de la tierra en la que habitan los hombres, pues sus cimientos están formados de una gran esmeralda, de la que provenía la piedra del colgante.
Ir a este lugar no es tarea sencilla, se ha de penetrar en las entrañas de la tierra para luego desde allí conseguir ascender al mismo cielo, pero esto es algo que ningún hombre puede hacer a no ser que una inteligencia o espíritu celestial les abra el paso. Hamet dirá que Bahman, el ángel que en un primer momento le dio a él el colgante, será el encargado de que puedan llegar hasta allí, aunque lo que dentro les pueda pasar sólo Alláh lo sabe. ¡Esta hablando Hamet del viaje sólo refiriéndose a los Pj!, efectivamente, el muchacho asegurará que él no puede ausentarse de Gharnata porque no sabe lo que Hassan pretende ni cual será su próximo paso, y si el shaytán escapado, Naruh, y sus dos hermanos quisieran realizar algún acto maligno como venganza, él sería el único que al menos podría tratar de impedírselo. Si los Pj están un poco reticentes a participar en todo esto, el nefes-ogli les dirá: *"Char-Alláh"*, o lo que es lo mismo: *"Justicia de Dios"*, pues cuando se cita a que alguien haga algo bueno empleando a está fórmula se hace en nombre de Alláh, y si se niegan lo que están negando es ayudar a Dios, por lo que es lo mismo que si se desobedeciera alguno de sus preceptos y por ello objeto de pecado, y sobre todo algo que puede motivar la cólera directa de Alláh.
Hamet volverá a llevar a los Pj a su casa por los pasadizos de debajo de la ciudad, allí les dará de comer y les dejará descansar durante todo el siguiente día, pues con la llegada de la noche tendrán que partir hacia su peligroso viaje.

Apenas una hora después de que haya caído el sol, Hamet volverá a introducirse con los Pj en los pasadizos subterráneos, y después de un rato de estar deambulando por ellos, saldrán a una cueva fuera de la ciudad, más allá de la Bib-Arranbla (Puerta de la Rambla). El nefes-ogli dirá a los Pj que es allí donde se separan, pues la llegada de la noche hace que los demonios salgan de sus escondrijos y es importante que vuelva a Gharnata, pues nunca se sabe lo que pueden planear. Los Pj deberán continuar hacia delante siguiendo el cauce de río hasta que vean que la luna sale y se refleja en el agua. En el mismo lugar en donde esté el reflejo del astro, deberán meterse en el agua y buscar en los márgenes del río, pues una abertura a la que en ese momento no llegará el nivel del agua será la entrada por la que deberán penetrar. Con una bendición se separará de los PJ, deseándoles suerte en su empresa y encaminándose de nuevo a los túneles que le conducirán a la ciudad.

Si el grupo aún tiene la piedra...

Claro que puede suceder que los Pj no usaran la piedra para salvar a su compañero del veneno, ni se la entregaran a Hassan cuando éste la requirió. En ese caso se la podrán dar ahora a Hamet y quitarse así un problema de la cabeza. (Bueno... eso creen). Al recibir la piedra el muchacho sentirá una sincera alegría, pero al observarla se dará cuenta de que no brilla tanto como cuando él la recibió. Sin pensarlo dos veces romperá el cristal en forma de estrella para poder contemplarla mejor, y en su rostro se reflejará cierta desazón. Acercará la esmeralda a continuación a los Pj: dentro de la piedra se puede ver toda

una serie de fisuras. El muchacho se mostrará nervioso al comprender que ni siquiera un objeto como ese puede soportar permanentemente las fuerzas negativas. Y así es, la esmeralda puede apresar en su interior los influjos malignos (por ejemplo, un hechizo de magia goética no afectaría al portador de la esmeralda, pues está lo atraería como un imán hacia ella apresando su poder e impidiendo que pudiera realizar mal alguno), pero llega un punto en el que ya no tiene más capacidad para seguir haciéndolo y estalla en pedazos. Eso es lo que le ha ocurrido a ésta, pues después de soportar el enfrentamiento en el que Hamet encerró a Naruh comienza a romperse, y el nefes-ogli no está seguro de que pueda resistir una nueva lucha, en el caso de que se produzca.

Hamet pedirá ayuda a los Pj ofreciéndoles dos alternativas: la de ir al Caf en busca de otra (como se dijo anteriormente), o la de simplemente acercarse al mismo punto del río Darro y bañar la piedra sobre el reflejo de la luna. El joven confía en que las propiedades del agua unido a la cercanía física con el lugar del que la esmeralda proviene, ayude a liberar parte de la carga que la piedra ha sufrido y a mitigar algunas, si no todas, las grietas que tiene.

Es importante, (y lo repetirá) que la introduzcan justo donde la luna se refleje y la mantengan sumergida sujetándola entre sus manos hasta la salida del sol. Por supuesto los Pj podrán ir alternándose en el cometido siempre y cuando la piedra esté siempre en remojo. No obstante, si hay Pj cristianos o judíos, Hamet, educadamente les pedirá que no intervengan, pues en todo momento sería recomendable que el que sujeta la piedra esté rezando a Alláh.
En las manos de los Pj está el decidir hasta que punto desean arriesgarse. En ninguno de los dos casos (ir al Caf o bañar la piedra) Hamet les acompañará siempre afirmando que un puede alejarse mucho de Gharnata por miedo a lo que pueda ocurrir. Si lo Pj optan por entrar en el Caf, el nefes-ogli se quedará con la esmeralda dañada, porque después de todo es mejor que nada.

La venganza de Salma

Decidan lo que decidan, no muy lejos del lugar por el que han de salir de los túneles, al lado de la Alhóndiga Zaida, un grupo de cinco personas, a caballo y con la cara tapada, esperan escondidos en las sombras a que se reúnan en la zona unos comerciantes fraudulentos, que hacen sus tratos al amparo de la noche y meten a escondidas en Gharnata toda clase de productos. Este grupo es el formado por Salma y sus hombres, y es otro más de sus nuevos intentos de robo. Salma se fijará en las figuras que recorren la cuenca del río Darro al amparo de la noche, reconociendo en ellas a los Pj, y decidirá que es un buen momento para dejar de jugar, olvidar las sutilezas y dar venganza a los suyos que cayeron. Todos los bandidos se acercarán a caballo hasta los PJ, sin hablar nada por mucho que estos les pregunten quienes son y que pretenden, y cuando se encuentren a su altura Salma se quitará la tela enrollada que cubre su cara y sacando su jineta gritará: *"¡¡¡Muerte a los que han cortado algunos de los dedos de nuestra mano!!!"*, y todos los bandidos se lanzarán a por ellos. Si en algún momento de la lucha Salma se viera en peligro de muerte, en desventaja o sola porque todos los suyos han caído, comenzaría a llorar, a suplicar por su vida, a jurar que la estaban obligando a actuar así, etc., incluso inventará cualquier tipo de historia o si hay algún Pj al que consiguiera seducir medianamente apelará al amor que siente por él para seguir con vida. Después de esto el grupo de bandidos habrá quedado totalmente desbaratado, tanto si Salma ha muerto como si no, pero si está queda con vida odiará por encima de todo a los Pj por lo que le han hecho y por la humillación que al vencerla le han infringido, y se jurará a sí misma que no descansará hasta que todos y cada uno de los ellos mueran cruelmente por su mano...

Viajar al Caf

Si después del enfrentamiento los Pj siguen vivos y en condiciones de continuar adelante, siguiendo por el cauce del río, tal y como les ha dicho Hamet, llegará un momento en que la luna llena aparecerá por debajo de las nubes que la cubrían y se refleje en las aguas del Darro, indicando el lugar en el que se ha de buscar la entrada (o bañar la piedra agrietada, si aún la tienen. En ese caso, salta el texto hasta el apartado *"El Baharis"*).

El río lleva poca agua y sólo cubrirá a los Pj hasta las ingles, mostrando en una de sus paredes laterales una especie de gran madriguera embarrada.
Nada más entrar se abre un estrecho túnel que desciende de manera vertiginosa, y al principio la única forma de moverse por él es arrastrándose. Paulatinamente la bajada se va haciendo menos pronunciada y el túnel más amplio de forma que se puede andar por él de pie, hasta que finalmente se abre a una gran cámara. La oscuridad en ella es insondable, y los Pj no podrán precisar como es de larga o de alta (aunque parece infinita), cualquier luz que lleven sólo alumbrará el espacio justo en el que ellos se encuentran. El silencio es absoluto y aterrador, y las palabras de los Pj parecen resonar por todos lados y repetirse cientos de veces en interminables ecos. A intervalos se verá brillar a lo lejos una luz azulada. Ésta no es más que la señal que el ángel Bahman hace para indicarles por donde han de marchar, pues en caso contrario no habría forma de orientarse en aquel vasto lugar y los Pj se perderían sin remedio y se volverían locos, pues ninguna mente es capaz de soportar la presión del lugar por mucho tiempo.

Después de varias y largas horas andando el camino comenzará a subir, y una intensa luz verde, que cada vez se hace mayor, se observa al fondo. Por fin han llegado a los cimientos del Caf. A medida que se acercan todos los creyentes mahometanos se sentirán reconfortados por la luz, sin embargo si en el grupo hay algún cristiano o judío comenzará a experimentar primero una gran desazón, y más tarde incluso temor, y la fuerte iluminación verdosa le hará daño en los ojos y en la piel. Llegará un momento en que el miedo y el dolor hagan que no pueda continuar adelante, pues nadie que no sea musulmán tiene derecho a acceder a ese místico lugar.
La luz verde iluminará poco a poco a los Pj y por el contraste con la oscuridad absoluta de la que vienen, pasará un buen rato en el que no podrán ver absolutamente nada. A medida que sus ojos se vayan acostumbrando a la luz, observarán que se encuentran en un espacio en el que no hay ni principio ni fin, el suelo parece hecho de una enorme y perfecta esmeralda verde y sobre ellos sólo hay una inmensa neblina dorada. Están en los cimientos del Caf, y lo que se encuentra a sus pies es la piedra de Sakhrat, a por lo que han venido a este lugar.
Los Pj tendrán que tratar de hacer que un pedacito, aunque sea insignificante, se desprenda de esta superficie

totalmente lisa y pulida, lo que no es tarea fácil y pronto se darán cuenta de que resulta prácticamente imposible. Además, deberían procurar conseguirlo con la mayor cautela posible pues en este lugar habitan los Peris, una especie de hadas simpáticas y agradables, pero también los gigantes que al ser vencidos por los héroes de los hombres y expulsados de su hogar en la tierra se les encarceló aquí. Si bien las primeras son simpáticas y amigables, esto no ocurrirá con los segundos pues los gigantes odian a los seres humanos desde el principio de los tiempos, y si alguno de ellos ve a algún hombre en el que ahora es su territorio no dudará en atacarle para darle muerte.

Al rato de estar los Pj intentando hacer que un trozo de esmeralda se separe del resto algunas Peris aparecerán por allí llevadas por la curiosidad. Éstas son pequeños seres de rostro simpático y ojos completamente negros que se acercarán revoloteando y haciendo a los Pj montones de rápidas e insistentes preguntas. Aunque los Pj las ignoren e incluso las traten con desprecio, las Peris no cesarán de importunarles con montones de preguntas por todo lo que hacen, se subirán a sus hombros, revolotearán sin parar alrededor de sus cabezas, se colarán entre sus piernas haciéndoles perder el equilibrio... Después de un rato así, alguna de ellas comentará a los Pj que por mucho que se esfuercen no conseguirán romper el suelo de esmeralda, al menos no en esa parte... Pero las Peris no están dispuestas a decir, así sin más, en que parte un trozo de piedra podría desprenderse con más facilidad, sobre todo si los Pj no han sido corteses con ellas anteriormente. A estos seres alados les gusta divertirse, ser el centro de atención y hacerse de rogar, y propondrán a los Pj un pequeño juego: tendrán que atraparlas a todas ellas y si lo consiguen les conducirán al lugar más apropiado para romper la esmeralda y llevarse un trozo.

El número de Peris depende del tiempo que el Dj quiera tener entretenido s sus jugadores, aunque al menos debería haber dos o tres por Pj, para que se agobien un poco, teniendo que sujetar a unas mientras persiguen a otras, pues el juego no sólo consiste en cogerlas, sino que han de mantenerlas a todas al mismo tiempo apresadas para conseguir ganar. Las Peris reirán, saltarán, volarán y se moverán incesantemente de un lado para otro para evitar ser atrapadas. Y en el momento en que un Pj atrape a una el resto tratará de incordiar al Pj para que la suelte (por ejemplo, haciéndole cosquillas). Las Peris son muy ágiles. Pero si logran atraparlas a todas, y esperan luego pacientemente a que todas acaben de reír y de comentar entre ellas lo que ha sido la experiencia, les llevarán a una sitio donde la pulida esmeralda del suelo tiene un hueco del tamaño de un puño. Si los Pj golpean aquí con algún instrumento afilado (una espada o similar) y con la suficiente fuerza, podrán hacer que un pequeño trozo se desprenda.

No sería de extrañar que si los Pj hacen demasiado ruido (o si se les pasa por la cabeza seguir golpeando para conseguir más de un trozo) llamaran la atención de alguno de los gigantes de la zona. Si así fuera, escucharían claramente unos pesados pasos acercándose y podrían ver la figura de un enorme ser (o seres) que se aproxima. Las Peris no dirán más que: *"¡Oh, oh!"*, antes de marcharse a toda prisa y puede que los Pj se encuentren en la difícil situación de ver como un gigante con cara de pocos amigos se acerca mientras ellos luchan por conseguir un trozo de esmeralda. La mejor alternativa, en el caso de que puedan hacerlo, es correr y rezar para que no aparezca otro gigante delante de ellos. Pero en el caso de un enfrentamiento directo, los gigantes son bastante necios, actúan guiados por el odio que desde antaño sienten hacia los hombres y sólo pensarán en destruirles, sin que nadie les quite esta idea de la cabeza. Pero caerán fácilmente ante cualquier truco o intento de despiste y, ante una situación que los desconcierte, no sabrán como actuar, siendo siempre su última salida atacar como locos.

Una vez conseguido, si es que lo consiguen, el trozo de esmeralda, los Pj tendrán que enfrentarse al viaje de regreso. Aquellos que sean musulmanes y hallan entrado a los cimientos del Caf, sentirán una melancolía inmensa al alejarse del lugar, incluso en el caso de que hayan tenido alguna mala experiencia con los gigantes. Si había Pj cristianos o judíos que permanecieron fuera, tendrán los nervios a flor de piel y se sentirán irascibles, irritados y muy violentos, pues el largo tiempo pasado en la oscuridad y en la soledad habrá sido una experiencia traumática para ellos. De nuevo, el ángel que protege a Hamet les irá indicando con una luz azulada cual es el camino de regreso.

Al salir a la negra noche, al ruido de los grillos y de la corriente de agua, a las estrellas brillando en el cielo... todos los Pj volverán a su estado habitual. Los Pj maho-



metanos recordarán la experiencia como si de un sueño se tratara (los cristianos y judíos como una mala pesadilla de la que se acaban de levantar), como si en verdad nunca hubieran entrado por ese túnel y todo hubiera sido pura imaginación de sus mentes, incluso parece que la noche no ha avanzado y que es la misma hora que en la que entraron... Y efectivamente es aproximadamente la misma hora, pero si miran al cielo la luna está en decreciente y ellos entraron con luna llena: han pasado tres días y tienen la esmeralda, por lo que si lo que han vivido es un sueño ha sido un sueño muy, muy real...

El Baharis

Como ya se ha dicho, si los Pj tienen la esmeralda dañada y no quieren arriesgarse a entrar en el Caf, Hamet les enviará a ponerla en remojo toda la noche, rezando con fervor, para curarla del mal que la ha debilitado.
Cercano a esta zona del Darro habita un Baharis *(Ver pág. 135 del manual)*. A este ser le hará gracia lo que están haciendo los Pj y no desaprovechará la oportunidad de divertirse un poco a su costa. Si en algún momento escucha el nombre de algún Pj comenzará a llamarlo (con la voz de una dulce joven, de un niño en apuros...), también puede simular los aullido de una manada de lobos, mover ramas de los árboles cercanos, hacer ostentoso ruidos de pasos acercándose, soplar en la nuca de los Pj. Sin saberlo el baharis está entorpeciendo a los Pj más de lo que cree, ¡pues será uno capaz de mantenerse dentro del agua sujetando la esmeralda cuando toda una serie de cosas extrañas suceden a su alrededor!. Además el baharis no dudará en realizar los hechizos de los que dispone (y que el Dj crea oportunos) para reírse aún más de los infelices humanos que a pesar de todos sus trucos insisten en quedarse cerca del río. Si los Pj aguantan toda la noche con la esmeralda en el agua a pesar de las bromas del baharis, al llegar el día se darán cuenta de que sus esfuerzos no han servido para demasiado. Las fisuras parecen verse menos, pero no han desaparecido por completo.

Nota al Dj: igualmente si los Pj deciden ir al Caf puedes hacer que el baharis les importune cuando entren o salgan del túnel.



5ª Parte: la cólera de Hassan

El que mate a un creyente voluntariamente,
tendrá el infierno como recompensa,
y en el permanecerá eternamente.
Dios irritado contra él,
le maldecirá y le condenará a un suplicio terrible.

El Corán, Sura IV versículo 95

Qué ha pasado en Gharnata

Para Hamet este tiempo no ha sido de ociosidad, sino más bien al contrario. El shaytán apresado, Naruh, quería cobrar rápida venganza contra aquel que le encerró, y para obligar al nefes-ogli a plantarle cara comenzó a matar gente por todo la ciudad. Un cadáver descuartizado en el barrio de los Judíos, un cuerpo deforme y abrasado cerca de la Mezquita Aljama, otro más flotando en las aguas del Darro... Los ciudadanos de Gharnata comenzaron a inquietarse por estos sucesos que perturban el Ramadán, y Hamet se enteró de todo cuando regresó a la ciudad. Hassan transmitió al joven el mensaje de que, si quería que todo acabase, acudiera a la cita que le proponía: esa misma noche, cuando la luna estuviese en su cenit en la zona que se encuentra más allá de la Puerta de la Loma. No había más alternativa que asistir, no había tiempo para recurrir a los Pj y marchó confiando únicamente en cumplir con los designios de Alláh, fueran estos los que fueran y se presentaran como se presentaran. Cuando llegó no sólo Hassan estaba allí, Naruh y los otros dos shayatin que tiene como hermanos también estaban presentes, así como un buen número de guerreros armados del ulema. Poco pudo hacer el nefes-ogli ante semejante despliegue, sobre todo al carecer de la esmeralda, y con un profundo grito de pesar cayó muerto por el daño que todos le hicieron. El ángel Bahman no pudo hacer nada para salvar la vida del muchacho, y si tenía la esmeralda dañada efectivamente se rompió en miles de diminutos pedazos al poco de comenzar el enfrentamiento.

La exultación de Hassan ante la perspectiva de convertirse en el hombre más poderoso de la tierra, en virtud de la promesa de los shayatín, pronto se transformó en una profunda rabia y decepción, ¡pues quién ha dicho que los shayatín han de cumplir lo que prometen!. Estos seres infernales no tienen ninguna intención de ponerse al servicio de un simple humano, por lo que se burlaron de Hassan antes de marcharse entre ostentosas risas dejándole una única recompensa por sus servicios: una llamativa marca roja en medio de la frente.

El turno de los Pj

Cuando los Pj lleguen a la ciudad la casa de Hamet estará cerrada y no habrá ningún tipo de ruido ni de movimiento dentro. Si pasa el tiempo, se inquietan porque el muchacho no aparece y deciden investigar lo que ocurre, algunos vecinos les podrán comentar que nadie ha visto al joven, y que esperan que no le haya pasado como a esas otras gentes que han muerto de manera tan horrible (haciendo referencia a los extraños asesinatos que ha habido en la ciudad). Si insisten en su interrogatorio (y sacan alguna que otra tirada de Elocuencia), alguien les dirá que vio a Hamet la noche anterior o hace dos noches (dependiendo de si los Pj han ido al Caf o no) y que, recomendándole que no andará sólo por ahí

con los extraños acontecimientos que estaban teniendo lugar, el muchacho le contestó: *"Cuando yo esta noche atraviese la Puerta de la Loma todo el mal que a Gharnata daña acabará. Por si no soy capaz de conservar mi vida, ayúdame rezando para que mi alma alcance el trono de Alláh"*. Frase que por supuesto el vecino tomó a broma, pues después de todo Hamet es sólo un adolescente.

Un poco más allá de la Puerta de la Loma aún se pueden ver restos del enfrentamiento que allí ocurrió. Parte de la hierba quemada, profundos surcos en la tierra, árboles partidos en dos... El lugar aún no olvida la lucha que en él se desarrolló, como tampoco lo hace una pequeña familia de agricultores que habitan en la zona. Ellos vieron parte de lo que pasó: primero varios hombres allí parados como esperando algo, más tarde una nueva persona que llegaba y finalmente luz, fuego, extrañas figuras luminosas en el cielo, ruido de armas, gritos que pondrían la carne de gallina a cualquiera... Y de repente silencio, risas burlonas, de nuevo un chillido prolongado y de intenso dolor (Hassan al recibir la marca de la frente) y todo una sarta de maldiciones lanzadas al cielo. Sin embargo, ninguno de los progenitores de la familia ni la hija mayor están dispuestos a hablar del tema y se mostrarán recelosos si alguien les pregunta por el mismo. Difícil será convencerles para que digan algo, pues el miedo ante lo que esa noche pasó es aún muy fuerte (una tirada de Psicología con un bonus de +25 revelará esto). Pero el hijo pequeño de la familia lo vivió todo como una aventura sorprendente y, si ninguno de sus padres está presente, estará más que dispuesto a contárselo a los Pj con pelos y señales (añadiendo además cualquier información de sus propia cosecha sobre el asunto).
El cuerpo de Hamet quedó descuartizado tras el enfrentamiento, aunque es posible que los Pj puedan encontrar en la zona algún objeto que le perteneciera o restos de su ropa.

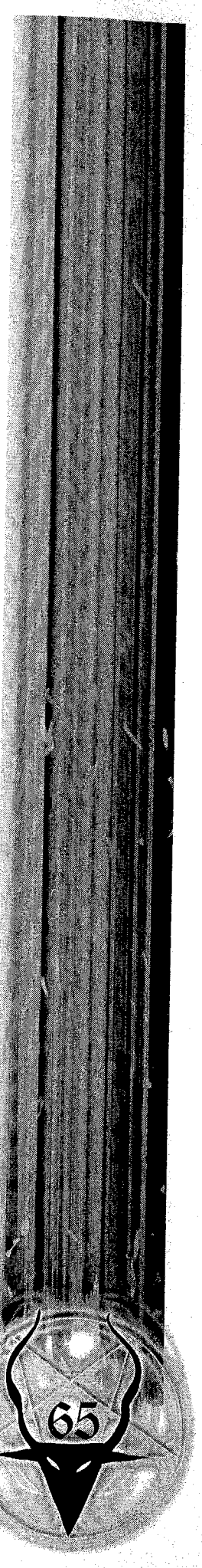
En busca de Hassan...

Es de esperar que los Pj vean en el ulema el eslabón perdido que ayude a formar la cadena de circunstancias y enterarse de lo que ha pasado en su ausencia, y decidan por ello ir en su busca. Presentarse ante él sin más no es una idea muy buena. Hassan se encuentra profundamente irritado con todo lo que ha sucedido y poco le importa que el nefes-ogli haya desaparecido si él no ha ganado nada con ello. Se siente como un estúpido que ha sido vilmente engañado y además esa extraña marca roja en la frente resulta aberrante e incómoda de mirar, por lo que está obligado a llevar permanentemente un taylasan o turbante que lo tape. Su humor es de perros y no admite ningún tipo de contrariedad, incluso la noche pasado asesinó él mismo a uno de sus esclavos tras quemarse con la comida por lo caliente que se la había servido. Si ve aparecer a los Pj, de los que por cierto ya se había olvidado, no dudará en desbocar su rabia contra ellos.

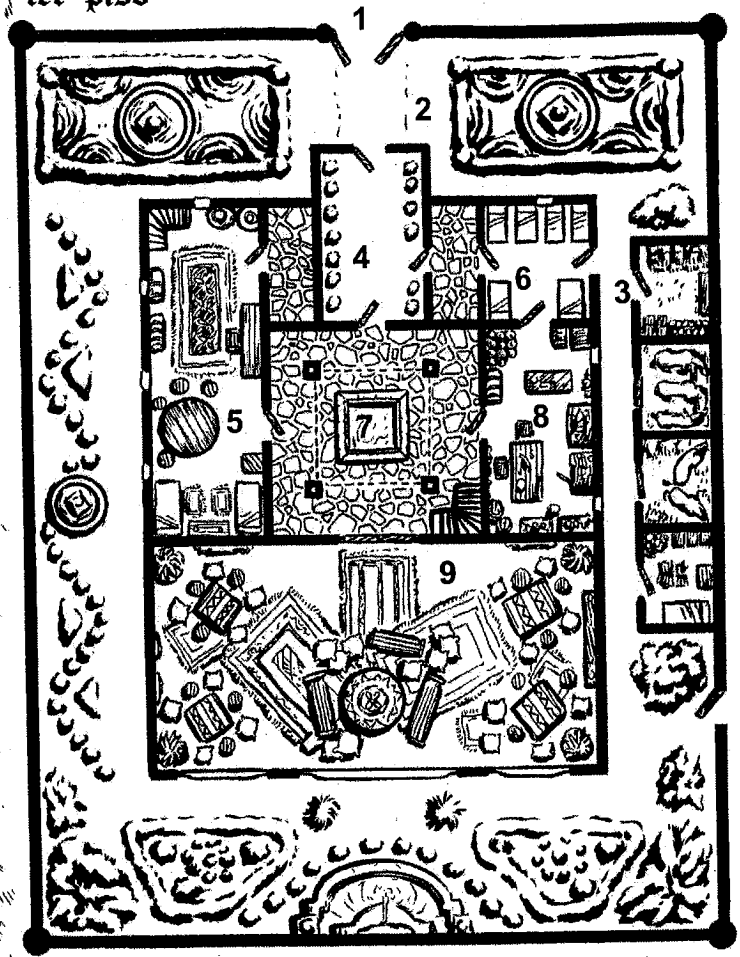
La casa de Hassan:

1. **Puertas de entrada:** dos son las puertas que se encuentran en el muro de piedra de unos tres metros de altura que delimita la zona. Al Norte está la entrada principal, con un gran portón de madera decorado primorosamente. Durante el día se suele encontrar abierto, y de noche varios hombres son necesarios para cerrarlo. En la parte Oeste hay otra pequeña puerta que es la que se usan los sirvientes y por la que entran las mercancías que abastecen a la almunia.

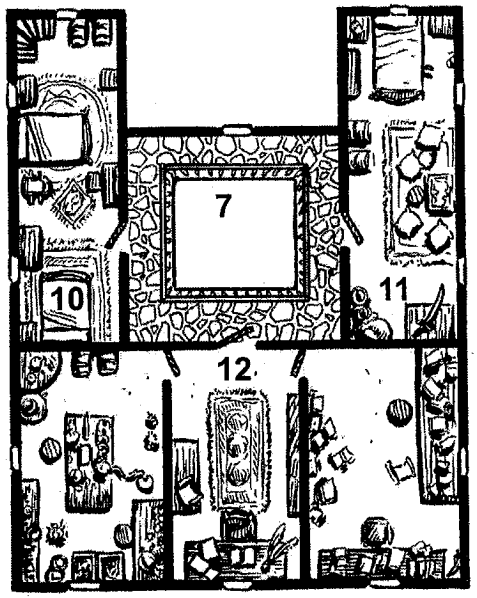
2. **Jardines:** rodeando la casa hay unos cuidados jardines. A Hassan le encantan las flores y ha mandado traer especies de todos lo lugares. Entre las flores se puede encontrar toda una variedad de plantas curiosas: estramonio, belladona, mejorana... Varias fuentes con agua hacen el lugar bastante idílico. De noche siempre hay un soldado de guardia rondando por los jardines y se dejan libres a los perros.
3. **Almacenes y caballerizas:** pegando al muro oeste están los establos y el lugar donde se almacena trigo y algunas otras provisiones, además de leña. Están hechos en madera. En estos momentos en las caballerizas hay un pura sangre, dos jamelgos y un par de mulas. Un esclavo duerme siempre aquí.
4. **Entrada:** un largo pasillo sirve a modo de recibidor. A las visita de poca importancia se las despacha en este lugar. A la izquierda hay una puerta que comunica con la habitación donde duermen los sirvientes.
5. **Núcleo femenino:** las dos concubinas de Hassan y sus tres hijos de corta edad habitan aquí. La zona se encuentra celosamente vedada a miradas indiscretas y sólo tiene ventanas altas y estrechas con celosías. Fuertes puertas separan esta habitación del resto de la casa y unas escaleras comunican con el dormitorio del segundo piso.
6. **Zona servidumbre:** Cuatro esclavos y dos soldados (uno de ellos hechizado por Hassan con el maleficio de sumisión) viven aquí de manera estable. El pequeño espacio hace que tengan que dormir apretados los unos contra los otros. La sobriedad en la decoración contrasta con el resto de la casa.
7. **Patio central:** se encuentra abierto al cielo y una gran alberca en el centro del mismo recoge el agua de lluvia. Es el núcleo centralizador de la casa en donde siempre suele haber gente moviéndose de un lado para otro. Unas escaleras suben hasta el segundo piso, en el que un corredor techado da paso a las distintas habitaciones
8. **Cocina y despensa:** se encuentra comunicada tanto con el patio como con la zona de los sirvientes. Aquí se almacenan los víveres más perecederos, y se puede encontrar queso, frutos secos, hogazas de pan, salazón de pescado, etc. También hay un par de barriles de vino dulce, a pesar de la prohibición coránica. Una chimenea y un pequeño horno sirven para preparar los alimentos.
9. **Gran salón:** es la zona en la que Hassan recibe a sus invitados más excelentes y realiza sus fiestas. Está lujosamente decorado y cubierto el suelo por mesitas bajas, reclinatorios, alfombras y un sin fin de cojines de las más bellas y caras telas. Una triple arcada abierta comunica con el jardín. Durante la época del enfrentamiento con Hamet algunos de los soldados de confianza de Hassan duermen aquí.
10. **Dormitorio de las mujeres:** es una zona muy agradable y luminosa, además de bellamente decorada. Algunos juguetes de madera se encuentran esparcidos por el suelo, también una especie de cuna perteneciente a la menor de las hijas de Hassan, de apenas unos meses de edad. Ricos perfumes, preciosas joyas y trajes de seda e hilo de oro son las pertenencias de las mujeres del ulema.
11. Dormitorio de Hassan: alfombras en el suelo, cojines y un par de grandes arcones que sólo contienen ricas y lujosas ropas. Sobre una mesita baja hay una cimitarra metida en su funda. Está bellamente realizada con incrustaciones de piedras preciosas en la empuñadura, pero se encuentra mal contrapesada lo que hace de ella más un elemento ornamental que un arma de utilidad en la batalla. Es una espada que durante muchas generaciones ha estado en



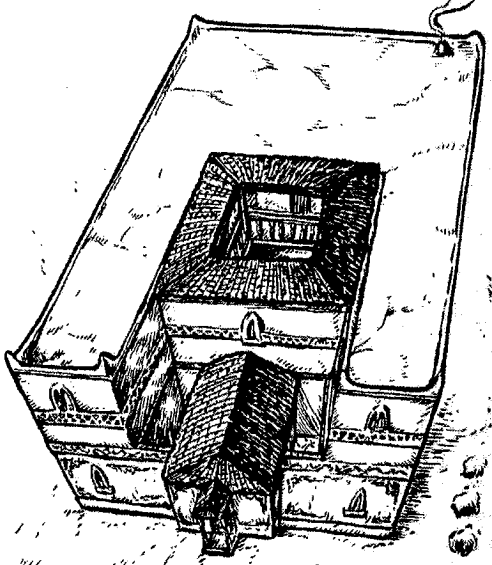
1er piso



2on piso



Casa de Hassan



manos de la familia de Hassan que la ha lucido en numerosos actos públicos en la ciudad, provocando la envidia de unos y la admiración de otros por su enorme atractivo, por lo que si los Pj la robaran e intentaran venderla, muchos podrían reconocerla y se verían en problemas.

12. Habitaciones privadas de Hassan: sólo él tiene la llave, ninguno de los otros habitantes de las casa ha entrado nunca ni sabe lo que allí se guarda. Son tres pequeñas estancias, la primera de ellas es una especie de escribanía con una gran mesa, plumas de ave preparadas para escribir, tintas, pergaminos... Varios candiles iluminan la habitación. Sobre la mesa, en uno de los múltiples pergaminos que hay se puede ver escrito el hechizo de Lámpara de búsqueda.

La habitación de la izquierda tiene un pequeño laboratorio con varias plantas secándose (belladona, beleño negro, laurel, cerezo...), alambiques y un sin fin de frascos de cristal llenos de extrañas cosas. Se pueden encontrar semillas de mandrágoras, sangre de gul, una pócima de discordia *(Ver pág. 88 del manual)* y otra de furia *(Ver pág. 89 del manual)* en perfectas condiciones, un ungüento de metamorfosis *(Ver pág. 93 del manual)* y tres dosis de ungüento de vuelo *(Ver pág. 88 del manual)*. También hay un talismán de arma invencible *(Ver pág. 85 del manual)* que aún no se ha colocado en espada alguna. Pero lo más llamativo es que sobre la mesa se encuentra una pequeña cajita que contiene un pulgar humano en proceso de descomposición. Es el dedo de Hamet, pues un pequeño hueso del tamaño de un guisante que en este dedo se encuentra es lo que hace posible la resurrección. Hassan planea encontrar la forma de destruirlo (es prácticamente indestructible) para evitar que la esencia de Hamet vuelva a resurgir.
En la habitación de la derecha hay un par de mesas con libros apiñados. Los más interesantes son:

▶ **Perfumes de magia evocatoria**
Autor: Himmar al-Himmar.
Idioma: Árabe
Porcentaje de enseñar: 50%
La lectura otorga 15 puntos extras de conocimiento mágico. El uso de los perfumes que se nombra en cualquier ritual da un bonus de + 25% a que éste salga bien.

▶ **Tratado de botánica**
Autor: Anónimo
Idioma: Árabe
Porcentaje de enseñar: de 75%
La lectura aporta 20 puntos más a conocimiento de plantas.

▶ **Poesías de Ibn al-Yayyab**
Autor: Ibn al-Yayyab
Idoma: Árabe.
Entre sus páginas, formando los versos de una de las poesías, se cuentan los pasos que un noble árabe siguió para realizar el hechizo de elixir de vida *(Ver pág. 88 del manual)*. Con la exacta explicación que aquí se da y con la piedra sin nombre se podría realizar el hechizo.

▶ **Cuaderno manuscrito**
Autor: Hassan
Idioma: Árabe
Porcentaje de enseñar: 30%
En él están copiados los hechizos de Lámpara de Búsqueda *(Ver pág. 91del manual)*, Parálisis *(Ver pág. 93 del manual)*, Guerra *(Ver pág. 89 del manual)*, Vientos *(Ver pág. 96 del manual)*, Inmovilización *(Ver pág. 90 del manual)*, Discordia *(Ver pág. 88 del manual)*, Sumisión *(Ver pág. 95 del manual)* y tortura *(Ver pág. 95 del manual)*.

En una esquina de la habitación hay una jineta con un djinn encadenado y un hueco en forma de estrella de siete puntas (para colocarle el talismán de arma invencible que está en la habitación de enfrente).

La gente de la casa

▶ **Los soldados:** son totalmente fieles a Hassan. El ulema ha sabido escoger muy bien a los hombres de los que se rodea ofreciéndole a cada uno aquello lo que más le interesa. Sobornarlos sería algo muy complicado.

▶ **Los sirvientes:** tres esclavos eunucos y una vieja mujer se encargan de la casa. Otro esclavo más, de gran fortaleza física, se ocupa de las zonas exteriores y duerme en las caballerizas. A Hassan lo consideran un dueño arrogante y déspota y no lo tienen en demasiada estima. Caso contrario ocurre con las mujeres y los hijos de éste, a los que aprecian y quieren.

▶ **Las mujeres de Hassan:** Ladda y Zorahaida, dos mujeres que, a pesar de la diferencia de edad entre ellas, han sabido congeniar muy bien y convivir en armonía apoyándose una a la otra. Ladda rondará la treintena y Zorahaida apenas ha salido de la adolescencia, por lo que la primera considera a ésta casi como si de una hija se tratara, y como tal la cuida. La admiración y el amor que Ladda siente por Hassan se contraponen con el miedo y la repulsión que a Zorahaida le transmite. Ambas siempre han visto el comportamiento de Hassan muy extraño, pero no sospechan nada de lo que se trae entre manos. Tanto una como la otra ponen por encima de todo a sus hijos, y harían lo que sea para protegerlos.

▶ **Los hijos de Hassan:** Ladda le ha dado dos varones, Hassan de 10 años y Abbas de 4. Zorahaida hace pocos meses que ha tenido una niña: Zarah, a la que Hassan ni siquiera se ha molestado en coger en brazos por ser hembra. El joven Hassan es un niño muy inquieto al que no se le consigue tener más de cinco minutos sentado.

Desde el enfrentamiento con Hamet, Hassan prácticamente no ha salido de sus habitaciones privadas y apenas ha tenido contacto con nadie. Ladda y Zorahaida han visto la asquerosa pústula roja de su frente, aunque ninguna de las dos se ha atrevido a preguntar a qué se debe, pues el mero hecho de que su hijo Abbas la señalara le valió una furiosa paliza de su padre hasta el punto de dejarlo inconsciente. Ladda, aunque tiene miedo, se resigna ante la situación, pero Zorahaida está buscando desesperadamente el medio de poder huir con su hija (algo muy difícil desde que algunos de los soldados que Hassan tiene contratados duermen en la casa).
Si los Pj quieren entrar en la edificación de forma encubierta tendrán que echarle astucia, y si lo que desean es vengarse de la jugarreta del ulema dándole muerte las cosas se complican mucho más. Hassan no es una presa fácil y en su actual estado la cólera puede por encima del más mínimo atisbo de sentido común, por lo que si ve a los Pj o intuye que alguien, de nuevo, está intentado engañarle de alguna manera, descargará toda sus fuerzas contra ellos, aunque le cueste a él la propia vida. Además están sus hombres, a parte de los dos que están permanentemente en la casa, puede haber 1d6 soldados más si es de día, y 1d6+4 si es de noche. Durante el día estarán dormitando en el gran salón o vagabundeando por el jardín, y la ocultación del sol traerá consigo la celebración de la ruptura del ayuno diario con alegres fiestas (a las que, por supuesto, Hassan no irá, permaneciendo encerrado en sus habitaciones) en las que comerán hasta har-



tarse, y algunos abusaran de la confianza de su anfitrión y no dudarán en beber el vino dulce que hay en la cocina. Contactar con Zorahaida (por ejemplo a través de alguno de los esclavos) podría ayudar mucho a los Pj a entrar en la casa, pues a cambio de marchar por siempre de allí es capaz de cualquier cosa. La muchacha está dispuesta a todo lo que sea necesario, y si viera a los Pj entrar furtivamente en la casa les ayudaría en lo que pudiera (cualquiera que está en contra de Hassan es bienvenido para ella). Tanto si se presenta a los PJ, como si actúa ayudándoles sin que estos lo sepan, se arriesgará al máximo para intentar acabar con Hassan y con sus soldados a los que tanto odia (después de todo esta es la ocasión que lleva tiempo esperando). Zorahaida no está entrenada para la lucha, pero conoce y posee algunos potentes venenos que no dudará en usar. Ladda por su parte tratará de defender al ulema, aunque sin arriesgarse, no quiere ni enfrentarse a Zorahaida ni poner en peligro su vida o la de sus hijos. Hassan cuenta con dos genios protectores *(Ver bestiario)* de carácter tan taimado como él, por lo que cogerle por sorpresa es algo muy difícil. Así que, si se enfrentan al ulema, sentirán como si tres personas diferentes les atacaran. A los genios sólo los verán como leves oscilaciones en el aire, imperceptibles a la vista. Si Hassan muere los genios protectores desaparecerán pasados unos minutos (en los que seguirán tratando de dañar a los que han matado a su amo).

Final

Si los Pj deciden olvidarse de Hassan y confiar en que él también se olvide de ellos no tendrán suerte. En unos días, en cuanto la irritación que tiene se vaya pasando se acordará de ellos y decidirá buscarlos y darles muerte. Entre otras cosas, porque saben más cosas de él de lo que es deseable y no es conveniente que tales conocimientos se difundan, sobre todo porque en la ciudad aún lo siguen viendo como una persona digna y no saben nada de lo que ha pasado. Si Hassan muere, sus hombres no tendrán nada por lo que seguir luchando, por lo que los que queden vivos abandonaran la almunia en busca de otra persona a quien servir y ganarse la vida. Si alguno de ellos no tuviera suerte a la hora de encontrar otro trabajo, puede que en un futuro desee devolver a los Pj el daño que le hicieron al matar al ulema. Ladda llorará desconsoladamente la muerte del ulema, y se quedará a cargo de la almunia entregando a Zorahaida suficiente dinero y joyas para que se compre otra casa en Gharnata en la que vivir con su hija, ya que la joven detesta la residencia que tanto le recuerda a Hassan. Si los Pj se han relacionada con Zorahaida y ésta siente que la han ayudado, les recompensará muy bien con joyas y dinero, además les invitará a que vayan a su casa siempre que lo deseen.

¡Y qué pasa con los shayatín!. Estos tienen demasiadas cosas en mente como para fijarse en los Pj, además el recuerdo del cautiverio que sufrió Naruh les hace temer las propiedades de la esmeralda. Así que de momento pueden estar tranquilos, de momento... pues nunca se sabe lo que podría ocurrir si por uno de esos reveses de la vida perdieran su preciada piedra verde del Caf...

¡Cuántos ignorantes están a la vista de todos, y cuántos sabios se hallan ocultos!

Recompensas

- Cada Pj que salga vivo ganará 50 P. Ap.
- Por entregar el cofre a Karima: 10 P. Ap. extras.
- Descubrir que Salma mató a Karima y encontrar pruebas: 10 P. Ap.
- Hallar el lugar donde está el shaytán Naruh: 10 P. Ap.
- Encontrar al derviche Osmar y obtener el pergamino de protección: 10 P. Ap.
- Desmantelar el grupo de bandidos de Salma: 10 P. Ap.
- Conseguir la esmeralda del Caf: 10 P. Ap.
- Ayudar a Zorahaida: 10 P. Ap.
- Matar a Hassan: 10 P. Ap.
- Enterrar convenientemente el dedo de Hamet para que su esencia se reencarne: 10 P. Ap.
- Enterarse de todos los entresijos de la historia: 10 P. Ap.
- Además el Dj puede entregar hasta 10 P. Ap. más por interpretación, iniciativas, ideas...

Otras ideas para continuar jugando

-Faltan pocos días para que Yusuf I, sultán de Granada, muera asesinado por un esclavo mientras oraba en la ceremonia de la ruptura del ayuno, y esto puede ser fuente de muchos problemas, sobre todo si los Pj se encontraban en la mezquita aljama en el momento del asesinato. (Ver 3ª idea de aventura en la descripción de la Alhambra y PNJ de la corte nasrí).

-La habitación en la que Hamet tenía la botella de cristal con el shaytán pertenecía a un viejo nigromante cuya alma torturada ronda por el lugar. Considera ésta a los Pj culpables de todo el mal que ha sufrido el lugar en el que tantos años de su vida pasó, y no descansará hasta que les haga pagar por la desazón que le han causado, tanto a ellos como a cualquier persona que mínimamente les conozca.

- Tiempo después de que todos los sucesos de la aventura, Zorahaida nota que su hasta ahora preciosa niña no es del todo normal. Uno de sus brazos es mucho más largo que el otro y la mano del mismo comienza a tomar forma de garra. Además una de sus piernas se está llenando de un espeso vello, en la espalda le están saliendo dos especies de extraños bultos (que luego darán lugar a unas negras alas de cuervo) y sus primeros balbuceos son en un extraño lenguaje. Zorahaida teme que Hassan realizara algún hechizo sobre la pequeña, así que decide recurrir a los Pj para que averigüen que le pasa a su hija y que se puede hacer para que crezca como cualquier otro niño y, por supuesto, tiene mucho dinero para recompensarles. Lo que ocurre es que la criatura en verdad no es hija de Hassan, sino de uno de los shayatín, que una noche poseyó a Zorahaida mientras dormía. Por ello la niña es una nesnás y sólo una parte de ella es humana. Así mismo, el lenguaje que balbucea es el idioma demoníaco.

- En la habitación de Hassan también había un extraño plano que dice que el mayor tesoro del mundo conocido se encuentra en las alturas de Sierra Nevada, e indica el punto exacto en donde se encuentra. Este lugar está cerca de la laguna es la que viven los monstruos devoradores (ver bestiario) y nadie que haya visto uno de ellos ha vivido para contarlo. ¡Se atreverán los Pj a ir en busca del fabuloso tesoro!. - Muy poca gente sabe que Gharnata está llena de túneles que permiten moverse bajo la ciudad. Algunos de los altos funcionarios de la Alhambra conocen su existencia, pues es un secreto que lleva generaciones en la familia real, y es frecuente que los príncipes y sultanes usen los pasadizos para poder moverse sin peligro o huir de la ciudad en caso de guerras o revueltas. No conviene pues que el secreto se difunda por ahí, por lo que si ven a los Pj por los túneles no dudarán en enviar a alguien para que les dé muerte.

Dramatis Personae

La vieja Karima



FUE	8	Tamaño	1'49 m.
AGI	12	Peso	55 Kg
HAB	12	Apariencia	9 (Mediocre)
RES	10	Edad	77
PER	15		
COM	15	RR	30 %
CUL	18	IRR	70 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Con. Plantas 85 %, Escuchar 60%, Leyendas 75 %, Otear 55%
Hechizos: Carece

Salma Ben Awland



FUE	15	Tamaño	1'65 m.
AGI	20	Peso	55 Kg
HAB	15	Apariencia	20 (Atractiva)
RES	15	Edad	23
PER	15		
COM	15	RR	70 %
CUL	10	IRR	30 %

Armas: Pelea 75 %
Jineta 60% (daño: 1d6+2 + 1d4)
Gumia 60% (daño: 2d4+2)
Armadura: Cuero reforzado (Prot. 3)
Competencias: Elocuencia 50%, Mando 70%, Seducción 80%
Hechizos: Carece

Bandidos de Salma



FUE	18	Tamaño	1'75 m.
AGI	17	Peso	70 Kg
HAB	18	Apariencia	13 (Mediocre)
RES	19	Edad	Variable
PER	18		
COM	5	RR	45 %
CUL	5	IRR	55 %

Armas: Ballesta 55 % (1d10 + 1d4)
Nincha 65 % (1d6+2 + 1d4)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Esconderse 60%, Rastrear 35%
Hechizos: Carece

Bandido Pelirrojo



FUE	13	Tamaño	1'79 m.
AGI	23	Peso	65 Kg
HAB	18	Apariencia	16 (Normal)
RES	17	Edad	20
PER	18		
COM	10	RR	50 %
CUL	6	IRR	50 %

Armas: Cimitarra 65 % (1d6+2 + 1d4)
Cuchillo 70 % (1d6 + 1d4)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Esconderse 70 %, Lanzar 85 %
Hechizos: Carece

Bandido Tuerto



FUE	20	Altura	1'79 m.
AGI	12	Peso	65 Kg
HAB	15	Apariencia	9 (Mediocre)
RES	18	Edad	30
PER	10		
COM	15	RR	30 %
CUL	5	IRR	70 %

Armas: Alfanje 70 % (1d10+1 + 1d6)
Armadura: Cuero con refuerzos (Prot. 3)
Competencias: Con. Mágico: 55 %, Soborno 70 %
Hechizos: Arma irrompible, Ignorar el dolor, Revitalización.

Hassan´abd-Alláh ibn Abbas



FUE	13	Altura	1'72 m.
AGI	12	Peso	84 Kg
HAB	15	Apariencia	14 (Normal)
RES	15	Edad	42
PER	15		
COM	15	RR	-50 %
CUL	20	IRR	150 %

Armas: Jineta 45% (1d6+2 + 1d4)
Armadura: Carece
Competencias: Alquimia 70%, Con. Mágico 90%, Con. Plantas 80 %, Mando 70%
Hechizos: Aceleración, Amuleto, Aumentar la fuerza, Carisma, Concentración, Conmoción, Discordia, Explosión, Ignorar el dolor, Inmovilización, Invisibilidad, Maldición del hierro, Metamorfosis, Parálisis, Protección mágica, Sumisión.

Hamet, el nefes-ogli



FUE	10	Altura	1'77 m.
AGI	15	Peso	72 Kg
HAB	10	Apariencia	17 (Normal)
RES	12	Edad	16
PER	20		
COM	13	RR	-50 %
CUL	10	IRR	150 %

Armas: Jineta 45% (1d6+2 + 1d4)
Armadura: Carece
Competencias: Discreción 45%, Esconderse 70%, Escuchar 55%, Otear 65%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: puede realizar ciertos milagros en circunstancias concretas que no dependen de su voluntad. Dotado para enfrentarse a seres malignos tales como Ifriet y Shayatín, en estos casos sus características se duplican, cuenta con 15 puntos de protección mágica y conoce hechizos que le permiten enfrentarse a estos seres.

Soldados de Hassan



FUE	20	Altura	1'71 m
AGI	15	Peso	80 Kg
HAB	20	Apariencia	10 (Mediocre)
RES	20	Edad	16
PER	15		
COM	5	RR	30 %
CUL	5	IRR	70 %

Armas: Cimitarra 85% (2d6)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Escuchar 50%, Esquivar 65%, Tortura 40%
Hechizos: Carece

El Derviche Osmar



FUE	15	Altura	1'59 m
AGI	20	Peso	55 Kg
HAB	13	Apariencia	7 (Marcadamente feo)
RES	15	Edad	48
PER	12		
COM	5	RR	75 %
CUL	20	IRR	25 %

Armas: Palo 60% (1d4+1 +1d6)
Armadura: Carece
Competencias: Teología 95%, Leyendas 80%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: consagración, invocación de ayuda divina, intervención de los Arcángeles.

¡Qué humillación la de los hombres sin dinero aunque sus virtudes sean como el sol!

Naruh el Shaytán



FUE	25	Altura	3'5 m
AGI	30	Peso	-
HAB	25	Apariencia	Variable
RES	30	Arm. nat.:	El daño físico lo debilita pero no lo destruye.
PER	20		
COM	15	RR	0 %
CUL	15	IRR	200 %

Armas: Sabe usar cualquier tipo de arma (85%)
Armadura: Carece
Competencias: Todo tipo de Conocimiento 85%
Hechizos: Conoce todos los hechizos de magia goética y un buen número de magia blanca
Poderes especiales: Volar, Cambiaformas, Introducirse en objetos.

El Ángel Bahman



FUE	25	Altura	Variable
AGI	30	Peso	Variable
HAB	20	Apariencia	Variable
RES	25	Arm. nat.:	Aura replandeciente (prot.10)
PER	20		
COM	20	RR	175 %
CUL	25	IRR	0 %

Armas: Cimitarra de fuego (3d6+2 por el daño del arma, más 2d6 por el fuego)
Armadura: Carece
Competencias: Todo tipo de Conocimiento 95%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Cambiaformas (normalmente es sólo una forma intangible e invisible). Protección a los seres humanos que se lo merecen por su bondad.

Gigantes del Caf



FUE	35	Altura	3 m
AGI	10	Peso	350 kg
HAB	5	Apariencia	2 (Ciertamente repulsivo)
RES	40	Arm. nat.:	Carece
PER	10		
COM	5	RR	0 %
CUL	1	IRR	100 %

Armas: Pelea 70% (4D6+1D3)
Armadura: Carece
Competencias: Carece
Hechizos: Carece

Peris del Caf



FUE	1	Altura	30 cm
AGI	25	Peso	10 kg
HAB	15	Apariencia	19 (Atractiva)
RES	5	Arm. nat.:	Aura mágica (prot. 15)
PER	20		
COM	15	RR	0 %
CUL	10	IRR	250 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Cantar 85%, Escuchar 70%, Leyendas 60%
Hechizos: 1d10 hechizos de magia blanca
Poderes especiales: Volar

Ladda



FUE	12	Altura	1'57 m
AGI	15	Peso	66 kg
HAB	15	Apariencia	19 (Atraciva)
RES	15	Edad:	31
PER	20		
COM	13	RR	40 %
CUL	10	IRR	60 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Escuchar 85%, Seducción 50%
Hechizos: Carece

Zorahaida



FUE	10	Altura	1'67 m
AGI	20	Peso	59 kg
HAB	15	Apariencia	17 (Normal)
RES	12	Edad:	17
PER	15		
COM	20	RR	55 %
CUL	8	IRR	45 %

Armas: Daga 65% (1d6 +1d4)
Armadura: Carece
Competencias: Cantar 85%, Con. Plantas 60%, Seducción 60%
Hechizos: Carece

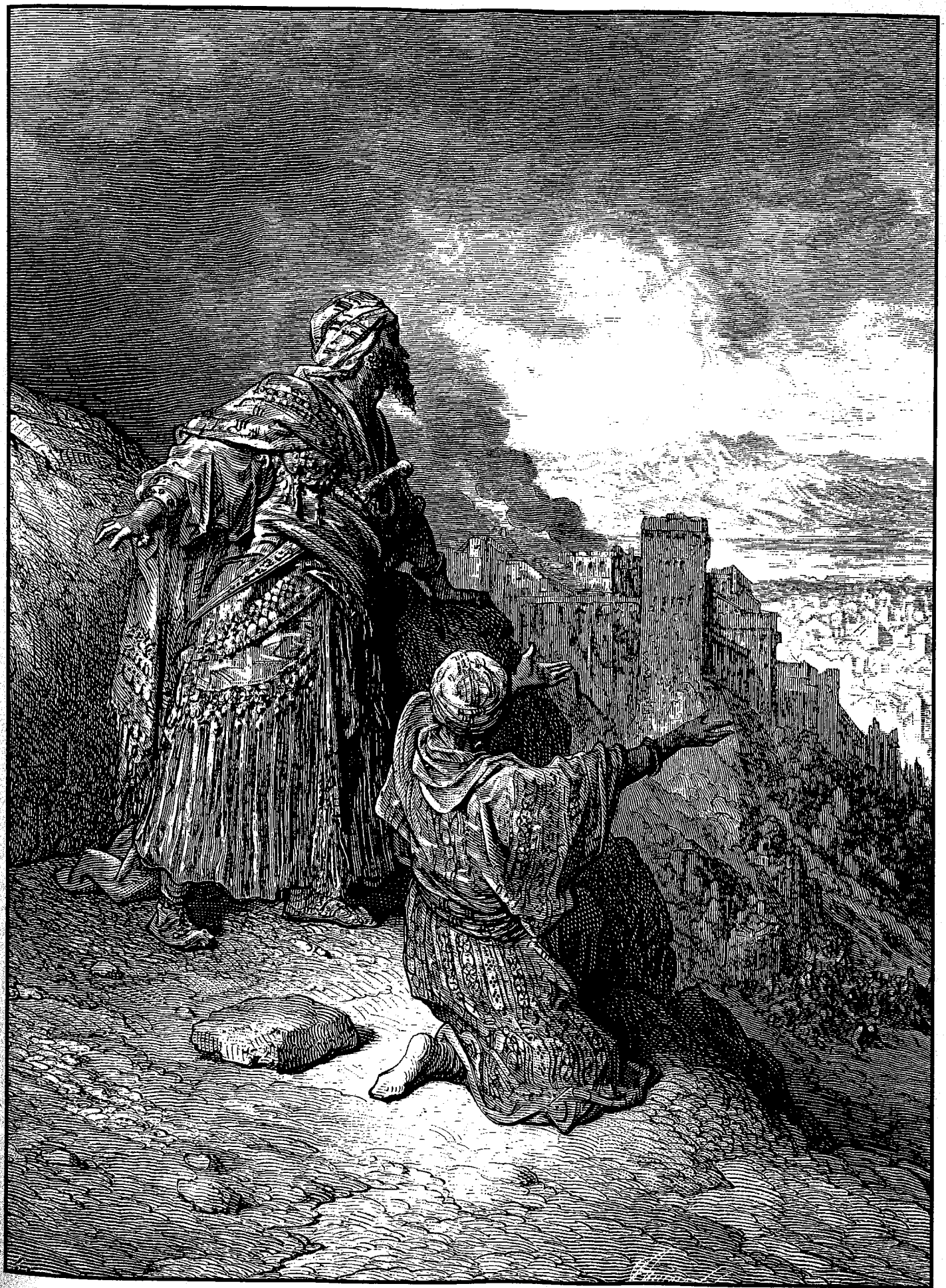


ilustración: Gustavo Doré

ANEXOS

Monedas y precios, pesos y medidas

Llegar a ser rico en Granada es algo que puede resultar muy difícil y, aunque existe una importante clase noble con muchas riquezas, la mayoría de la población tiene un bajo nivel de vida. La posesión de tierras es algo muy codiciado, proporcionando la seguridad de poder alimentarse, pues Granada paga las consecuencias de su capitalidad abonando los precios más altos de hortalizas y cereales de todo Al Andalus.

La circulación monetaria nunca es muy abundante en Granada. Las monedas estándar del mundo musulmán son el dinar (moneda de oro) y el derhem (de plata y de menor peso). Pero en Al Andalus, junto a éstas, se acuñaron otras monedas diferentes de oro, plata y cobre, llamadas áureos, morabitos y mancusos.

La moneda nashrí no es de muy buena calidad y se resiente de la escasez de oro; los dinares o doblas de oro (también conocidas como zahén, hacén o morisca), de dos gramos de peso y veintidós quilates de ley, acuñados en Málaga, son reservados por el sultán para el pago de parias y por los particulares para casos de extrema necesidad. También circula el dinar de plata sobredorada o de plata, que recibe el nombre de pescante o mizcal, cuyo troquel y valor legal es similar al del áureo, pero no así el real. El derhem pequeño es, en Al Andalus, de vellón y vale la décima parte del pescante.

La relación entre unas monedas y otras nunca fue del todo clara, resumiendo

▶ Una dobla o dinar de oro, la moneda más importante, que raramente circulaba por la ciudad, equivale a diez derhem de plata, moneda que también es extraño que circule.
▶ Un áureo son diez morabitos, y un morabito diez mancusos.
▶ Un pescante es igual a un áureo, y equivale a diez derhem pequeños de vellón.
▶ La dobla granadina equivale a un florín de oro y seis sueldos florentinos, o a una libra y diez sueldos y medio genoveses, a casi una libra barcelonesa y a algo más de un ducado veneciano.
▶ La dobla equivale a 445 maravedíes castellanos, y el pescante a 30.

Con relación a los precios:

▶ Un marjal (500 m2) de tierra de regadío en la Vega de Granada vale de nueve a veinticinco doblas de oro y uno de secano de dos a seis áureas. Todo depende de la situación respecto a la ciudad y de la riqueza del terreno.
▶ Redimir a un cautivo supone un desembolso de 120 a 200 pescantes, similar a lo que se pagaba en Castilla por ellos.
▶ Un asno cuesta unos 300 pescantes, y un caballo puede suponer de unas pocas doblas a varias decenas de éstas, dependiendo de la calidad del mismo.
▶ Ocho arreldes (medida que contiene 4 libras) de uva valen un pescante en Granada, pero si se compran los que los comerciantes de Málaga venden fuera de la ciudad, sólo supone un derhem.
▶ Un cántaro de seda vale unas 150 doblas
▶ Un cántaro de cera unas once doblas y cuarto.
▶ Un cántaro de grana de 32 a 40 doblas.
▶ Un cántaro de cuero de dos a tres doblas.
▶ Un cántaro de pimientas está a unas 30 doblas.
▶ Un cántaro de canela a 38.
▶ Las piezas de paños entre las 22 y las 48 doblas.

Las madejas de seda también se usan como moneda de cambio, y tiene un valor tan estable como los metales preciosos. Hay tres calidades sederas: la seda mercante, la más valiosa y la empleada para el comercio exterior; el cadarzo, de calidad inferior, hecha con gusanos que no se alimentan de hojas de morera, sino de moral; y la seda raerzo, la de peor clase y la más escasa.

Con relación a las medidas, el peso más pequeño es el grano, dos granos, un sethugio; dos sethugios, un keracio; dos keracios, un daneco; seis danecos, un adarme; un adarme y dos tercios, un siclo; cuatro siclos y medio, una estatera; una estatera y un tercio, una onza; doce onzas, una libra; dos libras, una mina; una mina y medio, un cailegiato; tres cailegiatos, un gomor; y el gomor es el mayor peso.

En cuanto a las medidas: la más pequeña es el dedo, cuatro dedos componen un puño; un brazo y un puño más es un codo; cuarenta codos: una cuerda, y ésta es la medida usada para medir las tierras.



De derecha a izquierda:
Dinar, Derhem, Mancuso, Morabito y Pescante en la mano

El mundo económico granadino

Granada tiene que hacer un gran esfuerzo en el terreno agrario y mercantil para asegurar su supervivencia con muy buenos resultados. Los cereales más cultivados son el trigo, la cebada y el mijo, y aunque la Vega de Granada es la mejor zona cerealera este cultivo se practica en todos los lugares posibles, porque las cosechas son insuficientes para cubrir las necesidades. La insuficiencia se compensa mediante los productos hortícolas, en cuyo cultivo los granadinos son maestros consumados y la horticultura junto a la arboricultura y los cultivos especializados de regadío proporcionan buena parte de la alimentación y son usados para conseguir los necesarios cereales. Otros cultivos importantes son la caña de azúcar, los frutos secos como las uvas pasas, el higo y la almendra; el azafrán y la alheña (planta para teñir el pelo) también son muy cultivados, mientras que el aceite escasea.

Con relación a la ganadería, la ovina y la bovina es importante, y aunque escasean (lo que dio lugar a que las cabezas de ganado fueran importadas desde Castilla), nunca han faltado cueros, pieles, lana, miel o cera. La carne no es un producto de consumo diario y el déficit tanto de ésta como de los cereales se cubre con los abundantes productos pesqueros.

En minería, hay una importante explotación de hierro, plomo, zinc, lapislázuli y los rubíes. El oro se puede conseguir en las aguas del río Darro, pero es escaso y hay que importar cantidades elevadas para el amonedamiento y el pago de parias.
En cuanto a la artesanía, la más importante es la de la seda, el producto de exportación más importante que ofrece Granada. Cientos de miles de gusanos de seda son criados en la ciudad, y la seda obtenida se vende en madejas o en tejidos ya confeccionados.
Con relación al comercio, Granada importa productos de los diferentes reinos ibéricos, mantiene unas muy buenas condiciones comerciales con Génova y Venecia, y realizan tratos con el Norte de África. Granada vende seda, uvas, higos secos y almendras y compra: cereales a Castilla; aceite, perlas, drogas, algodón, especias y alumbre a Génova; y oro y trigo a África. Los judíos granadinos actúan a menudo como distribuidores y mediadores en los tratos.

Dí buenos consejos y no me escucharon, otros se callaron a tiempo y medraron.

Mis buenas intenciones solamente han sido mi humillación

No hay quien pueda censurar la fatalidad

Carga tributaria

Las parias que se deben pagar a Castilla hacen que la situación de la Hacienda granadina sea siempre muy precaria, pues éstas nunca fueron superiores a doce mil doblas de oro, lo que supone la cuarta parte de los ingresos fiscales de la ciudad. Esto repercute en los ciudadanos, que deben pagar una alta cantidad de impuestos, casi todos ilegales pues ni el Coram ni la Suna los permiten

Impuestos

▶ **Almaguana**
Principal impuesto que consiste en el 2'5% anual de todos los bienes raíces que cada granadino poseyera.

▶ **Alacer**
Agrava en la misma cuantía el fruto de viñedos y árboles.

▶ **Alfitra**
Obliga a cada habitante a pagar al año dos pesantes y medio

▶ **Impuestos sobre el ganado**
Un pesante por cada cabeza de ganado menor y diez por cada cabeza de ganado mayor (a excepción de los bueyes de labor que pagan cuatro), además de la entrega de una cabeza por cada cuarenta.

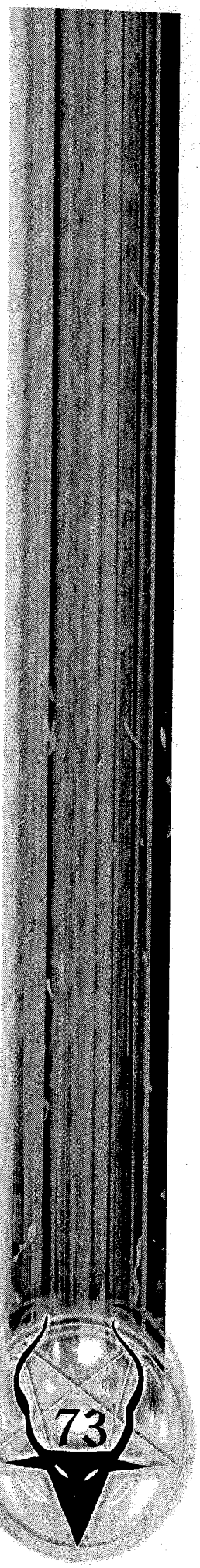
▶ **Magran**
Derecho de aduana consistente en el 10% del valor de la mercancía.

Además existen otros impuestos como el de **viento** (sobre el valor de los bienes decomisados), **tarcón** (impuesto sobre las fiestas de los poderosos), **cequí** (impuesto para quien atesorara monedas), y un largo etcétera, lo que muestra el agobio tributario a la que están sometidos los granadinos, causa de frecuentes revueltas.

Estructura social y política

En la Granada musulmana la lucha entre linajes y por demostrar la pureza de la sangre es más fuerte que en la España cristiana, pues los linajes son la única vía por la que la sociedad granadina puede entrar en los órganos de gobierno. Todos los aristócratas granadinos vinculan su existencia a la de algunos de los 36 linajes que se habían establecido originalmente en la ciudad procedentes de Arabia, el resto de pobladores dicen descender de otros más o menos gloriosos falseando en muchas ocasiones la verdad.
La residencia y la profesión son los otros dos rasgos que crean diferencias en Granada. El musulmán rico, los dueños de tierras, los comerciantes de la Alcaicería y los miembros de familias distinguidas, viven en los arrabales periféricos o en las almunias de los campos cercanos. Los miembros del ejército, los hombres de letras o de las artes y los funcionarios de la administración o de la corte, viven en las ciudades, con unas profesiones bien vistas que pueden otorgarle mayor o menor gloria. En la parte baja del escalafón se encuentran los artesanos y los agricultores y ganaderos. También hay un gran número de esclavos, así como una minoría de población que juega un papel muy importante en la vida de la ciudad: los italianos, sobre todo genoveses, que influyen en la economía; los castellanos, renegaran de su fe o no, son muy apreciados en la política; y los judíos destacan en la medicina, la interpretación de lenguas y en la gestión hacendística.

El poder recae en el sultán, título que equivale al dominio absoluto sobre sus súbditos, y la manifestación más



perfecta de tal poder, es su derecho a escoger sucesor. La mayor limitación de la fuerza de los sultanes, es su condición de vasallaje ante el rey castellano y esto encamina bien a la guerra o bien al pago de onerosas parias. El sultán elige a un visir que transmite y hace cumplir sus ordenes, organiza la administración, es el jefe de la diplomacia y del ejército, etc. Puede llegar a tener un poder casi omnimodo, sólo controlado por la mano del rey nashrí, que podía destituirlo cuando deseara y por las reglas religiosas que marcaban el Coram y los Imanes. No es necesario que perteneciera a uno de los antiguos linajes, pero si que tuviera un elevado nivel cultural. Determinantes sí son los linajes para el cargo de Cadí, jueces con una fuerte formación teológica y judicial, que tienen una gran independencia respecto al sultán a la hora de realizar su labor.
La importancia del gobierno militar del territorio es mayor que la civil, por lo que los sultanes gastan gran cantidad de sus ingresos en mantener guarniciones a sueldo. Existen dos tipos de mercenarios: los naturales de Granada, agrupados bajo el mando de un príncipe de sangre real o de un alto magnatario; y los beréberes o africanos, dirigidos por un líder perteneciente a alguna gran tribu meriní, y emparentado con el sultán de Marruecos. Ambos cuerpos se diferencian por su armamento, pues mientras los primeros iban armados a la "jineta" (corazas cortas, cascos dorados, escudos de piel y lanza corta), el armamento de los segundos era dardos, azagayas y ballestas, por lo que no es una caballería de choque, como la de los granadinos, sino de algarada y vigilancia fronteriza. Era normal que los sultanes hicieran alardes de fuerza con sus tropas.

Peculiaridades culturales

Los granadinos cuidan mucho el ámbito intimo de la casa, sobre todo la zona destinada a las mujeres, a la que ningún invitado tiene acceso. Una muestra de este interés por la intimidad es que todas las ventanas que dan al exterior son pequeñas, están elevadas en altura y tienen una celosía que las cubre. Las casas suelen tener dos pisos, con pequeñas habitaciones distribuidas en muchos casos en torno a un patio central. Tales habitaciones no tienen una función determinada y él para que se usaran puede variar dependiendo de la hora del día y de la estación del año. El mobiliario de la casa granadina es pobre y escaso, lo forman mesas bajas (ataifores), aparadores, arcas, colchones y almohadas, alfombras y tapetes, cacharros de barro, cobre y excepcionalmente de vidrio. Los candiles de aceite y las ropas de mesa y cama dependen de las posibilidades de cada cual, y durante el invierno se usan braseros para caldear.

En el vestido también hay mucha diversidad, dependiendo del nivel económico o social, pero dentro de unos tipos muy determinados que incluso influyen en la Castilla cristiana. Los hombres visten con mantos cerrados con capuchón o con capellares (similares a los anteriores pero abiertos), con sayos o sobresayos, con aljubas (bata flotante de amplios mangas); y bajo todo esto se colocan camisas y calzones, medias o calcetines. Las clases pudientes llevan además alquiceles Persianos, almalofas ostentosas, trajes de lino, seda y algodón, mantos de pelo de cabra, frescos almizares en verano, etc. El uso del turbante es abandonado en el siglo XIII, y se hizo distintivo de sabios, funcionarios y hombres de leyes, que también suelen llevar sobre la cabeza el taylasan, una pieza de tela que se enrrollaba sobre un hombro o sobre los dos. Como calzado usan sandalias, coturnos de piso de madera atados al pie con enormes correas y kurk (babuchas de gruesa suela).

Las mujeres visten generalmente con un vestido de una sola pieza, con albornoces, también con aljubas al igual que los hombres (pero solo en los colores gris y rosa) y con un tipo especial de pantalón muy ancho. Una pieza indispensable en el vestuario femenino que sirve como manto, toca y cubre rostro, es el alhareme, el almaifare o la almarafa, cuyo nombre varía dependiendo de la tela usada y el corte que tenga. Como calzado utilizan sandalias y escarpines de punta retorcida. El uso de adornos es muy común entre todas las mujeres, en especial collares, brazaletes, pendientes, sortijas y axorcas para los tobillos, aunque sólo las féminas de alta clase social los llevan de metales o piedras preciosas. También es común usar abundantes perfumes, kohol para maquillarse los ojos, tintes rosas para sus manos y nuez de agalla para pintar el cabello, así como variados adornos sobre éste, tales como cadenitas, cintas o amuletos. El misterio que encubre su rostro semivelado, el cuidado en el adorno y en el vestido, su cuerpo siempre limpio y perfumado, etc. hace a las musulmanas granadinas, en general, mucho más atrayentes que las cristianas del resto de la península. Sin embargo, el profuso y a veces excesivo uso de pintura, tatuajes en brazos y piernas, y ungüentos para el cabello, suele repugnar al hombre cristiano. El estereotipo de belleza femenina exige a las mujeres un aspecto saludable y que estuvieran algo metidas en carnes.

Con relación a la alimentación, abundan en su régimen las frutas y las verduras, la leche de cabra y la miel. La religión prohíbe a los musulmanes beber vino, pero tal precepto nunca se tuvo en cuenta en Granada, y son comunes las borracheras. Lo que sí se acepta es la prohibición de comer carne y grasa de cerdo, y tampoco comen nunca carnes sin sangrar. Los preceptos del Ramadán y de las Pascuas o Alaraces de año nuevo y septiembre, con sus consecuentes ayunos, en los primeros caso, y excesos gastronómicos en los segundos, también son fielmente seguidos.
En cuanto a rasgos de comportamiento están los siguientes:
▶ Los granadinos son grandes discutidores, y defienden con fiereza verbal sus opiniones.
▶ La Ley Coránica permite una estrecha consanguinidad en los enlaces matrimoniales.
▶ El baño no se practica por motivos de higiene, sino para cumplir el deber religioso de las abluciones, y desde el punto de vista castellano es una fuente de inmoralidad.
▶ Existe la costumbre de poner dinero y alimentos en las tumbas de los recientemente fallecidos, por influencia de las culturas hispánicas anteriores, y la de celebrar la fiesta de año nuevo, del 24 de junio y otras del antiguo Calendario Juliano.
▶ Creen mucho en las profecías y venturas, en el poder de las fórmulas mágicas, en la existencia de fuentes cuyas aguas pueden curar o matar, en los seres misteriosos que pueblan la noche, etc.
El emblema heráldico narazí, un escudo cruzado por una banda, fue otorgado por Fernando III a Muhmmad I, quien añade la leyenda que recorre la banda: *"Le galib ille Alláh"* ("El vencedor sólo es Dios"). El color del estandarte nashrí, de la cera de los sellos y de los documentos, es siempre rojizo, obedeciendo esto al apodo del fundador de la dinastía: "al-Ahmar", o sea, "el Bermejo"

El rito funerario en Granada

El ritual de los entierros precisa del seguimiento de una serie de pasos. El primero de ellos consiste en la asistencia espiritual al enfermo, donde se recita la profesión de fe ("no hay más Dios que Alláh y Mahoma es su mensajero"). Tras el fallecimiento del individuo se realiza propiamente el complicado ritual para el entierro, que se inicia con la purificación del cadáver. Tal purificación, previa oración, se realiza mediante el baño, siendo posteriormente frotado el cuerpo con hojas de parra o de níspero mojadas en agua, al tiempo que se recitan las jaculatorias. En este proceso están presentes hombres y mujeres, si bien una sola persona es la encargada de efectuarlo, la que mejor lo practicase conforme el rito, pero es laudable que el marido lavase a la mujer y ésta al marido y a los hijos.

A continuación se realiza el amortajamiento con lienzos o camisas, pero siempre tiene que haber un número impar de prendas y cuidan de no coser la mortaja por la zona de la cabeza ni de los pies del difunto, para que pueda hincarse de rodillas y responder cuando los dos ángeles le pregunten. Los hombres realizan este acto a los hombres y las mujeres a éstas. El Coram y los Hadices prohíben usar sedas o colocar oro o plata. Seguidamente se conduce el cuerpo al cementerio y allí, a los pies de la sepultura, se dice una oración por el difunto, con pequeñas modificaciones según se trate de hombre, mujer o niño.
El paso final es el enterramiento, durante el cual se recita otra oración. La fosa debe ser cavada en tierra virgen hasta la mitad de la altura de un hombre, y el cuerpo se coloca siempre de lado y con la cabeza girada hacia la Meca. A continuación se deposita la Carta de la Muerte. El cadáver se entierra simplemente en tierra, sin ningún tipo de ataúd, y dos testigos (lápidas rectangulares o triangulares) en los pies y en la cabecera señalan el lugar. Si la inhumación se practica en el interior de un edificio arquitectónico, el cuerpo se coloca igualmente en un hueco hecho en el suelo, pero no se cubre con tierra.
Las siete noches posteriores al entierro se hacen los sufragios "post mortem", en los que se lleva comida al difunto y también se le daba a los asistentes a la oración. Tal comida, que no puede estar cocida, recibe el nombre de "bocado amargo", pues será la última que se come por aquel muerto en el mundo. Transcurridos los siete días la vajilla cerámica que se ha empleado se rompe por afinidad simbólica con el acto.

Poesías en lo muros de la Alhambra

Taca derecha de entrada del Patio de los Arrayanes a la sala de la Barca

Con perfección y belleza
soy de una novia tarima.
Sabes que digo verdades
mi aguamil cuando miras.
Arco cual la media luna
me corona por encima.
Ben Nasar es el reino
sol que hermosísima brilla.
¡Sin tener hora de ocaso
que en tal alto puesto siga!.

Corredor que precede al Salón de Embajadores

¡Tú, hijo y nieto de reyes, ante quienes
-cuando cunas estudio- astros se humillan!.
Si un alcázar sin par edificaste,
que alto llegó (bajo él giran los astros);
si dicta el califato, entre prodigios,
fastos que han de llenar hojas de infolios,
para la fe erigiste en lo sublime,
sin tensar cuerdas, pabellón solemne.
¡Qué gracias al Islam hiciste ocultas,
por más que lo descubra el pasmo luego:
merced no echada en cara, don sin plazo,
piedad sin malhumor, perdón sin causa!.

Arco de entrada al Salón de Embajadores

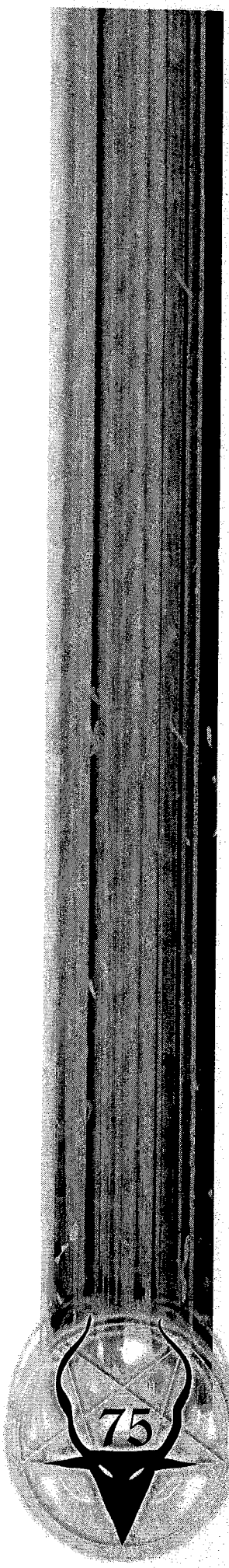
Gano en gala y corona a las hermosas;
bajan a mi los astros del Zodiaco.
El jarrón de agua, en mi, de pie, es devoto
que ante la alquibla del mihrab musita.
Mi piedad la sed sacia en todo tiempo
y cuando ha de menester al pobre otorga:
es como si acercara yo los dones
de la mano del rey Abu-l-Hayyayi.
¡Luna llena, en mi cielo brille él siempre,
mientras luzca en lo oscuro el plenilunio!.

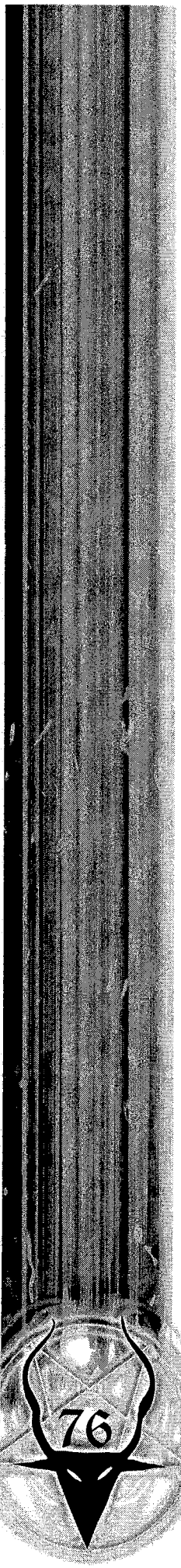
Fuente del Patio de los Leones

Bendito aquel que dio al imán Mohammed
preceptos que embellecen sus proyectos.
¿No aquí hay prodigios mil, y Dios no quiso
que otros así encontraran la hermosura?.
Al diáfano tazón, tallada perla,
pone orlas el aljófar remansado,
y va entre margaritas el argento
fundido y también hecho blanco y puro:
tan afín es lo duro a lo fluyente,
que es difícil saber cual de ellos corre.
¿No ves como el tazón –que inunda el agua-
proviene en contra de ella sumideros,
como amante lloroso que su llanto
por resquemor del maldiciente enjuaga?.
¿No es el agua en verdad –flujo de nube
que traen a estos leones los regatos-
igual a las mercedes del Califa
dispensa a los leones de la guerra?.
¡Tú, que ves tanto león agazapado,
pues tu respeto el ímpetu les veda;
que de Ansares sostenidos, sin fatiga,
legado que hace leves a los montes,
la paz de Dios obtén, y fiesta vive
flamante entre tus émulos raidos!.

Sala de los Dos Hermanas

Soy el jardín que la hermosura adorna:
verla, sin más, te explica mi rango.
Por Mohammed, mi imán, a par me pongo
de lo mejor que haya de ser o ha sido.





Sublime es la mansión, porque Fortuna
le mandó superar a toda casa.
¡Qué delicias ofrece a nuestros ojos!.
Siempre nuevo es aquí el afán del noble.
Las Pléyades de noche aquí se asilan;
de aquí el céfiro blando, al alba, sube.
Sin par, radiante cúpula hay en ella
con encantos patentes y escondidos.
Su mano tiende a Orión por saludarla,
la luna a conversar con ella viene.
Bajar quieren las fúlgidas estrellas
sin más girar por rayos celestiales.

Mirador de Lindaraja

Todo arte me ha brindado su hermosura,
con darme perfecciones y esplendores.
Quien me ve, me imagina a todas horas
dando al ibriq lo que lograr desea.
A quien mira y medita, le desmiente
la visual percepción su pensamiento,
pues tan diáfana soy, que ve a la luna,
feliz, situarse en mi como en un halo.

No estoy sola: ha creado tal prodigio
mi jardín, que otro igual ojos no vieron:
un suelo de cristal que quien mira lo mira
lo cree espantable mar, y le amedrenta.
Del imán Ben Nasar todo esto es obra
(¡qué Dios, su majestad, guarde entre reyes!).
Su familia ganó gloria de antiguo
porque asiló al Profeta y a los suyos.

(La noche del poder) Pergamino del Derviche Osmar:

Busco refugio cerca del señor del ALBA DEL DÍA,
Contra la maldad de los seres que ha creado,
Contra la maldad de la noche sombría cuando nos sorprende,
Contra la maldad de los que soplan en los nudos,
Contra el mal envidioso que nos tiene envidia.
Busco refugio cerca del Señor de LOS HOMBRES,
Rey de los hombres,
Dios de los hombres;
Contra la maldad del que sugiere malos pensamientos y se oculta,
Que infunde el mal en los corazones de los hombres,
Contra los genios y contra los hombres.

(La noche del poder) Rumores

Salir de noche por los alrededores de Granada se está convirtiendo en un peligro, pues en las últimas semanas algunos viajeros han sido encontrados devorados, y son muchos los que han dicho ver a una especie de gato de casi tres metros de altura rondando las murallas. Los nobles que habitan en las almunias que hay extramuros dan una recompensa a quien cace al ser que puede suponer un peligro para ellos.

Yusuf I, el sultán, muestra cada vez una más abierta predilección por su segundo hijo, Ismail, y empiezan a circular los rumores de que puede dejar el trono a éste en lugar de al primogénito Muhammad.

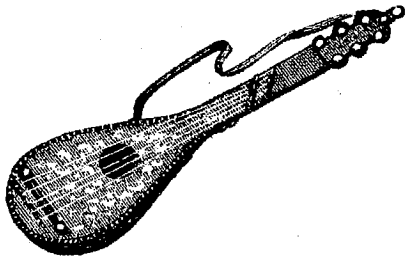
La buena de Zarah ha sido enterrada esta mañana, y es increíble el aplomo que mostraba su hijo, Hamet, ante el cruel asesinato del que su madre había sido objeto en su propia casa.

Cerca de la Bib-Albeyecin (Puerta de los Halconeros) hay una hada que regala diamantes a todos aquellos que de madrugada le lleven un ramo de flores frescas.

Vocabulario

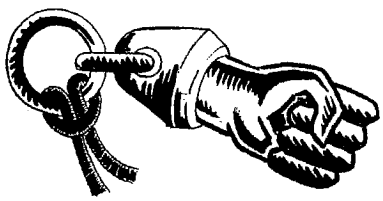
Adarve: callejón sin salida, dotado de una puerta que permite el acceso únicamente a los dueños de las fincas que se disponen en su trazado.
Alberca: deposito artificial de agua con muros de fabrica y sin cubierta. Normalmente se usa para el riego, pero también es un elemento común en los palacios hispanomusulmanes, en los que cumple una función estética.
Alcaicería: lonja de mercaderes de productos de lujo.
Alcazaba: recinto fortificado dentro de una población murada, para refugio de la guarnición y para defensa del gobernador.
Alcázar: fortaleza, recinto fortificado. Casa real o habitación del príncipe, estuviese o no fortificada.
Alhambra: El Castillo Rojo, topónimo que recibe la ciudad palatina fortificada de Granada, sede de los sultanes nazaríes.
Alherces: conjuros y fórmulas mágicas.
Alhóndiga: edificios dedicados al comercio y al alojamiento de los mercaderes.
Alfondac: ver Alhóndiga.
Alicatado: sistema decorativo de origen persa, usado para revestir paramentos con azulejos de cerámica.
Aljama: Mezquita Mayor o de los Viernes, a la que acude para orar en común toda la población musulmana de la ciudad.
Alminar: también minarete. Torre desde la que el almuédano o muecín convoca a los fieles a la oración.
Almuédano: ver muecín.
Almunia: huerta.
Alquería: pequeño núcleo rural sin defensas.
Atalaya: torre erigida en un emplazamiento elevado con función de vigía.
Ataurique: ornamento de tipo vegetal muy estilizado.
Arrabal: barrio de una ciudad.
Axorca: pulsera de oro, plata o cualquier otro metal, adornada con piedras preciosas o no, que la mujer musulmana coloca en su tobillo.
Azulejo: pieza lisa de cerámica vidriada de varios colores.
Bib: puerta. Hace referencia a las de carácter monumental. Con fines defensivos o de solemnización de algún punto significativo de la ciudad.
Cadí: juez, alcalde.
Cantara: puente.
Casida: composición poética árabe, monorrima y de un número indeterminado de versos.
Genna: jardín, huerta.
Ciquia: acequia.
Comares: topónimo derivado de "gamriyya", que significa vidriera de colores.
Coram: libro que contiene las revelaciones de Dios a Mahoma y que es fundamento de la religión musulmana. Se divide en suras. El texto data de los años 651-652.
Cúfica: tipo de escritura árabe antigua. Sus rasgos angulosos y su belleza hicieron que se la empleara abundantemente en el arte musulmán como motivo decorativo.
Dar: casa.
Diván: colección o antología de poemas árabes.
Estuco: mezcla de yeso, cal y cola de agua. Su preparación es muy fácil, su costo muy bajo y su aspecto de gran suntuosidad lo hizo ser de uso común para las decoraciones en relieve.
Faquih: letrado.
Generalife: topónimo que significa "jardín del arquitecto", y que da nombre a la famosa finca de recreo de los sultanes nazaríes.
Hadices: tradiciones relativas a Mahoma.
Hakim: uno de los ayudantes de un cadí.
Hayib: gran visir.
Hamman: baño.
Hégira: era de los musulmanes que se cuenta desde el año 622, en que huyó Mahoma de la Meca a Medina. Se compone de años lunares de 354 días, intercalando once de 355 en cada periodo de treinta.
Hizn: castillo, fortaleza amurallada.
Imán: el que preside la oración en la mezquita situándose delante de los fieles para que estos sigan sus rezos y movimientos. Este cargo goza de mucho prestigio público.
Jima: mezquita.
Kaaba: centro litúrgico del Islam y lugar sagrado por excelencia hacia el que se dirigen todas las oraciones. Se sitúa dentro de la Meca y alberga una enorme piedra de color negro.
Kasr: palacio.
Kohol: maquillaje con el que las mujeres musulmanas pintaban sus ojos.
Madraza: universidad musulmana, escuela de estudios superiores.
Maristán: hospital dotado de salas para las estancias de los enfermos, enfermería y escuela de medicina.
Medina: ciudad.
Mezquita: lugar de oración.
Mihrab: nicho abierto en el muro de la qibla, generalmente un arco ricamente decorado, que es un punto que marca la dirección de la Meca, al que se han de dirigir todos los rezos.
Minarete: ver alminar.
Mocárabe: pieza ornamental de forma de prisma pintado de bellos colores. Su agrupación es uno de los motivos ornamentales más usados por el Islam.
Morabito: ermitaño, religioso profeso en una rábida. Ermita o santuario en el que habita un ermitaño musulmán.
Mudéjar: musulmán que vive en los reinos cristianos hispánicos.
Muecín: cantor que desde el alminar de una mezquita llama a los fieles a la oración las cinco veces al día que la tradición prescribe.
Mussaddid: un tipo de ayudante de un cadí.
Nasr: "Vencedor", apellido con el que se denomina a la dinastía gobernante de Granada. De ahí deriva nashrí, y castellanizado: nazarí.
Paria: impuesto de vasallaje que pagaba Granada a Castilla.
Partal: "el Pórtico", topónimo con el que se denomina un palacio de la Alhambra.
Quibla: muro de la mezquita que indica la dirección en la que se han de dirigir las plegarias de los musulmanes.
Qubba: estructura arquitectónica de forma cúbica y cubierta por una cúpula.
Rabat: ver arrabal.
Rábita: fortaleza militar y religiosa musulmana.
Rauda: cementerio.
Ribat: ver rábita.
Sebka: decoración geométrica consistente en una red de rombos entrelazados.
Sultán: príncipe o gobernador musulmán.
Suna: código de jurisprudencia.
Taylasan: pieza de tela de carácter noble, y que los altos funcionarios o nobles granadinos dejaban caer desde su cabeza enrollándola en uno o en sus dos hombros.
Ulema: título que se consigue tras concluir los estudios en la madraza y que permite acceder a distintos cargos públicos.
Visir: primer ministro de un soberano musulmán.
Zanaca: calle.
Zirí: dinastía de origen beréber que gobernó en Granada en el siglo XI.
Zoco: Mercado o lugar donde se celebra.

OBJETOS FABULOSOS

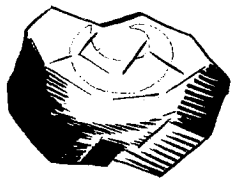


Laúd de plata de Zorahaida.
Este laúd perteneció a la menor de las tres princesas de la Alhambra que se enamoraron de tres caballeros cristianos, en virtud a las canciones que estos entonaban. Zorahaida al final no tuvo valor para escapar con su caballero al igual que sus hermanas y pasó el resto de sus días encerrada en la Torre de Comares tañendo su laúd, en el cual quedó parte del espíritu de la princesa a la muerte de ésta.
Cualquiera que toque el laúd, incluso aquel que antes no supiera hacerlo, entonará música comparable a la de los mismos ángeles, cautivando a cualquier persona que la escuche. El pobre olvidará su mal hado, el triste quedará libre de su melancolía, del preocupado se alejará la desazón y el ánimo del malvado se volverá benevolente, pues el laúd posee la mágica virtud de doblegar el corazón más duro y el espíritu más porfiado.
Si una doncella enamorada toca el instrumento delante del hombre al que pretende, despertará en éste el amor hacia ella.

La asombrada eficacia del laúd fue mostrándose más evidente de día en día. Se detenían los caminantes para oírlo, ensimismados y absortos en el boscaje, como si los poseyera un hechizo. Corrieron veloces los rumores del prodigio y acudían a los alrededores de la Torre de las Infantas los moradores de la Alhambra para percibir si quiera una nota del laúd.



Mano de azabache.
Amuleto consistente en un puño cerrado asegurado por el pulgar. De pequeño tamaño debe estar tallado en una pieza de azabache que previamente habrá sido sometida a un ritual. El que ejecute éste, debe pasar una noche entera de luna nueva repitiendo de memoria suras del Coram, al tiempo que la piedra permaneceré sumergida en agua que no esté estancada.
La Mano protegerá a su portador del mal de ojo y le servirá de defensa ante toda clase de hechizos y brujería. En términos de juego, otorga cinco puntos de protección mágica siempre y cuando ninguna persona ajena al portador la toque. En este caso, para recuperar sus poderes se deberá someter al amuleto al mismo ritual al que en un principio se sometió a la piedra de azabache de la que proviene.



Piedra magnética.
Tipo de piedra de color rosado que tiene la capacidad de atraer hacía un lugar a cualquier sujeto con el que hubiera tenido anteriormente algún contacto físico. A voluntad del portador de la piedra, la persona a la que se quiera atraer si no pasa una tirada de racionalidad, sentirá una desazón interior que le obligará a dirigirse al lugar donde la piedra se encuentra, aunque esto suponga abandonarlo todo, andar durante años o recorrer cientos de kilómetros.



Los tres diamantes negros de Al- Ahmar.

Alláh quiere que seas rey de Andalucía y que cada uno de tus sucesores dirija el destino del pueblo de Agar en occidente. Si cada uno de ellos, al expirar su mandato, deja a su heredero estos diamantes, la bandera del Islam flotará sobre los campos andaluces; pero si se perdieran estas piedras, acabará en ese momento la morería peninsular y serán con los muslimes las tinieblas.

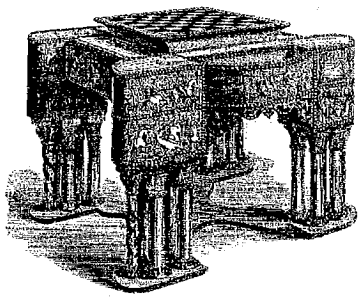
Al-Ahmar, fundador de la dinastía nazarí, encontró estos tres diamantes cuando impulsado por la mano de Alláh llegó a una cueva que bajaba a las mismas profundidades de la tierra. En ella le fueron entregados las tres negras piedras que le permitirían hacerse con el poder de Al Andalus y que debía dejarlas como herencia a sus sucesores para que su supremacía continuara por siempre en Granada.
Los diamantes están muy ligados a las intrigas de la corte nasrí y a las luchas por el poder, pues el soberano caería con que perdiera uno solo de ellos. Del mismo modo, cualquier descendiente de Al-Ahmar que reuniera los tres se alzaría con el poder, provocando todo un cúmulo de extrañas circunstancias que harían que cualquier persona con más derechos que él en la sucesión muriera de "forma natural".
Muley Hacén, debido al ambiente de ambiciones y luchas por el poder que ante su sucesión se presentaba, escondió los tres diamantes en una gruta de Sierra Nevada, y cuando su muerte se encontraba próxima le dio a su hijo Abul Haxig un pergamino manchado de sangre que contenía las indicaciones para hallar la gruta. Pero Abul Haxig fue atacado por unos asaltantes monfíes cuando iba a realizar su cometido, y las heridas que estos le infligieron le causaron la muerte.
Los diamantes se perdieron así para siempre y con ellos Granada, pues al no tener el que era por aquel entonces soberano, Boabdil, el poder que los diamantes conferían, no logró defender la ciudad de las fuerzas cristianas.

CREACIÓN DE SOMBRAS FANTASMALES
Maleficio (magia blanca) Nivel. 4

Componentes: Granos de jazmín y adormidera, Polvo de cristal de roca, Barro recién cogido de un río.
Caducidad: El barro ha de usarse antes de que comience a endurecerse.
Duración: 1dó + 1 horas.
Descripción: Los granos de jazmín y adormidera se quemarán procurando que se produzca un espeso humo, al tiempo que con el barro y el polvo de cristal de roca se harán figuras, tantas como sombras fantasmales se quieran crear. El ejecutante podrá contar con la ayuda de sus genios protectores, si los tuviese, para ayudarle si debiera realizar un gran número de figuras. Este conjuro permite crear sombras fantasmales que imitan a los seres vivos y que pueden hacerse pasar por estos, pero nunca hablaran, y si alguien intenta tocarlas no percibirá nada sólido, pues carecen de corporeidad. Del mismo modo estas sombras no podrán coger ni mover objetos del mundo material. Las sombras fantasmales dependen de la voluntad del ejecutante, que podrá hacerlas desaparecer apagando el fuego en el que se queman los granos y dispersando el humo.

Este encantamiento fue el que usó Boabdil y su ejército tras la toma de Granada por los cristianos, para hacer creer a estos que marchaban de la ciudad cuando en verdad se escondieron en una cueva protegida por la magia, en la que durmiendo esperan el momento de despertar y reconquistar su antiguo territorio.

Has de saber que Boabdil y los guerreros que con él hicieron el último esfuerzo para defender Granada fueron encerrados en la montaña por magia poderosa, y en la montaña están bajo el conjuro del hechizo que los envuelve. El rey y su ejército que salieron de Granada después de la rendición eran un conjunto de sombras, de fantasmas y de demonios, que adoptaron aquellas formas para engañar a los monarcas cristianos.



El ajedrez

Uno de los principales divertimentos en la corte granadina son las partidas de ajedrez, juego al que se tiene en alto aprecio y al que tantos los sultanes como los nobles y sabios de la Alhambra gustan dedicarse. Del sultán Nash se dice que es muy diestro en este arte, y que nunca ha perdido ni una sola de sus partidas. Está mal visto que una persona de cierto estatus no domine el juego, y es común que los nobles musulmanes inviten a los embajadores cristianos a una partida en la que prueben su inteligencia y sus habilidades tácticas.
Estando el príncipe Aben Ismail encerrado en el Castillo de Salobreña por orden de Muhammad IX, llegó un mensajero, de nombre Ben Ferraj, con una misiva de parte del sultán. En ella se comunicaba al joven príncipe que había sido condenado a muerte, y que tal mandato se debía cumplir inmediatamente. Aben Ismail escuchó el mensaje con ánimo severo, y pidió a Ben Ferraj que le dejara acabar con la partida de ajedrez que en esos momentos estaba jugando con el alcalde de la fortaleza. A pesar de las prescripciones rigurosas, concediole el mensajero, gran apasionado del ajedrez, permiso para hacerlo a cambio de que le dejaran observar la partida. En ésta se encontraban cuando al castillo llegaron en veloces caballos, nobles de Granada que, postrados a los pies del príncipe, dijeron: "Señor, Muhammad acaba de expirar, tú eres el rey".

Los Siete Durmientes y Kratim

Cerca de Granada, en una ciudad llamada Loja, hay una caverna bajo la tierra orientada hacia la Osa Mayor, en la que no penetra el sol. En ella hay unos hombres muertos que no han cambiado nada y de cuyos miembros no se han desprendido nada. Su número es de siete, seis de los cuales se encuentran tumbados boca arriba y el otro está al fondo, tumbado de costado con la espalda contra la pared de la caverna. A sus pies hay también un perro muerto de nombre Kratim. Sobre todos ellos hay muchas ropas con las que las gentes los han ido cubriendo.
Sobre la cueva se encuentra una mezquita, en la que cualquier petición buena y sincera que en oración se haga se cumple de inmediato, según se dice en virtud al poder que estos durmientes tienen. Es común que gentes de toda Granada vayan allí en un intento por acabar con algún mal que les pese.

Los Durmientes en virtud de sus buenas obras, esperan en este estado a que Alláh los eleve hasta el Paraíso. Mientras Kratim, aunque parece dormido está muy despierto, velando el sueño de sus amos.
Es tanto el valor que los musulmanes dan a este guardián canino que en sus cartas, cerca del sello de lacre de las mismas, escriben tres veces el nombre del perro a modo de talismán que asegure que llegaran a su destino sin que nadie las lea.

Canto nazarí

La corte nashrí de la Alhambra es un lugar de costumbres relajadas, ambiente distendido, sibaritismo y gusto por la poesía, las leyendas relatadas por algún hazzán (juglar) y las canciones. El canto típico nazarí es solista, interpretado generalmente por una mujer acompañada de un grupo de músicos que tocan instrumentos de cuerda (laúd, violín...) y de percusión (timbales, panderetas...). A pesar de que éste es el canto dominante, también se sigue interpretando canciones al estilo califal cordobés, siendo un pequeño grupo de cuatro o cinco varones los que se encargan de la parte vocal.

Zambras

Se trata de fiestas nocturnas en las que algunas personas se reunían en cementerios o en lugares donde hubiese enterramientos para cantar y divertirse. No se sabe si en estas veladas está incluida la magia o la adoración a los demonios o es simplemente una excusa para la lujuria y la embriaguez, pero sea como fuere se practican en gran secreto, pues van en contra de los preceptos coránicos y se rigen por el desprecio a lo más venerable y por un gran desenfreno.

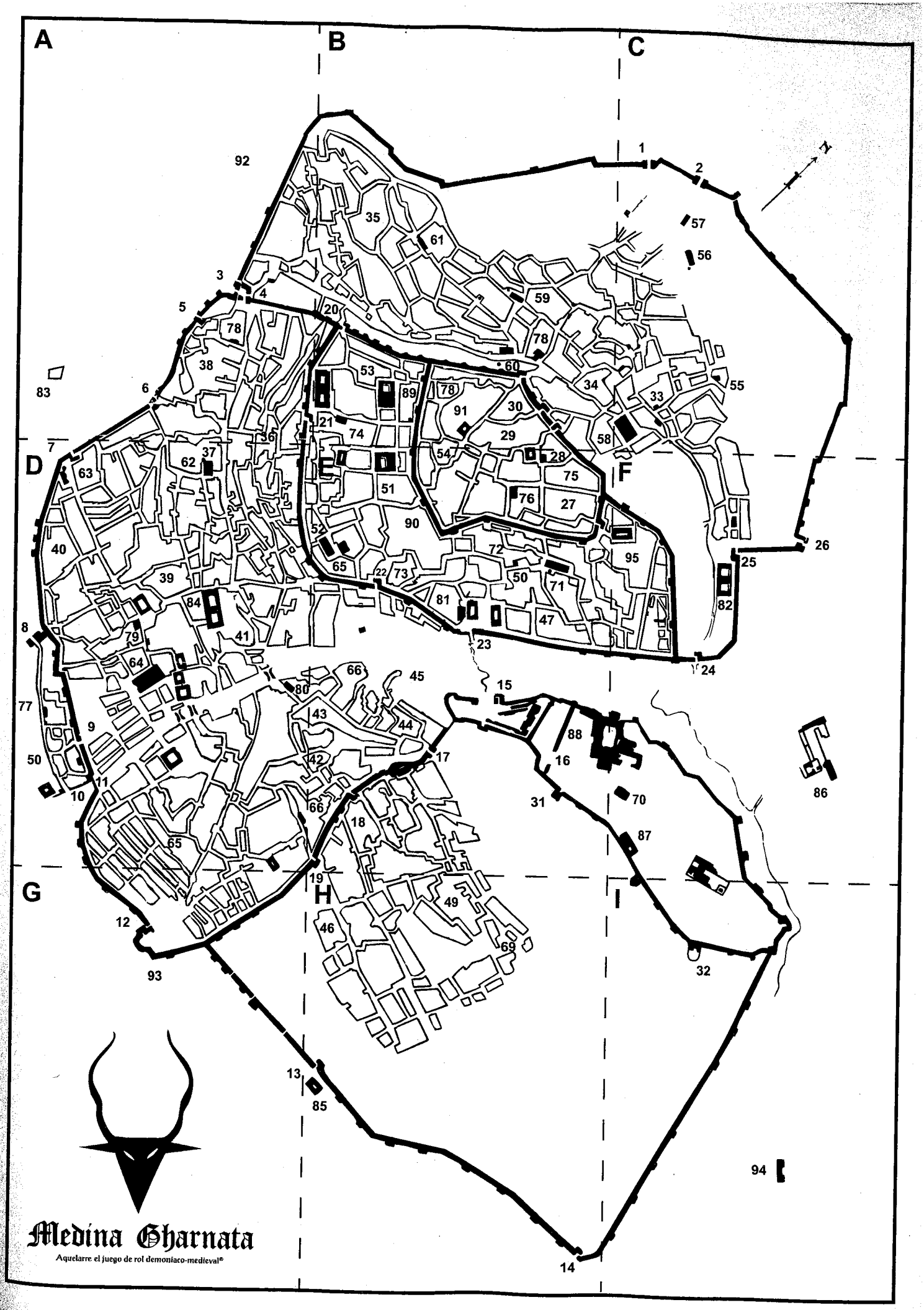
Doccanes

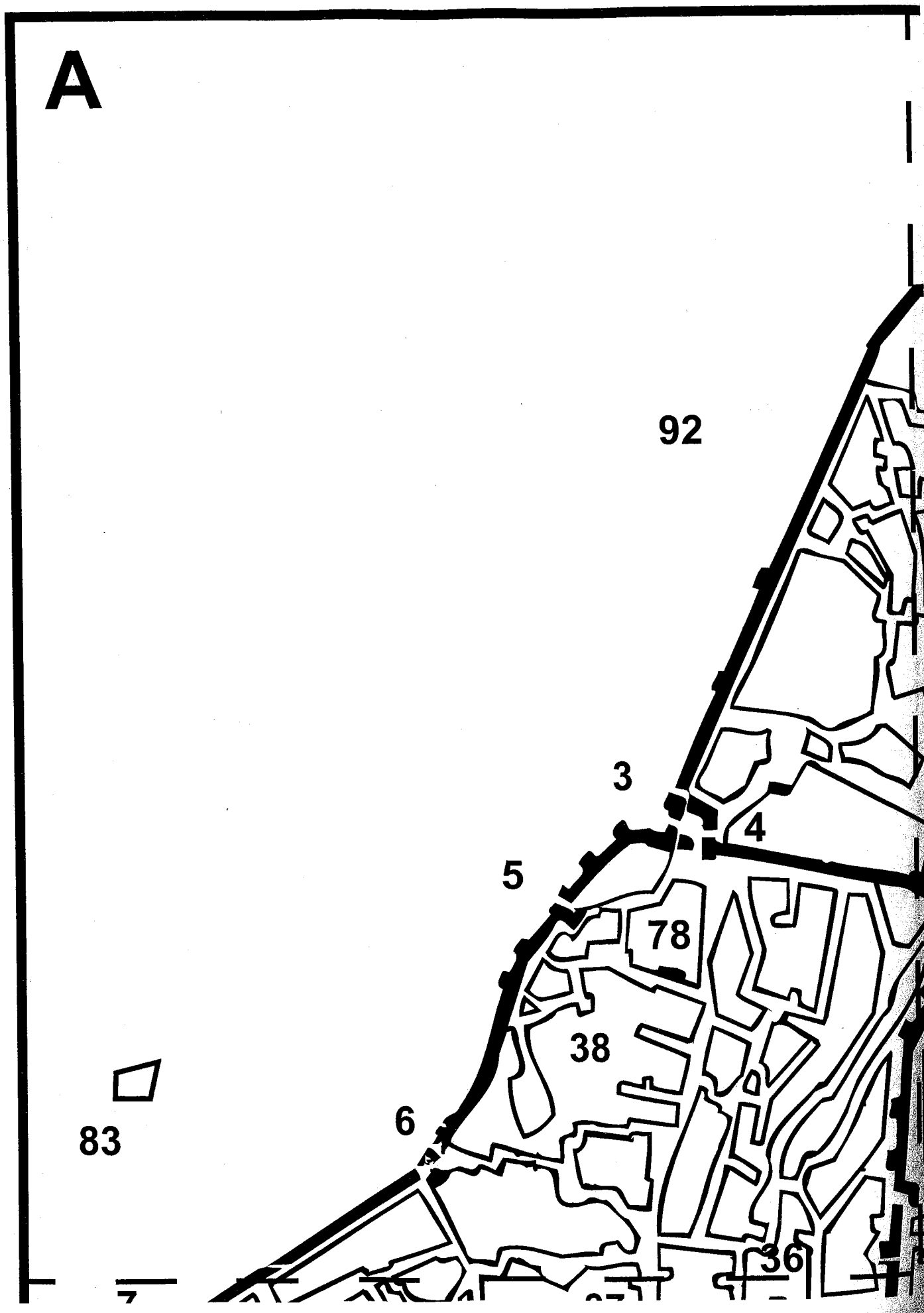
Se trata de locales públicos repartidos por varios puntos de Gharnata, donde la gente se reúne para charlar, cantar, componer versos y tomar té (y en ocasiones, a escondidas, también para beber vino). A falta de taberna, no deja de ser un buen lugar de reunión para el grupo de PJ.

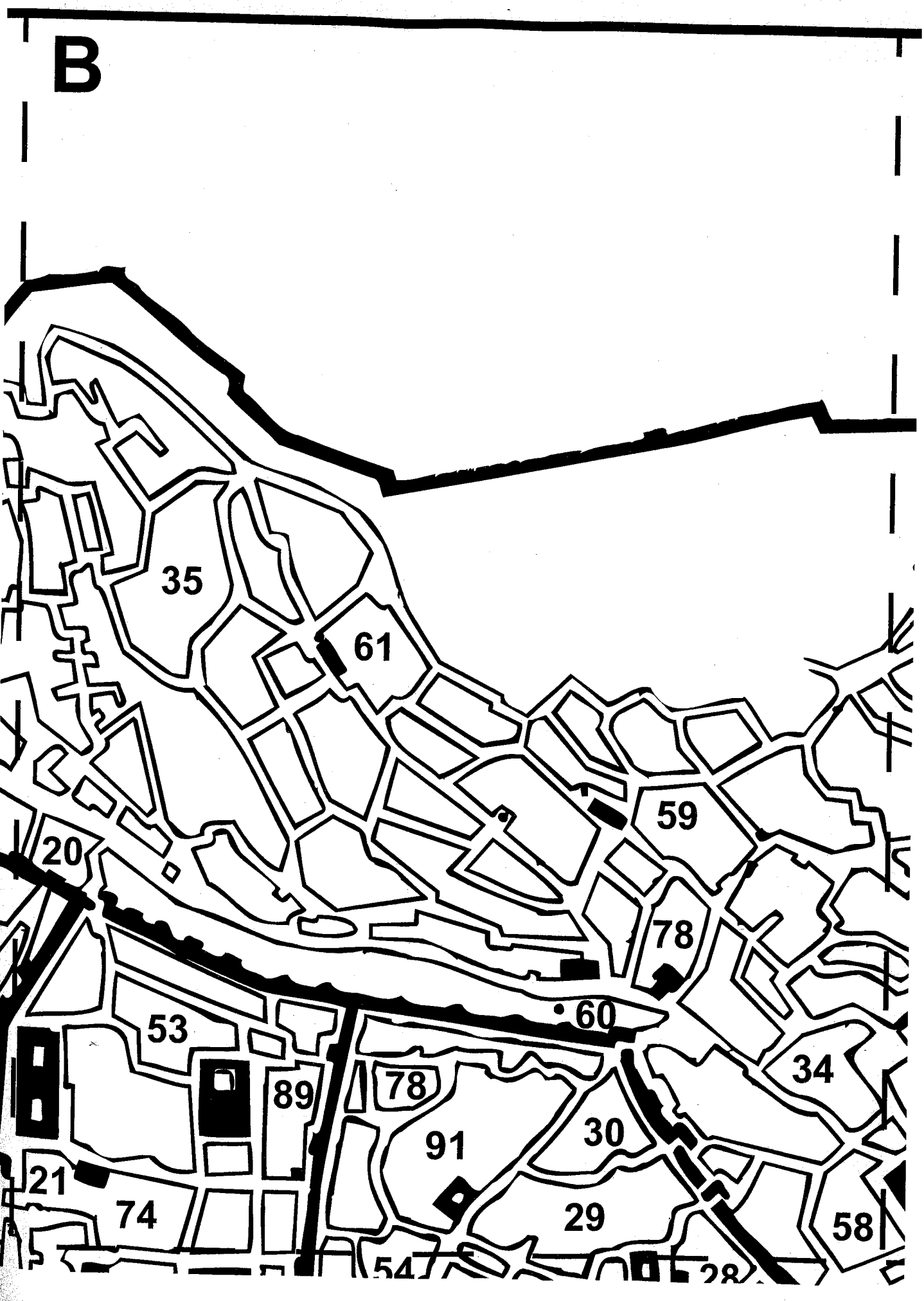
Claves del mapa

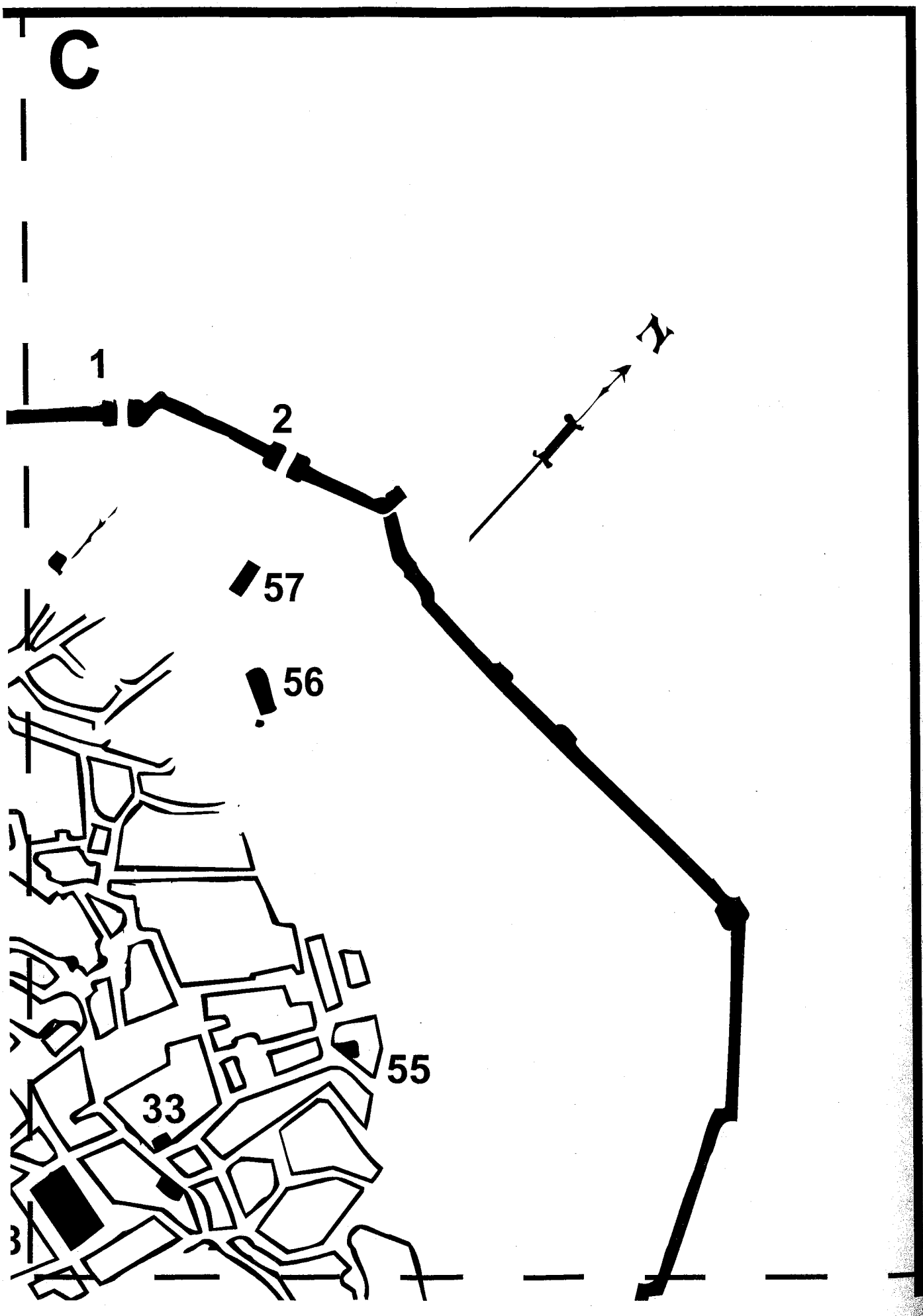
01	BIB-FAHSLEUS	Puerta del Campo de los Almendros
02	BIB-ALBEYEZIN	Puerta de los Halconeros
03	BIB-ELBEIRA	Puerta de Elvira
04	BIB-ALAACABA	Puerta de la Cuesta
05	BIB-ALMEZRRÁ	Puerta del Palenque
06	BIB-ARBAATAYUN	Puerta de las Cuatro Fuentes
07	BIB-RIHA	Puerta del Molino de harina
08	BIB-ALMAZDÁA	Puerta del Corro
09	BIB-ALFARÁS	Puerta del Caballo
10	BIB-ARRAMBLA	Puerta de la Rambla
11	BIB-ADDABBAGUIN	Puerta de los Curtidores
12	BIB-ATEIBIN	Puerta de los Penitentes
13	BIB-LACHA	Puerta del Ocaso
14	BIB-NECHED	Puerta de la Loma
15	BIB-ALMEDINA	Puerta de la Ciudadela
16	BIB-ALHAMRA	Puerta de la Alhambra
17	BIB-HANDAC	Puerta del Barranco
18	BIB-AXARC	Puerta del Oriente
19	BIB-ALFAJJARIN	Puerta de los Alfareros
20	BIB-ALBONAIDA	Puerta de las Banderolas
21	BIB-ALASAD	Puerta del Leon
22	BIB-ALHAZARIN	Puerta de los Estereros
23	BIB-ADIFFAF	Puerta de los Panderos
24	BIB-GÜEDAIX AS SOFTA	Puerta del Guadix Baja
25	BIB-MAADAMA	Puerta del Osario
26	BIB-GÜEDAIX AL OLYA	Puerta del Guadix Alta
27	BIB-ALBONUD	Puerta de los Estandartes
28	BIB-EL-BIS	Puerta del Alcon
29	BIB-CAXTAR	Puerta de Caxtro
30	BIB-CIEDA	Puerta de la Señoria
31	BIB-XAREA	Puerta de la Ley
32	BIB-ALÇODOR	Puerta de los Pozos
33	RABAD-ALBAIDA	Barrio de la Blanca
34	RABAD-ALBEYEZIN	Barrio de los Halconeros
35	RABAD-XARIA	Barrio de la Carretera
36	RABAD-EL-ZENATA	Barrio de los Zenetes
37	RABAD-ZACAYAT-ALBACERY	Barrio de la Acequia de Abaceros
38	RABAD-BUCARALFACIN	Barrio de Bucaralfacin*
39	RABAD-ABULACI	Barrio de Abul-Aasi
40	RABAD-BIB-ALMAZDÁA	Barrio de la Puerta del Corro
41	RABAD-GELILIS	Barrio de los Posaderos
42	RABAD-MAUROR	Barrio de los Mauritanos
43	RABAD-EL-GOMERA	Barrio de Gomera*
44	RABAD-ALMANZORA	Barrio de la Almanzora
45	RABAD-ALCADI	Barrio del Alcalde
46	RABAD-ALFAJJARIN	Barrio de los Alfareros
47	GARNATHA ALYAHUD	Barrio de los Judios
48	RABAD-ARRAMLA	Barrio de la Rambla
49	RABAD-HAXARIS	Barrio de los Egidos
50	RABAD-CAURACHA	Barrio de la Cueva
51	RABAD-AITUNJAR ARROHAN	Barrio de Aitunjar Arrohan*
52	RABAD-ALMURABIDIN	Barrio de los Ermitaños
53	RABAD-BADIS	Barrio de Badis*
54	RABAD-ALMUDAFAR	Barrio del Victorioso
55	JIMA ARRAUDA	Mezquita del Enterramiento
56	JIMA ACAFA	Mezquita de Acafa*
57	JIMA ATEIBIN	Mezquita de los Penitentes
58	JIMA ALAADAMA	Mezquita Mayor
59	JIMA ALBURRIANA	Mezquita de Alburriana*
60	JIMA GUINDEIR	Mezquita de Guindeir*
61	JIMA AXARIA	Mezquita de la Carretera
62	JIMA DAR-AAIX	Mezquita de la Casa de la Vida
63	JIMA MAJADALFBCY	Mezquita de Majadalfbcy*
64	JIMA EL KEBIR	La Gran Mezquita
65	JIMA ABRAEN	Mezquita de Abraen*
66	JIMA ABEN-GIMARA	Mezquita del hijo de Gimara
67	JIMA ALMURABIDIN	Mezquita de los Ermitaños
68	JIMA ALMANZORA	Mezquita de Almanzora*
69	JIMA ALYAHUD	Sinagoga de los Judios
70	MEZQIT SULTANI	Mezquita Real
71	JIMA ATEIRIN	Mezquita de los Penitentes
72	JIMA CARAUCHA AL OLYA	Mezquita de la Caraucha* Alta
73	JIMA CARAUCHA AS SOFTA	Mezquita de la Caraucha* Baja
74	JIMA	Mezquita
75	JIMA	Mezquita
76	JIMA CACHARA	Mezquita de Cachara*
77	JIMA HADDIDIN	Mezquita de los Herreros
78	HAMMIN	Baño
79	HAMMIN ABULACI	Baño de Abul-Aasi
80	HAMMIN-EL-TIX	Baño de la Corona
81	HAMMIN-EL-GEUZA	Baño del Nogal
82	DAR ALBAIDA	Casa Blanca
83	DAR ABENMORDI	Casa del hijo de Mordi
84	DAR CETTI MERIEN	Casa de la Señora Maria
85	DAR ALBAIDA	Casa Blanca
86	DAR ALAAROSA	Casa de la Novia
87	DAR ABEN AS-SERRACH	Casa del hijo del Sillero
88	DARA SULTAN	Casa del Rey
89	DAR AL-HORRA	Casa de la Señora
90	DAR ABU ABDILA	Casa de Boabdil
91	DAR ALBAIDA	Casa Blanca
92	MACBARA SAHL-BEN-MALIC	Cementerio de Sahl hijo de Malic
93	HIZN BIB-ATEIBIN	Castillo de la Puerta de los Penitentes
94	KASR-ALHIJAR	Palacio de los Alijares
95	ALMARAZTEN	Hospital

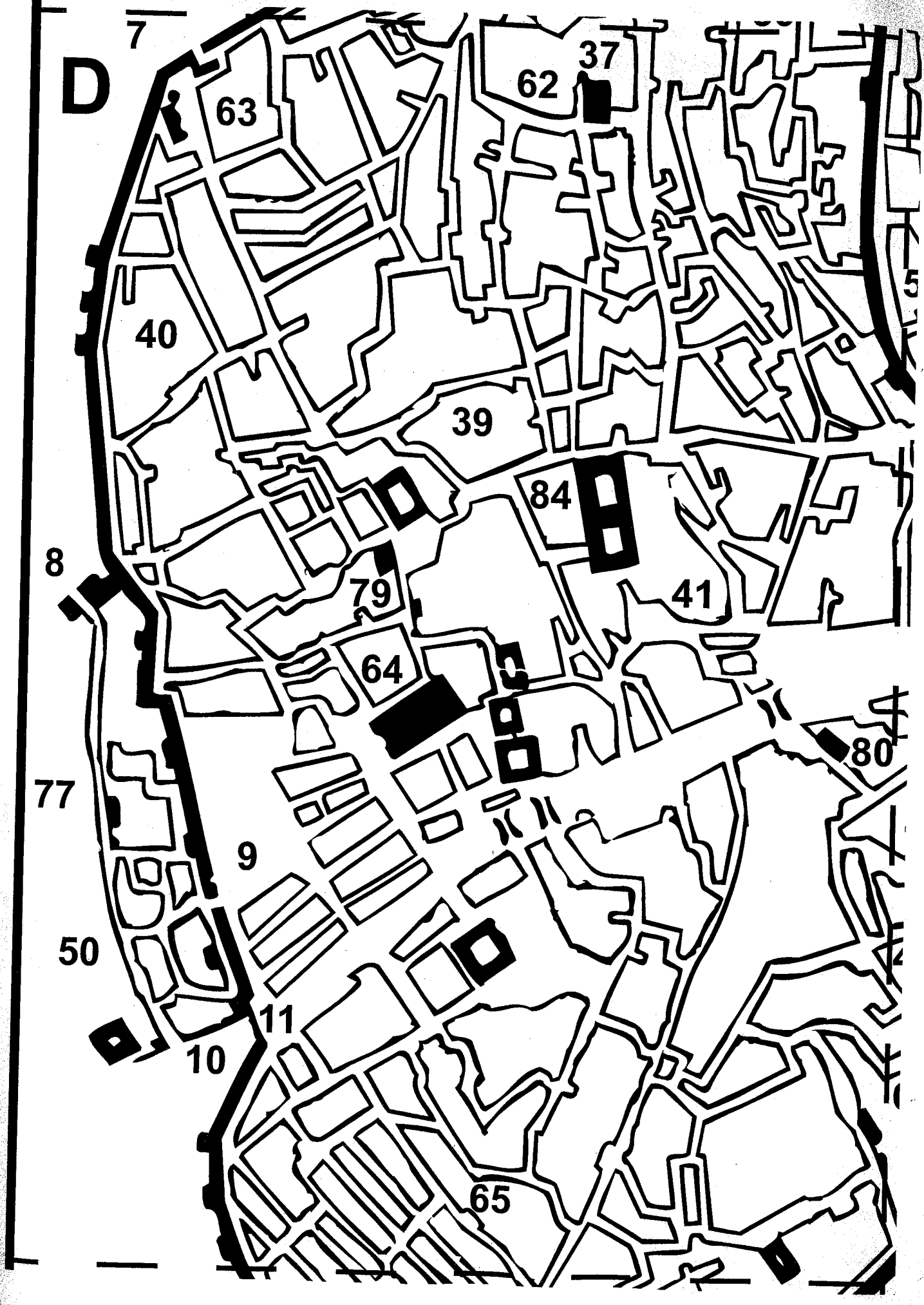
*Sin traducción.

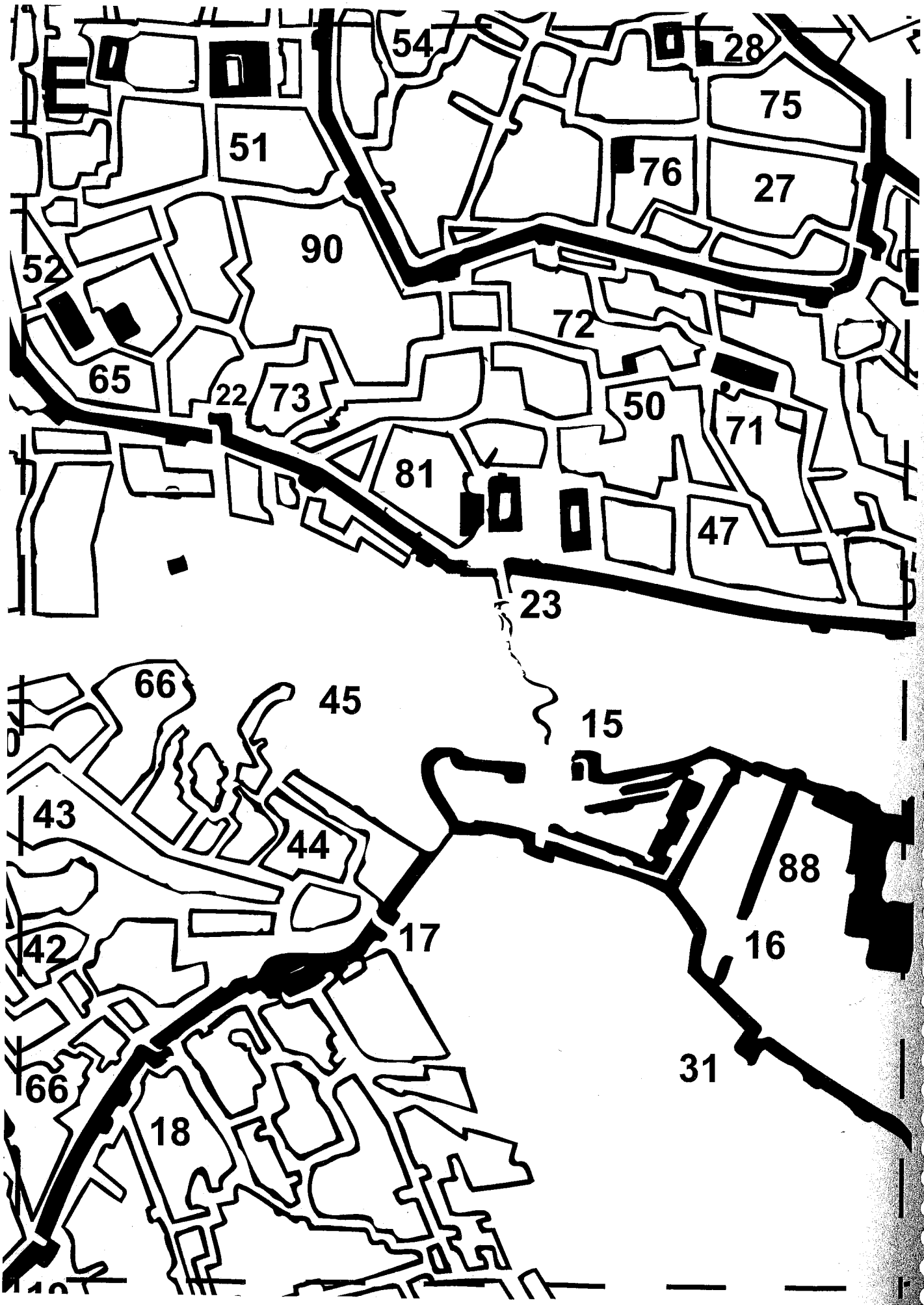

A
B
C
D
F
G
H
I
Medina Gharnata
Aquelarre el juego de rol demoniaco-medieval®

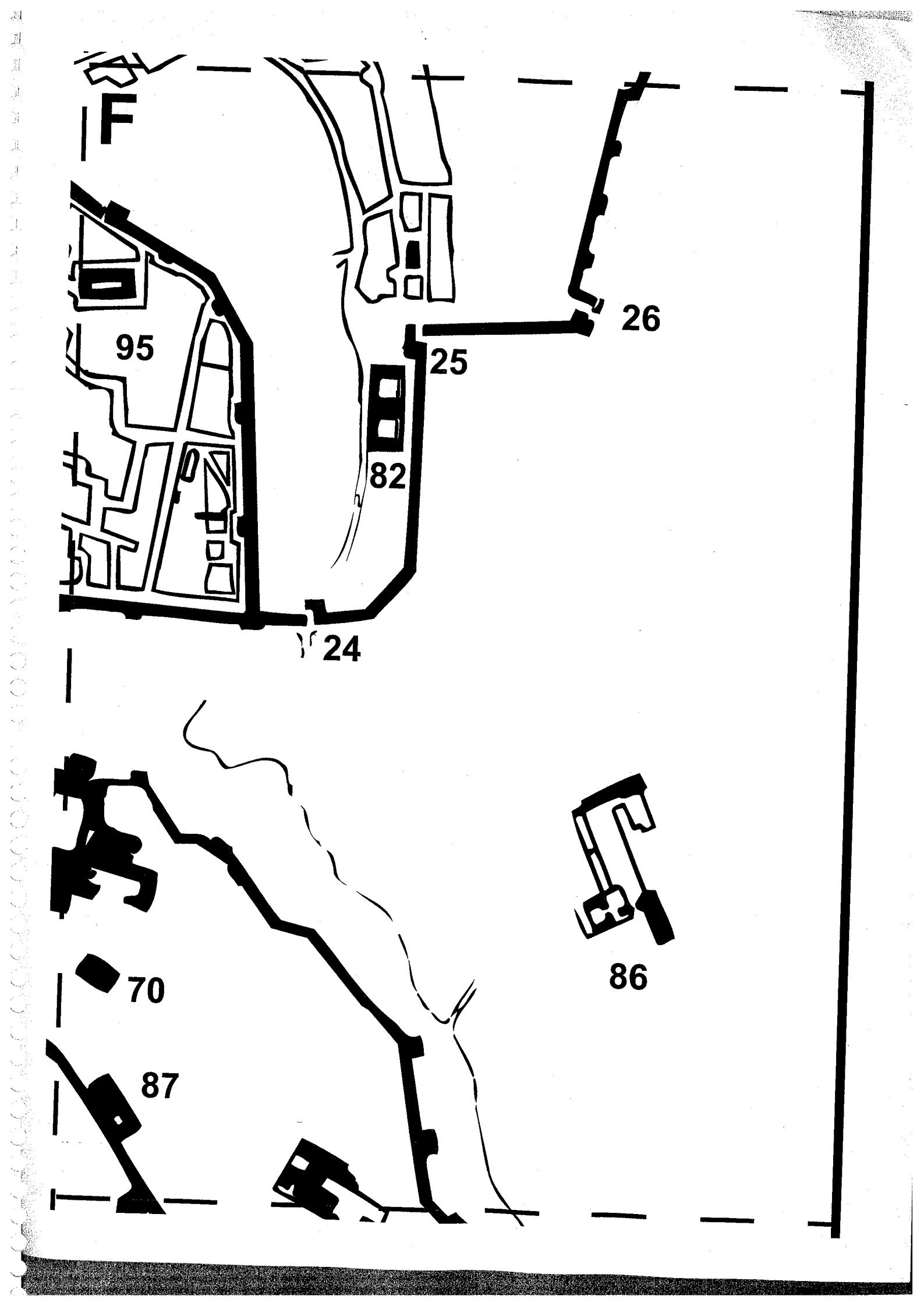

A
92
3
4
5
78
38
6
83
36

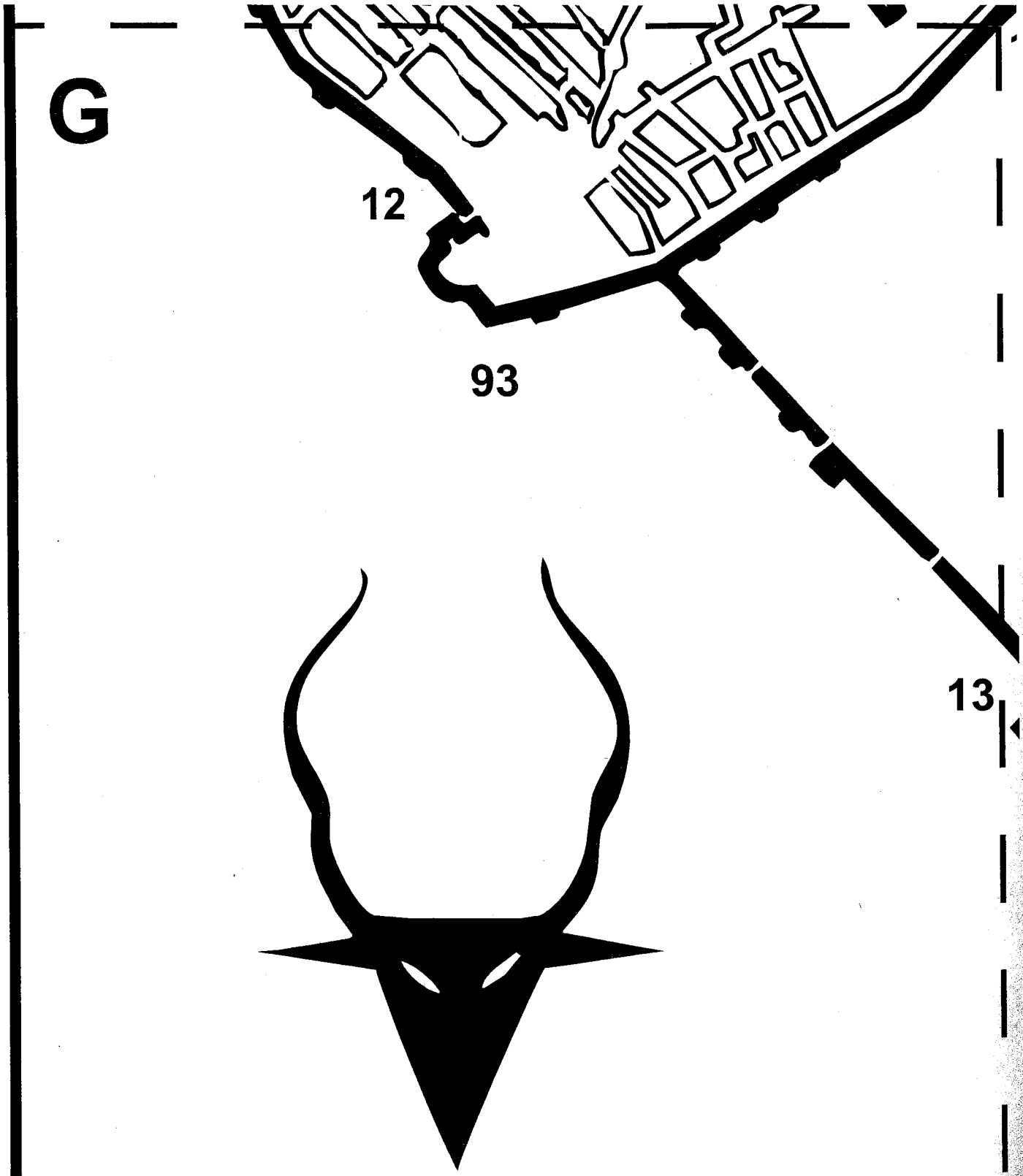

B
35
61
59
20
78
60
53
89
78
34
91
30
21
74
29
58
54
28


C
1
2
57
56
55
33


D
7
63
62
37
40
39
84
8
79
41
64
80
77
9
50
11
10
65

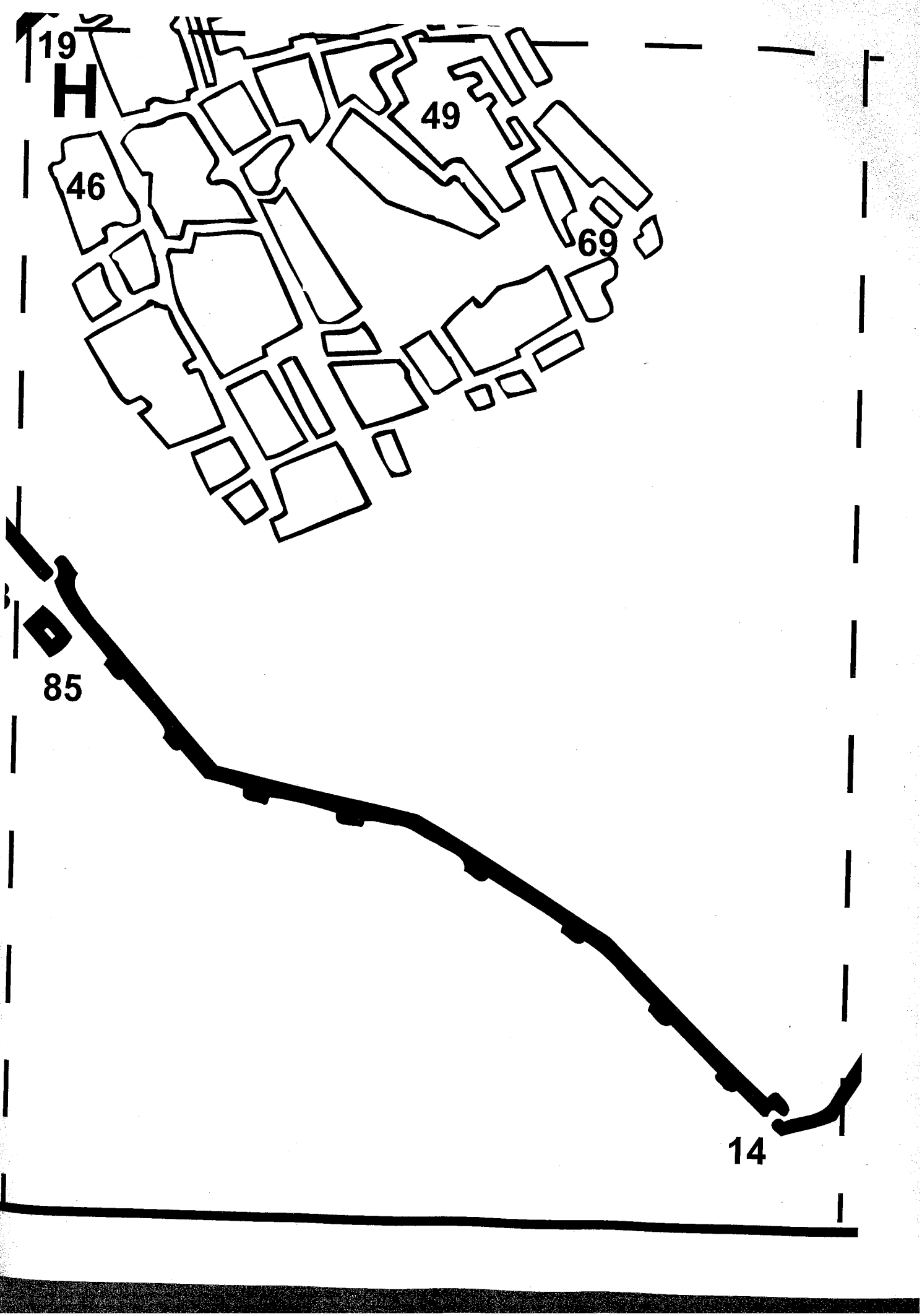

54
28
75
51
76
27
90
52
72
65
22
73
50
71
81
47
23
66
45
15
43
44
88
42
17
16
66
31
18

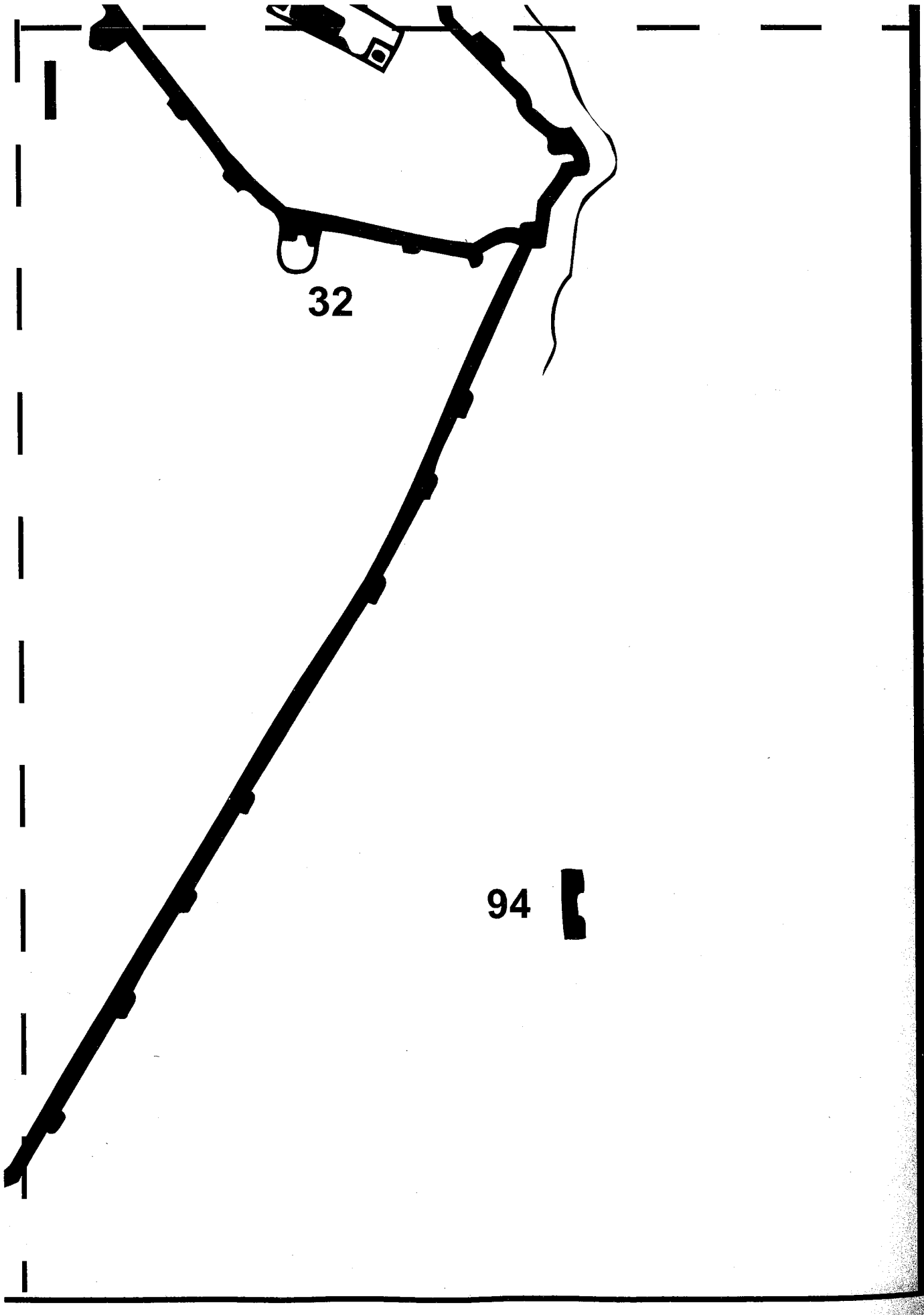

F
95
26
25
82
24
70
87
86



Medina Gharnata

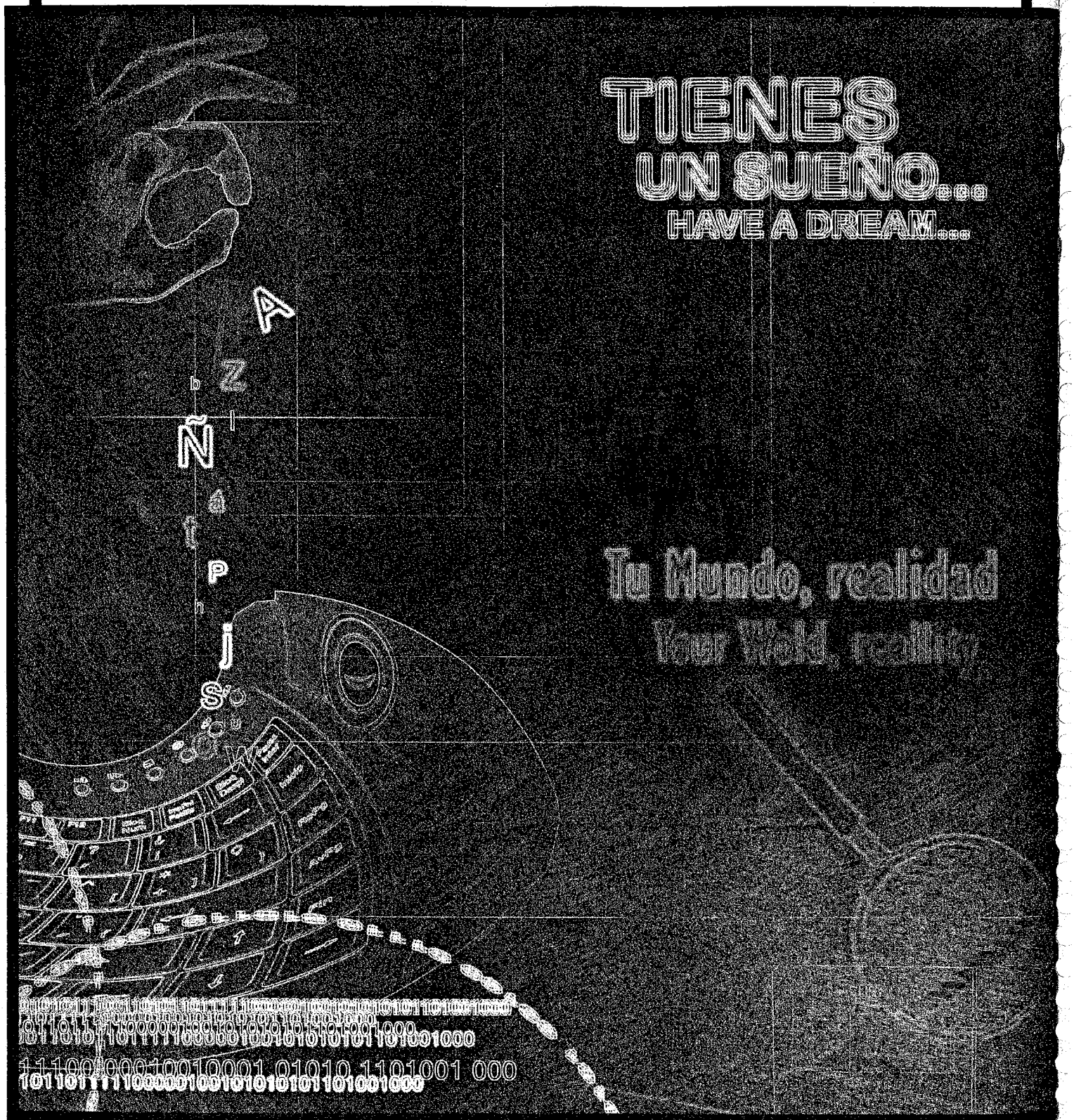
Aquelarre el juego de rol demoníaco-medieval®


19
H
49
46
69
85
14


32
94

Aguelarre

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



Medina Gharnata

Y dijo Shahrazad:

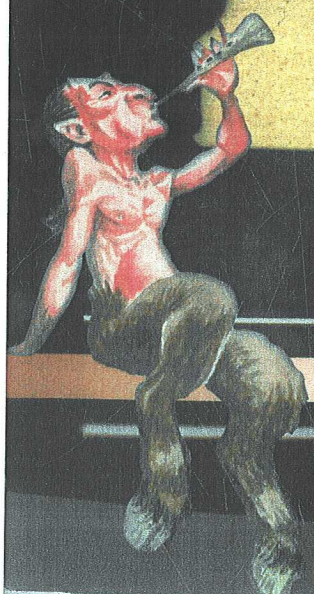
"Sabed, ¡oh príncipe de los creyentes! qué, entre todas las ciudades del Islam brilla con luz propia la de Medina Gharnatha, la joya de Oriente engastada en Occidente. Y a su vez toda la ciudad no es sino la caja dorada que cubre otro bien aún más preciado: la Alhambra, palacio de belleza sin par edificado a mayor gloria de Alláh y de su profeta Mohammed. Valientes corazones, tanto de hombres piadosos como de Djinns creyentes guardan la ciudad y el palacio. ¡Quiera Alláh que nunca caiga en manos infieles, y que nunca sean desvelados todos sus secretos! Pues ello traería sin duda la desgracia para todos..."

En este suplemento, dedicado a la ciudad de Granada en tiempos de los musulmanes, el lector encontrará una descripción detallada de la ciudad, barrio a barrio, con numerosas ideas de aventuras, un bestiario autóctono, una galería de personajes históricos (y buen número de otros que no lo son tanto) y una campaña completa lista para jugar: La noche del poder.

Incluye:

- **Más de 100 ideas de partidas**
- **Mapa Completo de la ciudad de Granada**
- **1 Campaña Campaña completa**

Y muchas cosas más...





16,5 €

9788495949141

Quepuntoes