



Versión 1.0

Recopilación de material aparecido en la Cofradía Anatema

(Lista de Correo del Juego de Rol *Aquelarre*)

(<http://groups.yahoo.com/group/aquelarre>)

Nota: El logo del macho cabrío y de *Aquelarre* son obra de Arnal Ballester. Las ilustraciones que acompañan las presentaciones de los distintos apartados son bocetos del escultor cordobés Mateo Inurria (1860-1924).

“La lista no solo está viva sino que genera cantidades industriales de material bueno e ideas excelentes.”
— Chris (5 de diciembre de 2000)

“Sólo decir que me enorgullece pertenecer a una cofradía en la que se discute a golpes... de ingenio.”
— Pinturero (22 de enero de 2001)

“Aquí nos aburrimos mucho y nos salen cosas como tipos con dos armas en cada mano que son capaces de realizar milagros porque no creen en la magia y son muy razonables.”
— Jerónimo de Campanzas (28 de junio de 2001)

“Creo que no hay nada más que añadir a lo que se ha dicho. Somos anárquicos, abiertos, educados, exhibimos impudicamente nuestras files y hacemos de las OT nuestro credo y nuestra religión.”
— Ricard Ibáñez (18 de enero de 2002)

Para Tanys, que confió en aquello que dormido confiaba en despertar”
“Para Tanys, patriarca colistero, que creyó en un sueño y el sueño se hizo realidad”

Probablemente a alguno de los aficionados a *Aquelarre* no le cueste demasiado reconocer la pluma de Ricard Ibáñez en estas dos dedicatorias que adornan la primera página de mi tercera edición de *Aquelarre* y de mi *Fogar de Breogan*. Me ha parecido buena idea empezar con ellas mi presentación del *Aquelarre apócrifo* porque en ellas se resume en gran parte la razón tantas veces preguntada sobre el origen de la lista *Aquelarre* y lo que siento por la misma. Cuando esta colaboración sea pública la lista estará a punto de cumplir los tres años y aunque pueda parecer que no es demasiado tiempo lo cierto es que la situación del juego ha cambiado sustancialmente. En aquellos momentos, y con el fin de *Joc*, *Aquelarre* se convertía en un juego de futuro incierto, a pesar de ser un juego con apasionados defensores... y detractores. En el momento actual *Aquelarre* vuelve a estar en el mercado con más de una decena de títulos nuevos y varias versiones del manual básico.

En este momento y abusando de la buena voluntad de los lectores hablaré un poco de mi, no soy una de las viejas glorias del rol, de esos que jugaban ya con manuales fotocopiados en inglés a falta de material en castellano, y tampoco soy un experto informático... y hace tres años mucho menos. Lo cierto es que en aquellos momentos no era más que un aficionado al rol que se estrenó con *Aquelarre* con una pandilla de amigos y que ignoraba totalmente el alcance de esta afición hasta el punto de considerarse miembro de una reducidísima afición. Cuando me entere del final de *Joc* estaba desgraciadamente en el dique seco, con mi reducido grupo dispersado y una horrible sensación de mono a mis espaldas. Esta época coincidió con mi descubrimiento de la red, y pronto me encontré con que dispersos por la red podía encontrar cosas sobre el juego aportados por aficionados. Y de repente el gigantesco puzzle cósmico empezó a encajar. Pase muchos días recopilando por la red y mandando mensajes a los autores para charlar con ellos, luego descubrí el chat y empecé a buscar en los canales a aficionados con idéntica pasión por el juego. Y allí empezó, todo fruto de muchas casualidades. La gente empezó a asociar mi proyecto de recopilación con otro del propio Ricard Ibáñez que había comentado de hacer un CD con material inédito. Y coincidió que alguien me dijo que era mucho proyecto para hacer charlando por IRC y me sugirió que

se crease una lista para darle una mayor seriedad. Un par de días después conocí egroups y conseguí crear una lista. El resto es historia...

Hoy en día aquello que una vez llamé "Proyecto Aquelarre" se ha convertido en una lista con más de 400 miembros. Y el sueño del que habla Ricard se ha traducido en un montón de colaboraciones que en ocasiones forman parte de los nuevos suplementos. Sin embargo aún quedaba mucho material en la lista... Ese material sale ahora de nuevo a la luz gracias al trabajo de uno de los colisteros, Antonio Polo. Con ello se completa el viejo sueño de una recopilación de material inédito, y aparece un nuevo motivo de orgullo para el que escribe. Y una vez más llega el momento de desaparecer y dejar de molestar, haciendo honor a mi cargo de moderador fantasma...

— Tanys (5 de septiembre de 2002)

Es ya una historia vieja, así que debe ser buena, porque las viejas historias son las mejores. Cuenta cómo un joven entusiasta de un juego de rol que todos consideraban muerto contactó con el autor, y le pidió permiso para crear una lista de correo de aficionados a ese juego que llevaba varios años sin publicarse. Cuenta como el viejo autor sonrió de través, y le brillaron los ojos detrás de las gafas de sol que siempre lleva, y dijo que sí, que vale, que era una buena idea.

Cuenta como se fundó la Cofradía Anatema, lista de correo de Aquelarre, con catorce miembros...

... poco antes de que el juego resurgiera de sus cenizas...

... con más fuerza que nunca...

... con más entusiasmo que nunca...

... y Tanys, el cofrade fundador, se quedara de un palmo de narices.

Lo que no cuenta la historia es la bulla que me pegó cuando nos vimos cara a cara, ni lo que le respondí cuando me preguntó por qué no se lo había dicho.

Hoy la lista Anatema tiene varios cientos de miembros.

Estas son sus preguntas...

Estas son mis respuestas...

— Ricard Ibáñez (3 de septiembre de 2002)



Dijo Pérez-Reverte en una ocasión que la gente bien nacida es la que da con los nudillos en la barra y pregunta qué se debe. Y precisamente es lo que pienso hacer yo.

Durante varios meses me dejado buena parte de los conos y bastoncillos de mis ojos mirando una pantalla de ordenador, leyendo más de ocho mil mensajes escritos por cientos de colisteros, extrayendo información que me parecía útil, trabajando en secreto, con premeditación y alevosía. Y como todo buen criminal he tenido cómplices y procedo a delatarlos.

El primero fue Ricard, que aceptó contestar todas las preguntas surgidas en la lista que habían quedado sin contestar en este tiempo –y ni siquiera fue necesario utilizar métodos de tortura para obligarle a hacerlo–. La verdad es que estoy seguro que sacó tiempo de donde no lo había (incluso para escribir una pequeña introducción) y por tanto fue un gesto inesperado y doblemente valorado.

En segundo lugar, tras agenciarme una tabla de ouija, pude ponerme en contacto con nuestro moderador fantasma, Tanys, el responsable de poner todo esto en marcha. Tras contarle el plan del crimen no sólo se maravilló y me proporcionó todo el apoyo necesario sino que dignó a escribir una maravillosa introducción para este *Aquelarre Apócrifo*.

A continuación, mis contactos me llevaron ante Sebastián Casañas, alias “Zevashtyan”, el terror argentino. Gracias al trabajo que realizó hace ya algún tiempo pudimos contar con una sección de “Fe de Erratas” digna de tal nombre –y ni siquiera se imaginan la cantidad de simples erratas ortográficas que se han quedado en el tintero (“¿minucioso el chico?, naaa”)–.

Por último (*Last, but not least...*), conté con todo el apoyo (moral e informático) de Chris, creador de la maravillosa página web de la Cofradía Anatema, y sin cuya ayuda probablemente esto no hubiera pasado de un montón de archivos DOC en mi ordenador.

Y ahora que mi crimen se ha hecho público, me gustaría terminar mi confesión agradeciendo a todos los colisteros su participación en la lista de correo. Este *Aquelarre Apócrifo* está hecho con sus colaboraciones y desde el principio fue pensado para ellos.

Gracias a todos y a cada uno de vosotros.

— Antonio Polo (4 de septiembre de 2002)

Índice

| | |
|---|------------|
| Introducción de Tanys | 4 |
| Introducción de Ricard Ibáñez | 6 |
| Introducción de Antonio Polo | 7 |
| Parte 1: Leyendas | 10 |
| - Leyendas de Andalucía | 11 |
| - Leyendas de Aragón | 19 |
| - Leyendas de Asturias | 28 |
| - Leyendas de Cantabria | 33 |
| - Leyendas de Castilla-La Mancha | 34 |
| - Leyendas de Castilla-León | 37 |
| - Leyendas de Cataluña | 42 |
| - Leyendas de Extremadura | 44 |
| - Leyendas de Galicia | 46 |
| - Leyendas de Mallorca | 55 |
| - Leyendas de Navarra | 56 |
| - Leyendas del País Vasco | 57 |
| - Leyendas de La Rioja | 73 |
| - Leyendas de Valencia | 74 |
| - Leyendas de Portugal | 76 |
| - Leyendas de América | 77 |
| - Leyendas de Europa | 81 |
| Parte 2: Artículos | 85 |
| - El Arte de la Guerra | 86 |
| - El Arte de la Magia | 93 |
| - Historia | 106 |
| - El Mundo Medieval | 110 |
| - Sociedad Medieval | 116 |
| - Medicina Medieval | 126 |
| - La Iglesia del Medievo | 131 |
| - Idiomas | 135 |
| - Sobre Aquelarre y el Rol | 139 |
| Parte 3: Bestiario | 144 |
| - Bestiario | 145 |
| - Animales | 151 |
| Parte 4: Los Secretos del Diablo | 152 |
| - Sobre la Creación del Personaje | 153 |
| - Sobre el Sistema de Juego | 158 |
| - Sobre el Combate | 162 |

| | |
|---------------------------------------|------------|
| - Sobre la Magia | 169 |
| - Sobre el Bestiario | 178 |
| - Sobre la Edad Media | 180 |
| - Sobre Aquelarre | 183 |
| Parte 5: Cronología Histórica | 185 |
| Parte 6: Bibliografía | 208 |
| - Manuales y Suplementos | 209 |
| - Bibliografía de Ensayo | 209 |
| - Obras de Ficción | 214 |
| - Otros Juegos de Rol | 217 |
| - Música de Ambientación | 217 |
| - Películas de Ambientación | 221 |
| - Aquelarre en Internet | 222 |
| - Recursos para Aquelarre en Internet | 223 |
| Parte 7: Fe de Erratas | 224 |
| - Aquelarre (Primera Edición) | 225 |
| - Rerum Demoni | 225 |
| - Rincón | 225 |
| - Villa y Corte | 226 |
| - Aquelarre (Segunda Edición) | 226 |
| - Mitos y Leyendas 0 + Pantalla | 230 |
| - Jentilen Lurra | 230 |
| - Ad Intra Mare 1 | 230 |
| - Ultreya | 232 |
| - Aquelarre (Segunda Edición – Color) | 232 |
| - Codex Inquisitorius | 235 |
| - Al Andalus | 235 |
| - Medina Garnatha | 235 |
| - Danza Macabra (Segunda Edición) | 235 |
| Parte 8: Batallitas | 243 |
| - Esos Locos Directores... | 244 |
| - ...Y sus Locos Jugadores | 248 |
| Parte 9: Canciones y Poemas | 263 |
| Parte 10: Frases Célebres | 270 |

Parte 1

Leyendas



Las leyendas han sido ordenadas por Comunidades Autónomas, dedicando un apartado a leyendas americanas y europeas.

Leyendas de Andalucía

El Principio de las Mil y una Noches

Enviada por Ricard Ibáñez (6-9-2000)

Había una vez dos hermanos que eran reyes, cada uno de un país vecino. Y he aquí que uno de ellos sintió deseos de visitar a su hermano. Dicho y hecho, organizó una lujosa caravana y salió de viaje. Pero en la primera noche sintió añoranza de su joven y bella esposa, y resolvió volver solo, a galope de caballo, a su palacio para visitarla. ¡Cuál sería su sorpresa cuando la encontró durmiendo con su amante, en el lecho nupcial! Ciego de cólera, descargó su cimitarra sobre ambos cuerpos, matándolos en el acto. Luego, sin decirle nada a nadie, volvió a la caravana y reemprendió el viaje.

Grande fue la alegría de su hermano, que se tornó en preocupación al verlo tan triste y abatido. Para animarlo, organizó una gran cacería, pero el hermano no manifestó deseo alguno de ir, diciéndole a su hermano: "Mira, mejor ve tú, que yo me quedaré en mis habitaciones, sin salir de ellas, pues solamente busco tranquilidad y soledad". Y su hermano se fue de cacería, con todo su gobierno.

Creyendo que el palacio había quedado vacío, la mujer del príncipe se apresuró a organizar una orgía en el jardín con todos los esclavos negros del palacio, como era su costumbre, sin saber que el hermano de su marido la espiaba desde una ventana. Y el hermano pensó: "Mi hermano es más desgraciado que yo, porque mi mujer, al menos, me engañaba con un amante de origen noble, y ella lo hace con todos los esclavos negros del palacio". Y este pensamiento le consoló y le hizo recuperar en parte la alegría. Al volver su hermano de la cacería quiso saber el motivo de su cambio de humor, y el otro no tuvo más remedio que decírselo. Tras ejecutar a la esposa infiel, ambos hermanos decidieron partir del palacio como simples mendigos, vagando por el mundo hasta que encontrasen a alguien más desgraciado que ellos.

Y la primera noche en que durmieron al raso vieron a un Djín que llevaba encadenada a una hermosa hurí con él. El genio se durmió profundamente, y la muchacha, viendo a los dos hermanos, les exigió que le hiciesen ambos el amor, bajo la amenaza de que despertaría a su amo si no lo hacía. Una vez acabado todo, les pidió un anillo a cada uno, en recuerdo de su acto. Y sacando de su pecho una larga ristra de anillos engarzados les explicó que el genio la había raptado la noche de su boda para

disfrutarla solo para sí, y que ella, en venganza, lo engañaba con todos los que podía.

Los hermanos decidieron que el genio era más desgraciado que ellos, y volvieron a sus respectivos reinos...

La Peña de los Enamorados

Enviada por Antonio Santo (3-11-2000)

Encantado de conocerte, viajero. Mi nombre es Ainxo de Santú; quizá ya me conozcas, pues se ha hablado mucho de mis historias a lo largo y ancho de toda Castilla. Yo no las invento: sólo las cazo y guardo como la cornamenta de un ciervo altivo; no me acuses de mentiroso o de loco, pues todo cuanto digo se ha escuchado alrededor de hogueras, ha sido contado por viejas a sus nietos, es susurrado aún en noches oscuras. Son sólo leyendas, es cierto: quién sabe si verdaderas o falsas, pero leyendas al fin y al cabo. ¿Cómo dice vuesa merced? ¿Deseáis escuchar una de las muchas que reposan en mi Compendio? No me importará compartir un vaso de vino y un rato frente a la chimenea con vos, pues veo que venís de lejanas tierras, y necesitáis saber de nuestras costumbres. Y no hay otra forma mejor que escuchando cuentos e historias, pues no se puede conocer la realidad sin aprender la mentira. Mas no me entretengo; no tenéis tiempo que perder, pues quizá debáis partir y contarla a otros muchos...

Todo esto que os voy a contar pudo ocurrir hace siglos, o ayer, o quizá no ha ocurrido nunca u ocurra mañana; lo que está claro es que es una historia cierta como la vida, como el sol que se levanta cada mañana y el Dios que lo hace amanecer. Situemos pues la acción en un pasado, por colocarla en algún punto, y comencemos la narración. Ah, feliz fue el día en la casa de los Aldonza en que, con el despuntar de la aurora, nació la niña más hermosa que jamás haya pisado tierra alguna. Un cuerpecito regordete, ojitos azules que miraban sorprendidos al nuevo mundo, que no derramaron ni una sola lágrima al nacer, pues estaba escrito que la niña no debería llorar hasta que se cumpliera su destino. La sombra de lo que más tarde sería una larga melena rubia alumbraba su cabecita; los deditos, rechonchos y agarrando el aire, las piernecitas sacudiéndose juguetonas. Y la niña, sana y feliz, fue bautizada Aurora, pues nació con ella y con ella rivalizaba en hermosura.

Pasaron los años; tiempos de felicidad para Aurora y su familia, pues la hermosa

chiquilla creció sin conocer jamás la tristeza. Desde muy pequeña estaba siempre riendo; nunca le faltó de nada, siempre tuvo un amigo con el que jugar, un perro tras el que correr y un campo de trigo por el que revolcarse: todo lo que hace falta a un niño para ser feliz. Y era hermosa, sabe Dios cuán bonita era: si al nacer ya despuntaba su belleza como un lucero en noche oscura, al crecer y convertirse en muchacha Aurora irradiaba y cegaba con su porte y galanura. Sus ojos eran más azules y profundos que lagos, como un mar de melancolía movido por el viento de la soledad; su pelo era el mismo oro del rey Salomón, tejido y trenzado por las huríes del impío profeta moro para ponerlo en su cabeza. Su piel era suave y tersa, como una tela blanca de seda sobre la que se posaban los dos pétalos de rosa de sus labios. Sus dientes eran luna llena alumbrando el destino de los hombres; sus manos eran finas y delicadas, sus pechos se alzaban desafiantes, testigos y testimonios de juventud y hermosura. Sus caderas eran remanso, oasis, tregua de guerra; sus piernas, inacabables como una cascada de blanca espuma centelleante; su risa, que al corazón llama, ama y duele; su voz dulce y cantarina como la lira del mítico Orfeo. Si un troyano príncipe tuviera que elegir entre ella y dos diosas, sin duda comería Aurora a la noche manzanas de oro; si el sagrado Cristo no nos hubiera hecho olvidar las idolatrías antiguas aún correría Apolo tras esta ninfa de los hombres, y se convertiría ella no en laurel sino en divina zarza, pues su belleza era tan inmensa que sus espinas de fuego dañaban al corazón y adormecían la mente si la miraban mucho tiempo.

Como ya había dicho, pasó su niñez y su adolescencia, y Aurora se hizo mujer; pero de esto su padre nada se daba cuenta, pues seguía viendo en ella una dulce chiquilla a la que abrazar y besar. Y no se dio cuenta el infeliz progenitor hasta que un día, por azar, mientras paseaba por sus tierras escuchó unos cantos cruzar el silencio del atardecer; movido por la curiosidad se acercó sigiloso hacia donde sonaban. Venía la música del pequeño torrente que caía de la montaña; sin hacer ruido apartó unos arbustos para ver mejor, y allí vio a su hija, la hermosa Aurora, bañándose plácidamente. Comprendió de repente que los años la habían cambiado; que ya no era una niña y que no podía mantenerla a su lado por más tiempo. Entristecido se marchó de allí, llorando amargamente; durante dos días y dos noches se mantuvo encerrado en sus aposentos sin salir, sin tomar alimentos ni agua. Salió pálido y demacrado; débil, pero resuelto a tomar una decisión. Entregaría a su hija en matrimonio; pero la entregaría a un buen hombre, a alguien que él conociera y en quien confiara. Tenía que ser rico y noble, como ellos... y había uno, ¡sí!,

un sobrino suyo, marqués de una región cercana. ¡un hombre de confianza! ¡Templado en la guerra, alto, fuerte y de bellos rasgos! ¡Dueño de tierras y de gentes! ¡Respetado cortesano! No había duda: la boda se celebraría sin más tardanza en dos meses, lo justo para mandar emisarios por toda Castilla y hacer los preparativos. Pero resolvió no decírselo aún a su hija, y no sabemos si hizo bien o mal así, pues el destino le tenía preparado un desenlace diferente.

Mas sigamos con la historia... ¿qué ocurrió con la hermosa Aurora, bañándose sola en medio del monte? Quiso la suerte que otro hombre escuchara los cantos y se acercara, igual que el padre de la mujer, a ver de quién salía tan bella música; y este otro hombre también se quedó maravillado de su hermosura. Era un morisco, un hombre cuya familia había quedado en Málaga y conservado su fe, aun con todas las persecuciones que habían soportado. Un árabe alto, de pelo oscuro y rizado y ojos profundos e inquisidores, con la sombra del desierto en ellos, con la luz del espejismo. Un hombre, aunque extraño e impío, hermoso en cierta manera. Y era además valiente, así que resolvió una argucia para ganar a la dama. Salió de su escondite dando grandes voces:

– Bella señora, ¿sois una visión enviada por ángeles o vuestra belleza cierta? – le dijo.

Y ella se turbó, y corrió hacia sus vestiduras para taparse; él fue más rápido y se las arrebató ante sus narices.

– Contestadme o no os daré vuestras ropas... – dijo en tono socarrón.

– ¿Cómo os atrevéis? ¡Dadme ahora mismo mi vestido, o...! – gritó enfadada.

– ¿O qué? – le respondió, y saltó hacia una roca cercana-. Vamos, venid a por él – la mujer subió.

– ¡Dámelo, maldito moro...! ¡Dámelo! – y, agarrándole de la capa que llevaba, comenzaron a forcejear; y en la disputa, perdieron el equilibrio, y cayeron los dos abrazados desde muy alto al agua del pequeño lago que había abajo. En esto levanta el árabe la cabeza, y se ve la capa mojada, las ropas caladas, el inútil guiñapo que era el vestido de la mujer en la mano derecha; y mira a la dama y ve su cara de sorpresa y enfado a la vez, su mirada centelleante y la forma de gesticular las manos. Miró Aurora al otro, se miraron los dos, y no sabemos qué debieron ver, que estallaron en carcajadas ante semejante escena, y estuvieron riendo largo rato.

Apagadas las risas, el morisco, de nombre Ahmed, devolvió el mojado vestido a Aurora; alisó ella como pudo la empapada capa del otro, y cruzaron una mirada. Una sola mirada, y no ha habido jamás ojos que se fijaran entre sí de tal forma. Atados, unidos para siempre, durara cuanto durara ese “siempre”. El

amor se posó en ellos; y allí mismo, apasionadamente, tomó posesión él del cuerpo de ella, y sellaron su cariño, jurándose eterna fidelidad.

Al día siguiente apareció Aurora en casa, calada de agua hasta los huesos. Su padre la encerró en su cuarto para que reposara, no fuera a ponerse enferma para su boda; y ese mismo mediodía le comunicó la noticia de su enlace. La hermosa mujer nada dijo.

–¿Acaso no te alegra la noticia, hija mía?
– le preguntó su padre, sorprendido ante su reacción.

– Mi boda... – sólo balbuceaba la chica, sorprendida. Y, encogido su corazón, se marchó corriendo a su cuarto.

Allí pensó, ¿qué hacer? Podía huir con Ahmed, o quedarse y enfrentarse a su boda, olvidar la promesa hecha y el amor nacido. No, no haría eso. Jamás. Se casaría con su amado. Pero, ¿cómo decirlo a sus padres? ¿Cómo unirse en santo matrimonio con un árabe? Ella no abandonaría a Dios y él tampoco a Alá, de eso estaba segura. Pero debía decírselo a su padre; él lo entendería todo. Él siempre la comprendía, y la quería como a nada; se lo diría y él sabría que hacer.

Y así lo hizo. En mala hora confesó su secreto; su padre, cuando supo que ella había perdido la honra y además con un morisco, agarró un palo de la chimenea, arrinconó a la bella Aurora y la golpeó salvajemente, mancillando, amaratando, rompiendo su cándida piel. Cuando sintió que ya había suficiente, la dejó marchar, pero le avisó: “Mancha mi nombre una vez más; vuelve con ese hombre maldito, y no verás más la luz del día.”

Corrió en busca de su amante para contárselo todo. Cuando le encontró, en el mismo lugar en que se separaron, vio que él estaba también curándose numerosas heridas.

–¿Qué te ha ocurrido? – le dijo Aurora.

– Lo mismo que a ti, amada. Los míos no aprueban nuestro amor – dijo, entristecido– . ¿Qué haremos ahora?

– Si mantenemos este amor no podremos tener paz en ningún lugar de esta tierra. Allá donde haya un moro o un cristiano seremos expulsados o muertos.

– Ya sé lo que hacer. Ven conmigo.

Era la noche más oscura que jamás se haya visto. Parece que Dios quería echar un manto de negrura sobre aquel amor prohibido e imposible, ese dolor desgarrador del que no puede conseguir aquello que más desea. Y la marcha de aquellas dos enamoradas figuras no fue vista por nadie; ninguno pudo vislumbrar siquiera la difícil subida hacia lo más alto de aquella peña, las manos que él le tendía, los ánimos que ella le daba, el amor que ambos tenían. Tras horas de ascensión, llegaron arriba, y de lo que dijeron en aquellos momentos nada

sé, aunque dicen las mujeres que éstas fueron sus palabras:

–¿Estás seguro de que quieres hacerlo, amada mía?

– No. No estoy segura. Pero es nuestro deber.

–¿Nos perdonarán alguna vez?

– No lo sé. Y creo que su perdón ahora no importa; sólo el de Dios.

– Que Dios, sea el tuyo, el mío, sea el de quien sea, nos acompañe.

– Amén – dijo. No sé las palabras exactas que fueron pronunciadas en estos postreros momentos; sí sé que ésta fue la única vez que una plateada lágrima cayó por la mejilla de Aurora, mujer que, por estar destinada a la felicidad, jamás había llorado. Y se acercaron, abrazados, hasta el borde del acantilado; alzaron la mirada al cielo, se besaron una última vez, y se lanzaron hacia el vacío, hacia la muerte y el infinito, fundidos en el más fuerte abrazo que nunca existió.

Un desconsolado y arrepentido padre les encontró al día siguiente. Quiso separarlos para dar sepultura a su hija, mas ni siquiera el hombre más fornido pudo romper aquella unión. Los enterró sin duelo, sin ceremonia y fuera de tierra santa, como se debe enterrar a un suicida. Él solo, ante la tumba, cantó el miserere; y él solo miró la peña que les vio morir.

“Han muerto por mi culpa. ¿Les habrá perdonado Dios en la otra vida? ¿Me perdonará a mi alguna vez?”

Y ante sus ojos se obró el mayor milagro nunca visto.

Un fuerte temblor sacudió la tierra, arrancó árboles y enfureció el lejano mar hasta el punto de que se oía el fragor de las olas a cientos de kilómetros de distancia; y la mano de Dios golpeó la peña, la transformó, y le dio el aspecto que tiene ahora. El de dos cuerpos, fundidos en amoroso abrazo, y una cara que surge de la piedra y es el perfil de la montaña: la de la más hermosa Aurora, inmortal para siempre, escrita en la piedra.

Esta es la historia, viajero. No sé qué pasó tras su muerte; me gustaría pensar que el milagro fue una señal de perdón, que el padre pudo vivir el resto de sus días, triste pero en paz con su alma. Pero no te lo puedo decir seguro: lo único que sé lo he contado, y está la peña como testimonio. Cuando vayas por el camino real hacia Castilla y veas desde lejos la forma de perfil de una hermosa mujer; recuerda esta leyenda, amigo mío. Y háblales a todos de la Peña de los Enamorados, y de los dos que la eligieron para sellar su amor para siempre.

Ideas de Aventuras:

- ?? Un ofendido padre contrata al grupo de PJs para que investiguen quién es el amante de su hija Aurora. Imagináos la escenita, que, andando por el monte, se topen con la costumbre de la jovencuela de bañarse desnuda en el torrente. ¿Qué se le ocurriría hacer a los jugadores? (Si, total, la mozueta ya está desvirgada, no se va a notar...) No, ya en serio. Les contratan, descubren toda la historia de amor, y los amantes (que les caen muy simpáticos) les piden que distraigan a su padre la noche siguiente. Los ingenuos PJs se cuidan bien de que el padre no salga, preocupado como está, a buscar a su hija desaparecida; cuando a la mañana siguiente aparecen muertos, el padre se revuelve para matar a los que le impidieron atrapar a su hija (y le quitaron el gustazo de matarla él mismo).
- ?? En *Rinascita*, los jugadores encarnan un grupo de inquisidores, encargados de investigar historias sobre los fantasmas de un hombre y una mujer que vagan, desconsolados, por la zona. Llegan allí (sin conocer la leyenda, claro), y descubren que una bruja, amiga de Aurora, ha decidido vengarla haciéndole la vida imposible al padre.
- ?? Los PJ se encuentran una noche en una montaña. Pasan la noche tranquilamente, y a la mañana viven en primera persona el milagro de la transformación de la montaña. Ahora resulta que, después de todo el rollo de sacudir la montaña, salen de los bosques, ofendidos, todos los bichos que se os ocurran, preguntando qué pasa; y entre esos bichos, ¿qué tal el famosísimo demonio Barbatos? ¡Qué divertido (para el DJ)!
- ?? Y la última que se me ocurre, así a primeras, la más dramática y hermosa. Partida para un solo jugador, árabe y morisco. ¿Os imagináis lo demás? Se enamora perdidamente de una bella dama, y va viviendo todos los tormentos que le hacen sufrir por su prohibido amor; hasta que todo termina tan trágicamente como ya he contado. Chula, ¿verdad? Pero es una partida totalmente individual, sin continuidad de personaje.

San Rafael, protector de Córdoba

Enviada por Antonio Polo (10-11-2000)

Bien, entre 1274 y 1280 vivía en Córdoba un fraile llamado fray Simón de Sousa y durante estos años se desató en la ciudad una gran epidemia de peste que afectó a todos los sectores de la población. Por suerte, al fraile se le apareció un día el arcángel Rafael que tras

curar al fraile de la peste le pidió que le dijera al obispo que si quería acabar con el brote de peste debía colocar una imagen del arcángel sobre la torre de la Catedral. Así se hizo y la enfermedad desapareció... y la estatua aún sigue allí.

La cosa no acaba aquí, aunque la aparición de todo un arcángel es ya todo un acontecimiento por sí mismo. A finales del siglo XVI, estando enfermo el padre Roelas, un casto varón, comenzó a escuchar voces que le exhortaban a salir al campo si quería curarse. Así lo hizo y estando descansando junto a un arroyo se le aparecieron cinco hermosos caballeros montados en caballos magníficos (¿ángeles?) que le pidieron al sacerdote que hablara con el obispo y le pidiera que guardara los huesos aparecidos en la iglesia de San Pedro de Córdoba porque eran reliquias de los mártires San Acisclo y Santa Victoria (patronos de Córdoba). Y tras decir eso, desaparecieron en el aire. El padre Roelas (imagino que "cagao" de miedo) volvió a Córdoba (dándose cuenta de que estaba curado) y habló con el obispo y le explicó lo sucedido. Este le dijo que sí, que bueno, que vale... que todo era muy bonito... pero, ¿de quien era la voz que escuchaba cuando estaba enfermo y que le pedía que saliera al campo? Igual era de un demonio, ¿no? Roelas, un poco mosqueado, volvió a su casa y esa misma noche volvió a escuchar la voz y antes de que continuara le pidió que se identificará: de repente, a los pies de su cama, apareció un bello ángel que le dijo: "Te juro que soy Rafael, arcángel a quien Dios me ha puesto como custodio de esta ciudad".

Desde entonces, la casa del padre Roelas se convirtió en una especie de ermita y tanta fue la devoción en la ciudad por el arcángel que a finales del siglo XVIII se construyó sobre ella una iglesia, la Iglesia del Juramento de San Rafael. También. San Rafael se convirtió en custodio de la ciudad y si algún día visitáis la ciudad encontrareis su figura en esculturas, monumentos, fuentes, azulejos en las entradas de las casas, nombres de tiendas.... (eso sí, no aparece como en *Aquelarre*, si no con un pez en la mano izquierda y un báculo de peregrino en la derecha... Mirad el *Libro de Tobías* para más información). Además, en cualquier callejero de la ciudad podéis encontrar los nombres de "Roelas" y "Simón de Sousa" en sendas calles y además existe una calle llamada "Cinco Caballeros" que marca el lugar donde se le aparecieron los 5 jinetes al padre Roelas.

Ideas de Aventuras:

- ?? Los personajes tienen que colocar la escultura de Rafael encima de la torre y hay por ahí un demonio (digamos que... Guland, demonio de la enfermedad, o Frimost, enemigo de Rafael) que intentará evitarlo a toda costa.

- ?? Los personajes son amigos del padre Roelas y este le pide que les acompañen hasta el campo para curarse la enfermedad. Son testigos del milagro de los 5 Caballeros pero a la vuelta, aunque las puertas de la ciudad están cerca, siempre hay "personas" que no desean que Roelas llegue a su destino.
- ?? Al parecer, Rafael no se le ha aparecido en verdad a Roelas, sino que ha sido Frimost, que quiere llevar la destrucción a la ciudad al crear un grupo de fanáticos que se enfrentará al obispo, un poco escéptico respecto a lo que dice Roelas. Por suerte, Rafael se ha enterado de todo y pretende enmendar la situación y haciéndose pasar por un joven noble contrata a un grupo de tipos para que hagan el trabajo por él.
- ?? Resulta que Roelas miente descaradamente... Ni Rafael, ni Caballeros ni nada. Solo es un aprovechado que pretende ganar algo de dinero con la venta de las reliquias (que pueden ser o no de los santos), ya que está seguro que el obispo se las dejará para que las custodie. Por suerte, un joven noble contrata a un grupo de personajes para que resuelvan el misterio y atrapen a Roelas... naturalmente, es Rafael.

Las Leyendas del Convento de la Victoria

Enviada por Antonio Polo (11-11-2000)

Dicen que donde estuvo el convento de la Victoria (desapareció a mediados del XIX: se encuentra entre dos grandes avenidas: la Victoria y República Argentina, un lugar donde las excavaciones arqueológicas han encontrado un enorme cementerio romano) hubo en tiempo de los árabes un asilo de mujeres cristianas (o mozárabes) que se consagraban desde niñas a Dios. Lo malo es que cada vez que los árabes tenían una mala batalla contra los reyes cristianos se dedicaban a visitar el convento y a hacerse los machotes matando y violando cristianas. Y en una de estos arranques de los moros, llegaron hasta el convento, que había sido cerrado (ya estaban acostumbradas y sabían lo que tenían que hacer) y mientras intentaban forzar las puertas, las mujeres que allí habían estado recluidas y sabiendo que su muerte estaba próxima, todas ellas, alabando a Dios y con cirios en la mano, decidieron arrojarse a un pozo que tenía el convento. Y cuando entraron los árabes, sólo pudieron ver a las últimas de las mujeres arrojándose al pozo (incluso dicen que algunos de los árabes, maravillados, se convirtieron al cristianismo allí mismo).

Desde entonces se llamó Pozo de las Vírgenes y la cosa no termina aquí: en 1553, siendo Corrector el fraile Diego de Ledesma, además de otros frailes, juraron que mientras rezaban en el coro de la iglesia vieron una procesión de vírgenes vestidas de blanco con luces que salían del pozo, atravesaban la pared y se arrodillaban ante el coro y entonando bonitos cantos para luego desaparecer. Inquietante y muy gótico, ¿no?

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

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

La Torre de la Malmuerta

Enviada por Antonio Polo (11-11-2000)

La Torre (en realidad una torre barbacana, pero que al desaparecer la muralla a la que estaba unida actualmente es una torre exenta con un pequeño puente de piedra y unas escaleras que forman un arco en un lateral) se llama así porque en ella fue encerrado un noble cordobés tras haber matado por celos a su esposa. Fue encerrado en la torre y obligado a trabajar de vigía hasta el día que muriera. Era una cosa así, pero mirará en algunos libros por si me he equivocado... La otra leyenda dice que cuando un jinete pase cabalgando rápidamente

por debajo del arco de la torre y pueda leer la inscripción que hay en las piedras del arco le será revelada la entrada a un tesoro secreto que hay en la torre.

El Pañuelo de la Princesa

Enviada por Nuala (1-12-2000)

Acababa de producirse la invasión de los bárbaros. Lo que había sido Imperio Romano estaba convertido en un rompecabezas de pequeños Estados, cada uno gobernado por las gentes de distintos pueblos y tribus que habían participado en la invasión.

Mientras los ostrogodos ocupaban Italia, los visigodos y los francos disputaban la posesión de Francia. Los suevos formaban la monarquía de Galicia pero también había suevos en Andalucía, peleando por el dominio del territorio. Y los visigodos mismos penetraban y se sostenían con dificultades, desde Roncesvalles hasta Toledo. En estas circunstancias, iniciándose ya el predominio de los godos, sube al trono el rey Amalarico.

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

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

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

a su dictado, eran precisamente los clérigos arrianos que rodeaban al rey.

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

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

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

Tuvo noticia Amalarico de la entrada de los francos en sus territorios de la Septimania o provincia de los godos españoles enclavada en Francia, junto a los Pirineos. Abandonó Sevilla precipitadamente Amalarico y a marchas forzadas se dirigió a los Pirineos con ánimo de castigar a sus cuñados, pero la fortuna le fue adversa y encontrándose ambos ejércitos en las cercanías de Narbona, fue muerte Amalarico en la batalla del año 531.

Clotilde, libre ya de su tiránico esposo, regresó a Francia donde se dedicó de lleno a la piedad, y murió santamente.

Leyenda de las Tres Estrellas

Enviada por Anarwen (15-12-2000)

En el año 1247 el sultán Alhamar 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, a 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, acerca de las cuales puede leerse en las crónicas que "pocas veces la hermosura y el candor había extendido sus tesoros con tanta largueza".

La primera de ellas era Xacharatadur, que significa "*árbol de perlas*" y era blanca como la nieve del Solair y de abundante y rizada cabellera castaña. La hija mediana era Leila, "*noche*", de morena tez, miradas avasalladoras y trenzas como el azabache, la hija menor era Amina, "*fiel*", que en cambio era de cabellos rubios como el sol, azules ojos y una sonrisa de bondad animando siempre sus labios.

Las tres se encontraban libres de las cadenas del amor, transportadas a Granada en literas cerradas y bien custodiadas en suntuosos jardines no recibían otras caricias que las que les prodigaba cada mañana su padre.

Una noche de luna las tres doncellas se encontraban paseando por los jardines del Alcazaba, y 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 Osmín el bravo, ni Aliatar el Arrogante, ni Reduán el Terror de las fronteras, son los llamados por Alá 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 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. El primero de ellos agarrando la mano de Xacharatadur le dijo:

– Princesa: la más bella del universo, yo soy el genio de las aguas y tengo palacios transparentes en los más recónditos subterráneos. ¿Quieres, oh perla de los mortales, habitar conmigo en este Edén de delicia?

Acto seguido Leila oyó lo siguiente:

– Yo mando en los céfiros y en las brisas. Quiero compartir contigo un trono que se cierne en el espacio, y que tus ojos iluminen la esfera encendidos por el fuego de la pasión. Vente conmigo a las regiones del fuego y la noche será eterna para nuestra ventura.

El tercero se postró ante Amina y exclamó:

– Yo habito en los jardines de Granada, sus puras flores te brindaran eternamente sus perfumes, las plantas serán tu alfombra y las bondadosas hadas serán tus amigas y te mostrarán sus grutas si me acompañas.

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 entregamos, 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 pérdida de sus hijas fue tal que escondió sus tesoros y se dejó consumir por la pena.

La desaparición de las tres princesas aparece en las crónicas granadinas, sin embargo, algunos cronistas, menos entusiastas de los sueños maravillosos, afirman que la desaparición de las bellezas sevillanas fue debida a las artes empleadas por ciertos guerreros a las órdenes de García Pérez de Vargas. Estos conquistaron Sevilla, pero a cambio quedaron presos de amor por las hijas del monarca mientras que las escoltaban para que salieran de la recién tomada ciudad. Y también se asegura que soldados árabes, que después fueron escuderos castellanos, tuvieron mucho que ver en la trama..., "evaporándose" todos ellos por un hondo pozo que comunicaba el palacio con la zona de Bib-Blanca.

¿Qué historia será la verdadera?, aquí es donde se deja libertad para que la imaginación de cada uno marche por los derroteros que más le convengan.

Los Talismanes de Faraján

Enviada por Antonio Santo (16-5-2001)

¿Alguien recuerda que, en un suplemento de la primera edición de *Aquelarre*, Ricard hablaba de unas piezas de ajedrez que tenían poderes mágicos? Pues bien, he aquí que se dice que en Faraján, un pueblo malagueño perdido y diminuto, un alfaquí talló unos talismanes en madera que representaban caballos, caballeros y peones, y se los entregó a algunos soldados que peleaban en la guerra fronteriza entre el reino cristiano de Sevilla y el islámico de Ronda. Los guerreros que portaban estos talismanes decían tener una suerte asombrosa: salieron con vida de todas las batallas, escaparon de terribles peligros, y llevaron a cabo hechos de armas heroicos.

Cuentan los cronistas que la corte sevillana hizo eco de la noticia, de aquellos maravillosos soldados que portaban talismanes mágicos. Aquello llegó a oídos del rey castellano, que mandó llamar al alfaquí para que le mostrase los fetiches y el método de su construcción. El moro, por supuesto, no se lo reveló; pero el monarca se asombró de la similitud de aquellos talismanes con las piezas del juego del ajedrez. Pronto ambos simpatizaron, y el árabe contribuyó gracias a sus conocimientos sobre el juego en la redacción del famoso *Libro de los Juegos* de Alfonso X, el mejor tratado sobre ajedrez jamás escrito, según dicen aquellos que entienden. El alfaquí permaneció en Sevilla ciento tres días; tantos como problemas plantea el libro. Durante ese tiempo ambos se olvidaron del problema principal: la guerra y el odio entre sus dos pueblos.

Leyendas de Aragón

La Leyenda de Atland

Enviada por Tanys y Chema Gutiérrez Lera (1,2-5-2000)

Fue Atland un personaje misterioso, ser de otro mundo que en su apariencia humana adoptaba la humilde figura de un barbado anciano. Para los primitivos habitantes pirenaicos que habitaron en su tiempo, Atland, loco o mago, arrastraba su mísera existencia hundido en una pequeña cabaña construida con sus manos, más parecidas a raíces leñosas que humanas, a base de piedra sin cantera y troncos enteros de abeto. "El Viejo de las Cumbres", le llamaban, y en los poblados de las montañas, el Viejo se convertía en protagonista de historias y chismes inventados por los lugareños con el fin de entretener la mente y hacer más breves los rigores del crudo invierno.

Fue Atland en la imaginación de las gentes un soldado renegado de las guerrillas combatientes contra los invasores del Imperio Romano, que para alcanzar la vergonzosa libertad hubo de segar el cuello al cabecilla del grupo y huyó a esconderse a las faldas del ya entonces llamado Monte Perdido, sobre el que también se decía que era tal su lejanía debido a un extraño encantamiento que le permitía, a la montaña, cambiar de lugar entre las demás cimas de la cordillera. Por supuesto, Atland se ganó entonces la fama de Encantador de las Montañas. Verdad o no, lo cierto es que Atland, personaje que también ha llegado hasta nosotros con el nombre de Asland, escondía más de lo que enseñaba.

El Palacio Mágico del Monte Perdido

Atland tenía una misión sobre la tierra: los dioses, su familia, le habían encomendado la construcción mediante las artes mágicas, de un lugar maravilloso que sirviera de morada-puente entre los hijos de la tierra y los hijos del misterio. El venerable encantador, el más sabio de entre los primeros pobladores de las brumas que cubrieron las montañas en su génesis, se puso a trabajar con todas sus fuerzas.

Reunió todos los elementos conocidos. Para empezar, los primordiales: aire, fuego, tierra y agua. Después, los esenciales: humo, viento, roca y lluvia. Por último, los espirituales: palabra, lágrima, pétalo y música. Hilos de luz de sol y de luna le sirvieron para tejer el hechizo. Por fin, tras muchos siglos de empeño, el Palacio estuvo construido. Sobre las nubes que permanecen eternamente cubriendo la cima del Monte llamado Perdido, en uno de los macizos

montañosos más antiguos del planeta Tierra, se alza desde entonces un maravilloso palacio que sólo algunos elegidos con el don de la Segunda Vista han podido contemplar. Ninguna boca humana ha podido pronunciar las palabras que lo describirían, ni ninguna mano de artista ha podido trazar siquiera un bosquejo de su magnificencia. Aquellos que del fastuoso prodigio han tenido conocimiento, hablan del brillo del cristal más puro, magníficos jardines cuyos dibujos atrevidos han sido trazados por un mágico compás; más cercanos a nuestros días, hay quien ha vuelto insistir tratando de encontrar una certera descripción, sin conseguir sino un reflejo como el que percibe en su mente el ciego que conoce un cuadro con sus dedos: Maravillosas torres, resplandecientes almenas, radiantes frontispicios y relucientes columnas.

Pero este celestial lugar tenía un fin. Debía acoger entre sus paredes sin cemento un hogar, una acogedora morada para que floreciera el amor entre las dos especies de seres más queridas de la Creación. Atland previó lo que sucedería de dejar el acceso abierto a la curiosidad del descubridor humano, y estableció que sólo a lomos de caballos alados o dragones pudiera penetrarse en el recinto, guardado por pétreas fieras y bestias que cobraban vida según los deseos expresado por Atland por medio de un cetro de oro, tatuado de legendarias runas. La profecía estaba escrita. Se grabó en el frontispicio de un viejo dolmen, hoy desconocido y vergonzosamente cubierto por un vertedero de los humanos.

La Muerte de Atland

Fue el mismo Encantador de las Cumbres quien talló con golpes de palabras mágicas el texto de la profecía en la roca del dolmen, pero al parecer, brotaron lágrimas de sus ojos mientras lo hacía, y por eso hoy el dolmen se deshace bajo toneladas de escombros y deshechos. Lloraba Atland porque a veces, conocer hace sufrir, y él escribía en una piedra su propio final.

Apiadados los dioses de la pena que embargaba el corazón del viejo, fiel cumplidor de sus divinos deseos, ordenaron a las tres Moiras que entretejeran una cruel venganza con los mismos hilos de la muerte y del asesino de Atland, y así quedó escrito en el Tapiz del Destino.

[El final de la historia es trágico. El gigante Aneto, envidioso del poder de Atland, le dispara una flecha y lo mata. Los dioses acuden en su venganza y lanzan un rayo flamígero desde

los cielos, destruyendo al gigante y convirtiéndolo en montaña de roca y hielo].

El Tesoro del Moro

Enviada por Raúl Galve Valero (8-8-2000)

Había un noble musulmán, asentado en tierras turolenses, que había amasado una gran fortuna con sus pillajes y saqueos. Las noticias del avance enemigo no le preocupaba. Confiaba en que su avance sería detenido antes de llegar a la tierra que había convertido en su hogar.

Pero la Reconquista parecía imparable. Los cristianos avanzaban día a día, recuperando las tierras que en su día les habían arrebatado los musulmanes. Los consejeros y generales de este noble le imploraron que desistiese y se refugiase en algún lugar seguro, más al sur. El se negaba rotundamente, insistiendo en que los infieles cristianos no llegarían hasta allí.

Hasta que llegaron. Toda su seguridad se vino abajo, y un gran miedo le asaltó. Sus tierras, su fortuna, todo iba a perderse. Reunió a su familia y a sus mejores hombres de armas y, con su fortuna (un enorme tesoro de oro, plata y joyas), huyó a toda prisa. Mientras, su ejército intentaba ganar tiempo para él, combatiendo contra un enemigo muy superior en número.

La huida era más lenta de lo que pensaba el noble. Llevaban mucho peso, pero no estaba dispuesto a dejar sus riquezas en manos de los cristianos. Estos, habían sobrepasado al ejército musulmán y ya les iban ganado terreno. Desesperada, la comitiva se dirigió a las montañas, en busca de refugio. Lo encontraron en unas cuevas de muy difícil acceso.

El noble, enloquecido, creía oír al enemigo cada vez más cerca. En realidad, habían desistido en su búsqueda, pero él obligó a sus acompañantes a permanecer allí durante días y días. Hasta que al final murieron de hambre y sed.

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

La Leyenda de la Fuente de Cella

Enviada por Gabriel (tomado de Chema Gutiérrez Lera) (13-2-2001)

Una noche de otoño, de las primeras que encendía la lumbre del hogar, pues el frío empezaba a acompañar mi vela, abrí la puerta para dejar pasar al que supuse peregrino. Y no

fue así. La figura del otro lado de la puerta, por su esbeltez, su delgadez, y sobre todo su voz, descubrió bajo los mantos a una bella dama. Tras ella, dos guerreros y un lacayo. Todos se reunieron junto al fuego, una vez acomodadas las caballerías. No es lugar éste para relatar el motivo de su viaje, ni la nobleza de su estirpe. Tan sólo las cenizas del hogar recogieron a la mañana siguiente las palabras desgranadas por aquella mujer, ya entrada la noche, cuando contó la leyenda de la Fuente de Cella.

Sucedió hace unos años. en vida del rey Don Alfonso, cuando se intentaba la conquista de la noble Teruel, arrebatada por manos de los llamados sarracenos, a los que tanto debemos. Una joven recién desposada vio partir a su amado camino de las esforzadas batallas. Eso esperaba un viejo, avaro y envidioso, quien no perdió la ocasión para requerirla de amores. Trataba la doncella de no cruzarse con el avaro, más un mañana el destino quiso que los dos solos se encontraran. El desprecio de la joven no pudo soportarlo el viejo, quien, en un arrebatado, arrojó el bello cuerpo contra las rocas. Tiñó la inocente sangre de rojo la piedra, y una sombra cubrió el despertar del amado. Acuciado por el desasosiego, abandonó su lugar en la batalla y cabalgó hasta conocer su triste desdicha. Aún caliente el cuerpo de su amada bajo la tierra, espada en mano y a la vista de la muralla, fuera de la que corría asustado el maldito avaro. el caballero quiso hacer justicia, sangre por sangre que el oro no detuvo. Pues, en efecto, trató el avaro de aplacar con riquezas la sed de venganza, y a puñados ante el desnudo hierro las ofrecía, pero no sirvió de nada. La justa ira se desbordó, y el doliente amado atravesó con su espada aquel corazón, seco ya por los años y la maldad. Yació el cadáver y el sudario fue el mismo oro ofrecido. Hubo quien quiso aprovechar tanta desdicha en beneficio propio, pero las monedas malditas ardían en las manos de los que osaban arrebatárselas.

Decidió el pueblo santificarlas construyendo un templo al santo lugar, pero extraños sucesos lo impidieron. Las piedras colocadas durante el día, eran derribadas durante la noche, por la furia del espantoso espectro del viejo avaro. Al tercer día, un peregrino acertó a pasar por aquellos campos de sangre, y al oír el relato de lo acaecido, sentenció:

– Sólo el agua bendita puede servir de argamasa para estas piedras regadas con el líquido de la venganza y la condenación. Hagan lo que les digo, y el Todopoderoso les devolverá cien gotas de agua por cada una. Mas no olviden quién es el Supremo Arquitecto. Aléjense de Él, y al agua traerá la enfermedad; olvídense de Él, y el manantial se convertirá en una fuente de

terribles plagas. Y sobre todo, no ose nadie tocar el oro, pues es éste el origen de todo el mal.

Dichas tan sabias palabras, alejose el peregrino. Accedió presto el Mosen a bendecir el agua, y la obra fue terminada antes de ponerse el sol. Todos volvieron a sus casas, cerraron postigos y atrancaron puertas, temiendo la respuesta del espectro. La noche vino sin luna. Un ruido como de un trueno anunció la ira del fantasma que, por mucho que lo intentó, no logró ni llegar al atrio. Presa de infernal desesperación, agachose el espíritu por sus monedas despreciadas, cuando un rayo descendió de los cielos y devolvió aquella alma al abismo del que nunca debió haber salido.

Dicen las gentes del lugar que del profundo agujero que en la tierra hizo el rayo, brotaron las aguas, y diose en llamar el sitio de la Fuente de Cella, y de ella riegan los campos y huertas desde entonces, y todos recuerdan que en alejándose del Supremo, convertiríanse las aguas en causa de enfermedad, pena y desdicha.

Nada más contó la dama. Se fue antes del alba, tan inesperadamente como vino, y yo arrojé a Lago las monedas de oro que dejó en su alcoba, pues el hospedaje habíase pagado con creces con aquesta historia que de esta forma queda transcrita.

El Dibujo Endemoniado (o el Peligro de las Licencias del Artista)

Enviada por Sir Venwyn (15-5-2001) y Tany (2-6-2001)

Existen en mi pueblo las ruinas de un antiguo monasterio benedictino. Dicha abadía tenía una biblioteca que contenía mil y un manuscritos que los laboriosos monjes transcribían e iluminaban con sus dibujos. Uno de estos monjes estaba especializado en miniaturas de santos y sus diseños eran conocidos en toda la cristiandad.

Estaba dicho fraile haciendo la transcripción de la vida de San Jorge a un incunable cuando se dispuso a ilustrar la alegoría del dragón. Para la figura del santo escogió al Abad del convento. Representó a la bestia poniendo la cara del demonio al animal. Como licencia artística quiso también el meticuloso hermano omitir la lanza del santo y representar a los personajes en una dura pelea cuerpo a cuerpo.

De inmediato se empezó a notar por todas las dependencias del cenobio un terrible bramido acompañado de un temblor de tierra. El refectorio se desplomó destrozando todo el

mobiliario y en la capilla el libro de oraciones cayó al suelo y todas sus páginas, que habían sido iluminadas por el artista, fueron arrastradas por una corriente de aire hasta un riachuelo cercano a la Abadía. Pero lo más sorprendente fue que se encontró al Padre Abad postrado en el altar en un estado profundamente catatónico.

Desde aquel día el monasterio parecía haber caído en desgracia: sus huertos se secaron, su tesoro sufrió diversos hurtos y, poco a poco, los campesinos fueron dejando de acudir a las misas por miedo. Se veían luces en estancias deshabitadas, las puertas se abrían y cerraban solas, los objetos aparecían en lugares insospechados y en la biblioteca se oía constantemente un rugido que parecía surgir de las mesas de los escribientes. Además cada noche el Abad tenía ataques epilépticos y le surgían diversos estigmas. El virtuoso clérigo tenía una gran depresión por que sólo él conocía que los fenómenos empezaron el día que realizó el dibujo con licencias de representación. Oraba mucho y lloraba cada vez que veía al Prior postrado en su lecho de muerte.

Una noche en que le estaba velando, aquel tuvo un ataque y sacando espuma por la boca, empezó a gritar: "Dadme armas para luchar contra el maligno". Poco después cayó inerte.

Ya estaban enterrándolo cuando el copista entendió el mensaje. Corrió a su pupitre, le dibujó una lanza y una armadura al San Jorge y borrando la efigie del Abad, trazó su propio rostro. Un alarido se dejó oír por toda la abadía. El prior, a punto de ser embalsamado, despertó causando el pavor al resto de la congregación que empezó a rezar un salve. Encontraron al escribano, poco después, muerto sobre su escritorio sin que los estupefactos monjes supieran dar explicación alguna. Bajo él, un pergamino con el dibujo de un dragón muerto aún estaba fresco.

Los extraños sucesos cesaron de inmediato y el monasterio recuperó poco a poco su notable prestigio en la región. Aún hoy en día se conserva en la iglesia del pueblo el antiguo manuscrito como si de una reliquia se tratará.

La Historia de Lupercio Latrás

Enviada por Rafael Flea Girón (23-1-2002)

En el pueblo de Latrás existe un viejo caserón al que los vecinos del lugar llaman palacio, aunque no por eso dejan de emplearlo como corral de ganado. Dicen que perteneció al célebre Lupercio de Latrás.

Nació Lupercio Latrás en el valle de Echo, hacia 1555, y en el año 1579 ya le acusaron

de participar en el asesinato de varias personas de Echo.

Fue el de Latrás un personaje que podría ofrecer argumento para una novela de aventuras cuya trama se desarrollara en las turbulentas décadas finales del siglo XVI. En esta época tuvieron lugar los sucesos de Ribagorza. En esencia, estos consistieron en los enfrentamientos entre el conde de Ribagorza y sus vasallos, alentados por el Rey, que condujeron a la guerra abierta. En ambos bandos formaron como mercenarios los más conocidos bandoleros del momento. Llegaron los mercenarios desde Jaca, Cataluña y el Bearn.

Lupercio de Latrás, cuando comenzó el conflicto, servía en los tercios reales, donde había ingresado para salvar la vida. Al declararse la guerra desertó y acudió a engrosar las filas del conde, en las que formó junto a ciertos hidalgos ribagorzanos y a varios personajes de dudosa catadura.

Esta guerra fue crudísima y las atrocidades tuvieron protagonistas en los dos bandos. Si Latrás y los suyos arrasaron villas y aldeas, otro tanto hicieron los del bando contrario. Sirva como ejemplo la actuación del gobernador de Aragón, que cuando tomó el castillo de Benabarre hizo matar, sin proceso alguno a todos los ocupantes, incluidos los viajeros que estaban de paso. Lupercio logró escapar sorprendentemente de este peligro como de tantos otros en su vida.

Unido al tensino Martón capitaneó el ejército de montañeses que bajó a la ribera del Ebro para vengar la muerte de un ganadero a manos de varios moriscos. Entraron los montañeses en Codo y en Pina y mataron a más de 700 personas de ambos sexos y de todas las edades. El virrey de Aragón puso a precio la cabeza de Lupercio de Latrás y éste respondió tomando la villa de Zuera y poniendo a precio la cabeza del virrey.

Después de ser diezmada y vencida muchas veces, su cuadrilla fue destrozada definitivamente tras una persecución dirigida por el Gobernador D. Juan de Gurrea en 1588. Pero Latrás logró huir al extranjero. Capturado – por fin– en un barco inglés, fue conducido a Segovia y ajusticiado por orden del rey.

El Gnomo

Enviada por Rafael Fleita Girón (extraída de Gustavo Adolfo Bécquer) (17-6-2002)

Cuando el Moncayo se cubre de nieve, los lobos, arrojados de sus guaridas, bajan en rebaños por su falda, y más de una vez los hemos oído aullar en horroroso concierto, no sólo en los alrededores de la fuente, sino en las mismas

calles del lugar; pero no son los lobos los huéspedes más terribles del Moncayo: en sus profundas simas, en sus cumbres solitarias y ásperas, en su hueco seno, viven unos espíritus diabólicos que durante la noche bajan por sus vertientes como un enjambre, y pueblan el vacío, y hormiguean en la llanura, y saltan de roca en roca, juegan entre las aguas o se mecen en las desnudas ramas de los árboles. Ellos son los que aúllan en las grietas de las peñas; ellos los que forman y empujan esas inmensas bolas de nieve que bajan rodando desde los altos picos, y arrollan y aplastan cuanto encuentran a su paso; ellos los que llaman con el granizo a nuestros cristales en las noches de lluvia, y corren como llamas azules y ligeras sobre el haz de los pantanos. Entre estos espíritus que, arrojados de las llanuras por las bendiciones y los exorcismos de la Iglesia, han ido a refugiarse a las crestas inaccesibles de las montañas, los hay de diferente naturaleza y que, al parecer a nuestros ojos, se revisten de formas variadas. Los más peligrosos, sin embargo, los que se insinúan con dulces palabras en el corazón de las jóvenes y las deslumbran con promesas magníficas, son los gnomos. Los gnomos viven en las entrañas de los montes; conocen sus caminos subterráneos y, eternos guardadores de los tesoros que encierran, velan día y noche junto a los veneros de los metales y las piedras preciosas.

¿Veis? – prosiguió el viejo, señalando con el palo que le servía de apoyo la cumbre del Moncayo, que se levantaba a su derecha, destacándose oscuro y gigantesco sobre el cielo violado y brumoso del crepúsculo–; ¿Veis esa inmensa mole coronada aún de nieve? Pues en su seno tienen su morada esos diabólicos espíritus. El palacio que habitan es horroroso y magnífico a la vez. Hace muchos años que un pastor, siguiendo a una res extraviada, penetró por la boca de una de esas cuevas, y cuyas entradas cubren espesos matorrales, y cuyo fin no ha visto ninguno. Cuando volvió al lugar estaba pálido como la muerte; había sorprendido el secreto de los gnomos, había respirado su envenenada atmósfera y pagó su atrevimiento con la vida; pero antes de morir refirió cosas estupendas.

Andando por aquella caverna adelante había encontrado al fin unas galerías subterráneas e inmensas, alumbradas con un resplandor dudoso y fantástico, producido por la fosforescencia de las rocas, semejantes allí a grandes pedazos de cristal cuajado en mil formas caprichosas y extrañas. El suelo, la bóveda y las paredes de aquellos extensos salones, obra de la naturaleza, parecían jaspeados como los mármoles más ricos; pero las vetas que los cruzaban eran de oro y plata, y entre aquellas vetas brillantes se veían, como incrustadas, multitud de piedras preciosas de todos colores y tamaños. Allí había jacintos y esmeraldas en montón, y diamantes y rubíes, y zafiros, y qué sé

yo, otras muchas piedras desconocidas que él no supo nombrar, pero tan grandes y hermosas, que sus ojos se deslumbraron al contemplarlas. Ningún ruido exterior llegaba al fondo de la fantástica caverna; sólo se percibían a intervalos unos gemidos largos y lastimosos del aire que discurría por aquel laberinto encantado, un rumor confuso de fuego subterráneo que hervía comprimido, y murmullos de aguas corrientes que pasaban sin saberse por dónde.

El pastor, solo y perdido en aquella inmensidad, anduvo no sé cuántas horas sin hallar la salida, hasta que, por último, tropezó con el nacimiento del manantial, cuyo murmullo había oído. Éste brotaba del suelo como una fuente maravillosa, con un salto de agua coronado de espuma que caía formando una vistosa cascada y produciendo un murmullo sonoro al alejarse resbalando por entre las quebraduras de las peñas. A su alrededor crecían unas plantas nunca vistas, con hojas anchas y gruesas las unas, delgadas y largas como cintas flotantes las otras. Medio escondidos entre aquella húmeda frondosidad, discurrían unos seres extraños, en parte hombres, en parte reptiles, o ambas cosas a la vez, pues transformándose continuamente, ora parecían criaturas humanas, deformes y pequeñuelas, ora salamandras luminosas o llamas fugaces que danzaban en círculos sobre la cúspide del surtidor. Allí, agitándose en todas direcciones, corriendo por el suelo en forma de enanos repugnantes y contrahechos, encaramándose por las paredes, babeando y retorciéndose en figura de reptiles, o bailando con apariencia de fuegos fatuos sobre el haz del agua, andaban los gnomos, señores de aquellos lugares, contando y removiendo sus fabulosas riquezas. Ellos saben dónde guardan los avaros esos tesoros que en vano buscan después los herederos; ellos conocen el lugar donde los moros, antes de huir, ocultaron sus joyas; y las alhajas que se pierden, las monedas que se extravían, todo lo que tiene valor y desaparece, ellos son los que lo buscan, lo encuentran y lo roban para esconderlo en sus guaridas, porque ellos saben andar todo el mundo por debajo de la tierra y por caminos secretos e ignorados.

Allí tenían, pues, hacinados en montón toda clase de objetos raros y preciosos. Había joyas de un valor inestimable, collares y gargantillas de perlas y piedras finas, ánforas de oro, de forma antiquísima, llenas de rubíes; copas cinceladas, armas ricas, monedas con bustos y leyendas imposibles de conocer o descifrar; tesoros, en fin, tan fabulosos e inmensos, que la imaginación apenas puede concebirlos. Y todo brillaba la vez lanzando unas chispas de colores y unos reflejos tan vivos, que parecía como que todo estaba ardiendo y se movía y temblaba. Al menos el pastor refirió que así le había parecido.

Cerca del lugar, y sobre un alto que dominaba los contornos, había un antiguo castillo abandonado por sus dueños. Las viejas en las noches de velada referían historias llenas de maravillas acerca de sus fundadores. Contaban que hallándose el rey de Aragón en guerra con sus enemigos, agotados ya sus recursos, abandonado de sus parciales, y próximo a perder el trono, se le presentó un día una pastorcita de aquella comarca y después de revelar la existencia de unos subterráneos por donde podía atravesar el Moncayo, sin que se aperciesen sus enemigos, le dio un tesoro en perlas finas, riquísimas piedras preciosas y barras de oro y plata, con las cuales el rey pagó sus mesnadas, levantó un poderoso ejército y, marchando por debajo de la tierra durante toda una noche, cayó al otro día sobre sus contrarios y los desbarató, asegurando la corona en su cabeza.

Después que hubo alcanzado tan señalada victoria, dicen que dijo el rey a la pastorcita: "Pídeme lo que quieras que, aun cuando fuese la mitad de mi reino, juro que te lo he de dar al instante". "Yo no quiero más que volverme a cuidar mi rebaño", respondió la pastorcita. "No cuidarás sino de mis fronteras", le replicó el rey, y le dio el señorío de toda la raya y la mandó edificar una fortaleza en el pueblo más fronterizo a Castilla, adonde se trasladó la pastora, casada ya con uno de los favoritos del rey, noble, galán, valiente y señor asimismo de muchas fortalezas y muchos feudos.

El gnomo era un hombrecillo transparente, una especie de enano de luz semejante a un fuego fatuo, que se reía a carcajadas, sin ruido, y saltaba de peña en peña y mareaba con su vertiginosa movilidad. Unas veces se sumergía en el agua y continuaba brillando en el fondo como una joya de piedras de mil colores, otras salía a la superficie y agitaba los pies y las manos, y sacudía la cabeza a un lado y a otro con una rapidez que tocaba en prodigio.

Marta vio al gnomo y le estuvo siguiendo con la vista extraviada en todas sus extravagantes evoluciones y cuando el diabólico espíritu se lanzó al fin por entre las escabrosidades del Moncayo como una llama que corre, agitando su cabellera de chispas, sintió una especie de atracción irresistible y siguió tras él con una carrera frenética.

¡Magdalena!, decía en tanto el aire, que se alejaba lentamente; y Magdalena, paso a paso y como una sonámbula, guiada en el sueño por una voz amiga, siguió tras la ráfaga, que iba suspirando por la llanura. Después todo quedó otra vez en silencio en la oscura alameda, y el viento y el agua siguieron resonando con los murmullos y los rumores de siempre.

Magdalena tornó al lugar pálida y llena de asombro. A Marta la esperaron en vano toda la noche. Cuando llegó la tarde del otro día, las muchachas encontraron un cántaro roto al borde de la fuente de la alameda. Era el cántaro de Marta, de la cual nunca volvió a saberse. Desde entonces las muchachas del lugar van por agua tan temprano, que madrugan con el sol. Algunas me han asegurado que de noche se ha oído en más de una ocasión el llanto de Marta, cuyo espíritu vive aprisionado en la fuente. Yo no sé qué crédito dar a esta última parte de la historia, porque la verdad es que desde entonces ninguno se ha atrevido a penetrar para oírlo en la alameda después del toque del Avemaría.

La Corza Blanca (final)

Enviada por Rafael Fleta Girón (extraída de Gustavo Adolfo Bécquer) (18-6-2002)

Cuando Garcés llegó a la cañada y al punto en que, según las instrucciones de Esteban, debía aguardar la aparición de las corzas, la luna comenzaba a remontarse con lentitud por detrás de los cercanos montes.

A fuer de buen cazador y práctico en el oficio, antes de elegir un punto a propósito para colocarse al acecho de las reses, anduvo un buen rato de acá para allá examinando las trochas y las veredas vecinas, la disposición de los árboles, los accidentes del terreno, las curvas del río y la profundidad de sus aguas. Por último, después de terminar este minucioso reconocimiento del lugar en que se encontraba, agazapose en un ribazo junto a unos chopos de copas elevadas y oscuras, a cuyo pie crecían unas matas de lentisco, altas lo bastante para ocultar a un hombre echado en tierra.

El río, que desde las musgosas rocas donde tenía su nacimiento venía siguiendo las sinuosidades del Moncayo, a entrar en la cañada por una vertiente, deslizándose desde allí bañando el pie de los sauces que sombreaban sus orillas, o jugueteando con alegre murmullo entre las piedras rodadas del monte, hasta caer en una hondura próxima al lugar que servía de escondrijo al montero.

Los álamos, cuyas plateadas hojas movía el aire con un rumor dulcísimo, los sauces que inclinados sobre la limpia corriente humedecían en ella las puntas de sus desmayadas ramas, y los apretados carrascales por cuyos troncos subían y se enredaban las madreselvas y las campanillas azules, formaban un espeso muro de follaje alrededor del remanso del río.

El viento, agitando los frondosos pabellones de verdura que derramaban en torno de su flotante sombra, dejaba penetrar a intervalos un furtivo rayo de luz, que brillaba

como un relámpago de plata sobre la superficie de las aguas inmóviles y profundas.

Oculto tras los matojos, con el oído atento al más leve rumor y la vista clavada en el punto en donde según sus cálculos debían aparecer las corzas, Garcés esperó inútilmente un gran espacio de tiempo.

Todo permanecía a su alrededor sumido en una profunda calma.

Poco a poco, y bien fuese que el peso de la noche, que ya había pasado de la mitad, comenzara a dejarse sentir, bien que el lejano murmullo del agua, el penetrante aroma de las flores silvestres y las caricias del viento comunicasen a sus sentidos el dulce sopor en que parecía estar impregnada la Naturaleza toda, el enamorado mozo que hasta aquel punto había estado entretenido revolviendo en su mente las más halagüeñas imaginaciones, comenzó a sentir que sus ideas se elaboraban con más lentitud y sus pensamientos tomaban formas más leves e indecisas.

Después de mecerse un instante en ese vago espacio que media entre la vigilia y el sueño, entornó al fin los ojos, dejó escapar la ballesta de sus manos y se quedó profundamente dormido.

Cosa de dos horas o tres haría ya que el joven montero roncaba a pierna suelta, disfrutando a todo sabor de uno de los sueños más apacibles de su vida, cuando de repente entreabrió los ojos sobresaltado, e incorporándose a medias lleno aún de ese estupor del que se vuelve en sí de improviso después de un sueño profundo.

En las ráfagas del aire y confundido con los leves rumores de la noche, creyó percibir un extraño rumor de voces delgadas, dulces y misteriosas que hablaban entre sí, reían o cantaban cada cual por su parte y una cosa diferente, formando una algarabía tan ruidosa y confusa como la de los pájaros que despiertan al primer rayo del sol entre las frondas de una alameda.

Este extraño rumor sólo se dejó oír un instante, y después todo volvió a quedar en silencio.

— Sin duda soñaba con las majaderías que nos refirió el zagal — exclamó Garcés restregándose los ojos con mucha calma, y en la firme persuasión de que cuanto había creído oír no era más que esa vaga huella del ensueño que queda, al despertar, en la imaginación, como queda en el oído la última cadencia de una melodía después que ha expirado temblando la última nota. Y dominado por la invencible languidez que embargaba sus miembros, iba a reclinar de nuevo la cabeza sobre el césped, cuando tornó a oír el eco distante de aquellas misteriosas voces que, acompañándose del rumor del aire, del agua y de las hojas cantaban así:

CORO

“El arquero que velaba en lo alto de la torre ha reclinado su pesada cabeza en el muro.

Al cazador furtivo que esperaba sorprender la res, lo ha sorprendido el sueño.

El pastor que aguarda el día consultando las estrellas, duerme ahora y dormirá hasta el amanecer.

Reina de las ondinas, sigue nuestros pasos.

Ven a mecerte en las ramas de los sauces sobre el haz del agua.

Ven a embriagarte con el perfume de las violetas que se abren entre las sombras.

Ven a gozar de la noche, que es el día de los espíritus.”

Mientras flotaban en el aire las suaves notas de aquella deliciosa música, Garcés se mantuvo inmóvil. Después que se hubo desvanecido, con mucha precaución apartó un poco las ramas, y no sin experimentar algún sobresalto vio aparecer las corzas, que en tropel y salvando los matorrales con ligereza increíble unas veces, deteniéndose como a escuchar otras jugueteando entre sí, ya escondiéndose entre la espesura, ya saliendo nuevamente a la senda, bajaban del monte con dirección al remanso del río.

Delante de sus compañeras, más ágil, más linda, más juguetona y alegre que todas, saltando, corriendo, parándose y tornando a correr, de modo que parecía no tocar el suelo con los pies, iba la corza blanca, cuyo extraño color destacaba como una fantástica luz sobre el oscuro fondo de los árboles. Aunque el joven se sentía dispuesto a ver en cuanto le rodeaba algo de sobrenatural y maravilloso, la verdad del caso era que, prescindiendo de la momentánea alucinación que turbó un instante sus sentidos, fingiéndole músicas, rumores y palabras, ni en la forma de las corzas, ni en sus movimientos ni en los cortos bramidos con que parecían llamarse, había nada con que no debiese estar ya muy familiarizado un cazador práctico en esta clase de expediciones nocturnas.

A medida que desechaba la primera impresión, Garcés comenzó a comprenderlo así, y riéndose interiormente de su incredulidad y su miedo, desde aquel instante sólo se ocupó en averiguar, teniendo en cuenta la dirección que seguían, el punto donde se hallaban las corzas.

Hecho el cálculo, cogió la ballesta entre los dientes, y arrastrándose como una culebra por detrás de los lentiscos, fue a situarse obra de unos cuarenta pasos más lejos del lugar en que antes se encontraba. Una vez acomodado en su nuevo escondite esperó el tiempo suficiente para que las corzas estuvieran ya dentro del río, a fin de hacer el tiro más seguro. Apenas empezó a escucharse ese ruido particular que produce el agua que se bate a golpes o se agita con

violencia, Garcés comenzó a levantarse poquito a poco y con las mayores precauciones, apoyándose en la tierra primero sobre la punta de los dedos, y después con una de las rodillas.

Ya de pie, y cerciorándose a tientas de que el arma estaba preparada, dio un paso hacia adelante, alargó el cuello por encima de los arbustos para dominar el remanso, y tendió la ballesta; pero en el mismo punto en que, a par de la ballesta, tendió la vista buscando el objeto que había de herir, se escapó de sus labios un imperceptible e involuntario grito de asombro. La luna, que había ido remontándose con lentitud por el ancho horizonte, estaba inmóvil y como suspendida en la mitad del cielo. Su dulce claridad inundaba el soto, brillantaba la intranquila superficie del río, y hacía ver los objetos como a través de una gasa azul.

Las corzas habían desaparecido.

En su lugar, lleno de estupor y casi de miedo, vio Garcés un grupo de bellísimas mujeres, de las cuales unas entraban en el agua jugueteando, mientras las otras acababan de despojarse de las ligeras túnicas que aún ocultaban a la codiciosa vista el tesoro de sus formas.

En esos ligeros y cortados sueños de la mañana, ricos en imágenes risueñas y voluptuosas, sueños diáfanos y celestes como la luz que entonces comienza a transparentarse a través de las blancas cortinas del lecho, no ha habido nunca imaginación de veinte años que bosquejase con los colores de la fantasía una escena semejante a la que se ofrecía en aquel punto a los ojos del atónico Garcés.

Despojadas ya de sus túnicas y sus velos de mil colores, que destacaban sobre el fondo suspendidos de los árboles o arrojados con descuido sobre la alfombra del césped, las muchachas discurrían a su placer por el soto, formando grupos pintorescos, y entraban y salían en el agua, haciéndola saltar en chispas luminosas sobre las flores de la margen como una menuda lluvia de rocío.

Aquí una de ellas, blanca como el vellón de un cordero, sacaba su cabeza rubia entre las verdes y flotantes hojas de una planta acuática, de la cual parecía una flor a medio abrir, cuyo flexible tallo más bien se adivinaba que se veía temblar debajo de los infinitos círculos de luz de las ondas.

Otra allá, con el cabello suelto sobre los hombros, mecíase suspendida de la rama de un sauce sobre la corriente del río, y sus pequeños pies, color de rosa, hacían una raya de plata al pasar rozando la tersa superficie. En tanto que éstas permanecían recostadas aún al borde del agua con los ojos azules adormidos, aspirando con voluptuosidad el perfume de las flores y estremeciéndose ligeramente al contacto de la fresca brisa, aquéllas danzaban en vertiginosa ronda, entrelazando caprichosamente sus manos,

dejando caer atrás la cabeza con delicioso abandono, e hiriendo el suelo con el pie en alternada cadencia.

Era imposible seguir las en sus ágiles movimientos, imposible abarcar con una mirada los infinitos detalles del cuadro que formaban, unas corriendo, jugando y persiguiéndose con alegres risas por entre el laberinto de los árboles; otras surcando el agua como un cisne y rompiendo la corriente con el levantado seno; otras, en fin, sumergiéndose en el fondo, donde permanecían largo rato para volver a la superficie, trayendo una de esas flores extrañas que nacen escondidas en el lecho de las aguas profundas.

La mirada del atónito montero vagaba absorta de un lado a otro, sin saber donde fijarse, hasta que, sentado bajo un pabellón de verdura que parecía servirle de dosel, y rodeado de un grupo de mujeres todas a cual más bellas, que la ayudaban a despojarse de sus ligerísimas vestiduras, creyó ver el objeto de sus ocultas adoraciones: la hija del noble don Dionís, la incomparable Constanza.

Marchando de sorpresa en sorpresa, el enamorado joven no se atrevía ya a dar crédito ni al testimonio de sus sentidos, y creíase bajo la influencia de un sueño fascinador y engañoso.

No obstante, pugnaba en vano por persuadirse de que todo cuanto veía era efecto del desarreglo de su imaginación; porque mientras más la miraba, y más despacio, más se convencía de que aquella mujer era Constanza.

No podía haber duda, no; suyos eran aquellos ojos oscuros y sombreados de largas pestañas, que apenas bastaban amortiguar la luz de sus pupilas; suyas aquella rubia y abundante cabellera que, después de coronar su frente, se derramaba por su blanco seno y sus redondas espaldas como una cascada de oro; suyos, en fin aquel cuello airoso, que sostenía su lánguida cabeza, ligeramente inclinada como una flor que se rinde al peso de las gotas de rocío, y aquellas voluptuosas formas que él había soñado tal vez, y aquellas manos semejantes a manojos de jazmines, y aquellos pies diminutos, comparables sólo con dos pedazos de nieve que el sol no ha podido derretir y que a la mañana blanquean entre la verdura.

En el momento en que Constanza salió del bosquecillo, sin velo alguno que ocultase a los ojos de su amante los escondidos tesoros de su hermosura, sus compañeras comenzaron nuevamente a cantar estas palabras con una melodía dulcísima.

CORO

“Genios del aire, habitantes del luminoso éter, venid envueltos en un jirón de niebla plateada.

Silfos invisibles, dejad el cáliz de los entreabiertos lirios, venid en vuestros carros de nácar, a los que vuelan uncidas las mariposas.

Larvas de las fuentes, abandonad el techo de musgo y caed sobre nosotras en menuda lluvia de perlas.

Escarabajos de esmeralda, luciérnagas de fuego, mariposas negras, ¡venid!

Y venid vosotros todos, espíritus de la noche, venid zumbando como un enjambre de insectos de luz y de oro.

Venid, que ya el astro protector de los misterios brilla en la plenitud de su hermosura.

Venid, que ha llegado el momento de las transformaciones maravillosas.

Venid, que los que os aman os esperan impacientes.”

Garcés, que permanecía inmóvil, sintió al oír aquellos cantares misteriosos que el áspid de los celos le mordía el corazón, y obedeciendo a un impulso más poderoso que su voluntad, deseando romper de una vez el encanto que fascinaba sus sentidos, separó con mano trémula y convulsa el ramaje que le ocultaba, y de un solo salto se puso en la margen del río. El encanto se rompió, desvanecióse todo como el humo, y al tender en torno suyo la vista, no vio ni oyó más que el bullicioso tropel con que las tímidas corzas, sorprendidas en lo mejor de sus nocturnos juegos, huían espantadas de su presencia, una por aquí, otra por allá, cuál salvando de un salto los matorrales, cuál ganando a todo correr la trocha del monte.

– ¡Oh!, bien dije yo que todas estas cosas no eran más que fantasmagorías del diablo – exclamó entonces el montero – , pero por fortuna esta vez ha andado un poco torpe dejándome entre las manos la mejor presa.

Y, en efecto, era así: la corza blanca, deseando escapar por el soto, se había lanzado entre el laberinto de sus árboles, y enredándose en una red de madre selvas, pugnaba en vano por desasirse. Garcés la encaró la ballesta; pero en el mismo punto en que iba a herirla, la corza se volvió hacia el montero, y con voz clara y aguda detuvo su acción con un grito, diciéndole:

– Garcés, ¿qué haces? – el joven vaciló y, después de un instante de duda, dejó caer al suelo el arma, espantado a la sola idea de haber podido herir a su amante. Una sonora y estridente carcajada vino a sacarle al fin de su estupor; la corza blanca había aprovechado aquellos cortos instantes para acabarse de desenredar y huir ligera como un relámpago, riéndose de la burla hecha al montero.

– ¡Ah! condenado engendro de Satanás – dijo éste con voz espantosa, recogiendo la ballesta con una rapidez indecible – ; pronto has cantado la victoria, pronto te has creído fuera de mi alcance; y esto diciendo, dejó volar la saeta, que partió silbando y fue a perderse en la

oscuridad del soto, en el fondo del cual sonó al mismo tiempo un grito, al que siguieron después unos gemidos sofocados.

– ¡Dios mío! – exclamó Garcés al percibir aquellos lamentos angustiosos–. ¡Dios mío, si será verdad! Y fuera de sí, como loco, sin darse cuenta apenas de lo que pasaba, corrió en la dirección en que había disparado la saeta, que

era la misma en que sonaban los gemidos. Llegó al fin; pero al llegar, sus cabellos se erizaron de horror, las palabras se anudaron en su garganta, y tuvo que agarrarse al tronco de un árbol para no caer a tierra.

Constanza, herida por su mano, expiraba allí a su vista, revolcándose en su propia sangre, entre las agudas zarzas del monte.

Leyendas de Asturias

La Fuente de la Xana

Enviada por Nuria Franco (26-1-2000)

(Esta leyenda se sitúa en el s.VIII-IX, pero eso no tiene importancia).

Reinaba el rey Mauregato en Asturias, el cual, para no enfrentarse con los musulmanes les había prometido la entrega de cien doncellas cada año, escogiendo para ello entre las más bellas del lugar. Para "recoger" a las doncellas, el rey envió a sus soldados con órdenes de usar la fuerza si era necesario. Los soldados llegaron al pueblo de Illés (Avilés) y pidieron alojamiento en la primera casa que encontraron a la entrada del pueblo, dando la casualidad de que los dueños de la casa tenían una hermosa hija llamada Galinda. La madre sospechando de las intenciones de los soldados pensó en esconder a su hija, pero ésta, sin sospechar nada entró en esos momentos en la casa cantando. La muchacha se dio cuenta enseguida de la situación e intentó distraer a los soldados ganándose su simpatía cantando y bailando para ellos. Por la noche les ofreció bailar para ellos una danza que solo podía ser interpretada en el bosque a la luz de la luna, los soldados cómo no, aceptaron. Una vez en el bosque se alejó de ellos pretextando buscar un lugar adecuado para la danza y corrió hasta una fuente donde pensaba esconderse. Al llegar a la fuente ésta le habló y le propuso que fuese su xana, para ello sólo debía beber del agua y así se libraría de los soldados. La muchacha lo hizo y al ir a beber el agua de la fuente se separó en dos ofreciéndole un lugar donde esconderse. Los soldados la buscaron por todas partes pero no la encontraron, así que volvieron a la casa a dormir. Al día siguiente salieron de nuevo a buscarla y al llegar cerca de la fuente oyeron a alguien cantar, cuando se acercaron vieron a una mujer de belleza sobrenatural que se peinaba junto a la fuente, era Galinda.

Cuando se acercaron, la xana con una sola mirada los convirtió en carneros. Al pasar los días y no recibir noticias, el rey envió nuevos soldados, que al llegar a la fuente solo vieron a la xana hilando lana y rodeada de carneros, al acercarse a ella también fueron convertidos en carneros. Finalmente el rey decidió trasladarse al pueblo con una guarnición para ver que ocurría. Cuando llegó a Illés, tuvo noticia de la fuente y se dirigió a ella, allí vio a la xana y le preguntó por sus soldados. La xana contestó que el rey no había mandado soldados sino corderos y que él podía ser su pastor... y lo convirtió en pastor. El rey asustado pidió desencantara a sus soldados y que a él le devolviera sus atributos

reales. La xana le puso como condición que renunciara a pagar el tributo de las cien doncellas. El rey aceptó y la xana desencantó a todos...

El Cáliz y la Xana

Enviada por Tiberio Sempronio Graco (26-1-2000)

Una mañana de San Juan, un joven que pasando por el monte vio un cáliz de oro. Como vio que no había nadie vigilando lo cogió y salió corriendo, al rato una xana (legítima propietaria del cáliz) salió corriendo tras él con la sana intención de recuperar su cáliz y ya puestos matar un poquito a tan atrevido mozo. Cuando el hombre vio que le iba a alcanzar y que no podría escaparse gritó con todas sus fuerzas "¡Ay, San Juan que es para tí!". Y la xana desapareció. No he logrado averiguar si al final cumplió su promesa y regalo el cáliz a alguna iglesia dedicada a San Juan, aunque me imagino que sí.

El Nuberu

Enviada por Tiberio Sempronio Graco (5-9-2000), Aker (6-9-2000) y Ricard Ibáñez (8-9-2000).

El Renubero es equivalente al Nuberu asturiano. Pero tiene diferencias importantes. El Nuberu es único, sólo hay uno. Además, se sabe de él que es musulmán, que se llama "Juan Cabrito" y que vive en la Ciudad del Grito en Egipto. Según algunas leyendas él y su familia, comen carne humana.

No es exactamente maléfico, al menos no siempre. Se puede uno hacer amigo de él y en ese caso te ayudara. El Nuberu, a diferencia al parecer del renubero, no se cae de las nubes. Lo que pasa es que cuando baja la neblina al nuberu le da por bajarse a estirar un poco las piernas. A veces, se queda dormido y cuando la neblina se ha levantado ya no puede alcanzar las nubes. Así que se ve obligado a pasar la noche en tierra. Siempre aparece como un hombre hosco y malvestido, pero mas vale acogerle en casa si te pide alojamiento si no quieres problemas...

Sus relaciones con el Diablo no están claras. El Nuberu utiliza rasgos típicos demoníacos, se sabe, por ejemplo, que el resonar de las campanas de la iglesia le espanta pero, sin embargo, se puede hablar con él tranquilamente sin perder el alma... Se podría

decir que si es un demonio, es un demonio muy chabacano.

Cuentan que una vez, mientras el Nuberu contemplaba desde la eminencia de una roca la hermosura de un huerto que acababa de regar con beneficiosa lluvia, se le escaparon las nubes y tuvo que quedarse en tierra hasta la mañana siguiente.

Se dirigió a casa de un labrador rico y le pidió posada por una noche; el labrador le contesto que no admitía mendigos en su casa.

Después fue a la de un labrador de humilde posición y este le acogió cariñosamente; claro es que ninguno de los dos labradores sabía que aquel hombre era nada menos que el rector de las tormentas. Este se levanto muy de mañana y después de dar las gracias a su huésped, le dijo:

– Si vas a tierra de Egipto pregunta por Juan Cabruto.

Y el nuberu se dirigió al pico mas alto de una montaña y cabalgando sobre una nube, agrupo a los redondos truenos, los llevo sobre las propiedades del labrador que le había llamado mendigo, y haciéndolos chocar unos contra otros se rompieron con gran estruendo, derramando con fuerza toda el agua que tenían dentro, en las tierras de su enemigo, arrasándolas por completo.

Desde aquel día las tierras del labrador pobre empezaron a dar abundantes frutos, y las del labrador rico se convirtieron rápidamente en campos estériles.

Sucedio que el labrador pobre, mozo valeroso y dispuesto a meterse en empresas, decidió ir a Jerusalén como escudero de un noble señor que fue a las cruzadas. Allí cayo prisionero y después de muchas aventuras fue a dar con su cuerpo a Egipto.

Pregunto que donde vivía Juan Cabruto, y le contestaron asombrados de que se atreviera a nombrar a tan gran señor.

El labrador averiguó que el Nuberu vivía en una montaña y hacia allá dirigió sus pasos caminando por un desfiladero. Al final de este aparecía la roca cortada verticalmente y en el interior de ella tenia sus habitaciones el Nuberu. Salió un criado y le dijo al labrador:

– ¿Cómo tenéis valor para acercaros a esta casa? Mi amo ha ido a tronar y no regresa hasta mañana; además, no recibe a nadie. ¡Marchad!

Volvió nuestro labrador al otro día y le suplico al criado:

– Decid a vuestro amo y señor que esta aquí un asturiano que desea saludarle.

Inmediatamente fue introducido a la casa y el Nuberu le trato con atención expresiva y cariñosa; después le dijo:

– Vengo de romper unos truenos sobre tu pueblo; he regado tus tierras con mucho

cuidado; tus cosechas son mas abundantes cada año y tu familia esta bien. Ahora tengo que darte una mala noticia: tu mujer, creyéndote muerto, se casa dentro de unos días, pero no te apures, mañana llegarás a tu morada y tu esposa recibirá mucha alegría. A mi no me volverás a ver porque marcho esta noche a tronar; levántate antes del amanecer y monta en un macho cabrío que estará esperándote a la puerta de esta casa; él te conducirá a tu pueblo por el aire; no tengas miedo, nada malo te ocurrirá, pero no te acuerdes de Dios, ¿eh? Que si no tirete.

Y tal como le dijo el Nuberu así sucedió; el labrador llegó a su casa en un abrir y cerrar de ojos y su mujer le recibió amorosamente entre sus brazos.

Una vez, bajo el Nuberu por entre la niebla y púsose encima de un peñasco. Estaba mirando el cielo, cuando paso por allí un paisano, y al ver a aquel forastero le pregunto que de donde era y como había podido sentarse en un sitio tan alto.

– Soy de Egipto y vivo en la ciudad del Grito. Me senté aquí porque baje entre la niebla.

– ¿Y va usted a pasar ahí la noche?

– No, si tu me das posada.

– En mi pueblo no consentimos que nadie duerma encima de las peñas, venga usted conmigo – y le hospedo en su casa.

El Nuberu levanto muy de mañana y dijo al paisano:

– Tengo que irme antes de que se quite la niebla. No se como pagarte el favor que me has hecho, pero si vas a la ciudad del Grito, pregunta por Juan Cabruto.

Pasó el tiempo y el paisano fue con dos amigos a comprar una pareja de bueyes a la ciudad del Grito. Cuando llego a la ciudad llamo a la puerta de la mejor casa:

– Deo Gracias

– ¿Quién? – respondió una mujer

– ¿Vive aquí Juan Cabruto?

– Si, Juan Cabruto es mi marido, pero no esta en casa. Entra y espera un poco, luego vendrá.

El hombre entro. Y al poco tiempo llegaron los hijos del Nuberu y dijeron:

– Madre, a cristianito nos huele. ¿Quién esta aquí?

– Un hombre que pregunta por tu padre; sin duda son amigos, hay que respetarle. Coged los cuernos y los cencerros y vamos a la peña. Se acerca la hora del grito, avisad a los vecinos.

En el centro de la ciudad hay una peña muy alta y sobre ella se pusieron las mujeres y los niños y comenzaron a dar gritos y a tocar cuernos y cencerros para que el Nuberu se orientara entre la niebla.

En medio de aquella gritería, bajó el Nuberu y se dirigió a su casa. Sentóse en el escaño y dijo a su mujer:

–Vengo muy cansado; estuve sobre un pueblo de Asturias a las doce del día haciendo truenos para echar una nube sobre el trigo en flor. En cuanto rompí dos truenos salió una mujer de una casucha y comenzó a hacer cruces y más cruces con pasta de pan sobre la pala del horno. Por causa de tantas cruces no pude echar el pedral abajo, volviéndose contra mí. ¡Que cansado estoy!

–Calle –le dijo la mujer–, que hay un aquí un hombre de ese pueblo.

El Nuberu, enseguida que vio al hombre le reconoció y le dijo:

–¿Qué te trae por aquí, buen asturiano?

–Vine a comprar una pareja de bueyes y me acompañaron dos vecinos míos.

–Tus vecinos habrán muerto entre la niebla, y en cuanto a los bueyes que has venido a comprar, yo te los regalo.

Y el Nuberu le regalo una pareja de bueyes pintos.

Un día fueron varios vecinos de Vidiago, concejo de Llanes, al monte de Moreda a ver el ganado que tenían allí veraneando. Entre ellos había un viejo que se llamaba Pedro. Y como no podía caminar tanto como sus compañeros, quedose descansando al pie de la fuente de Joyubardal.

Se puso a envolver un cigarrillo, y de pronto apareció el Nuberu dando saltos por el aire y le pregunto al viejo:

–¿Qué haces ahí, Pedro?

–Voy al monte a ver mi ganado.

–Mejor das vuelta para tu casa, porque de ramas arriba voy a soltar una nube como no se ha visto otra, y te mojarás.

Pedro dio la vuelta por su casa, y en cuanto llevo a la arboleda que cubre la falda del monte, el Nuberu descargo una nube muy grande.

Ideas de Aventura:

?? Los PJs van por un camino embarrado hacia Llanes tras una fuerte tormenta cuando se encuentran a un mendigo inconsciente en el suelo. Si los PJs lo auxilian, pronto descubren que el pobre hombre está amnésico perdido. En realidad es el Nuberu, quien tras tener una fuerte discusión con un Renubero cántabro por la posesión de una tormenta (cosa de lindes, ya se sabe), ha sido arrojado a la tierra por éste, con tan mala fortuna que al caer se ha golpeado la cabeza y ahora no recuerda quién es.

¿Y ahora? Pues no se... supongo que la vida con el Nuberu debe ser interesante, sobre todo porque sus hijos, extrañados por su tardanza, lo deben de estar buscando y porque el Renubero cántabro ha decidido "librarse de una vez por todas de ese advenedizo asturiano" y por lo tanto ha

bajado a la tierra con la poca sana intención de acabar lo que ha empezado a golpe de hechizo de Goecia y lo está buscando...

?? Uno de los PJ se enamora de una chica misteriosa y guapísima... El problema es que es la hija de Juan Cabritu, el Nuberu, y ni él ni sus hijos están de acuerdo en que un advenedizo mortal se líe con su hijita pequeña... Así que perseguirán al tontolabas y a la chica, con todos los sucesos paranormales, rayos, truenos, granizos y tormentas que se puedan imaginar. Eso, por supuesto, puede hacer que la Fraternitas Vera Lucis se interese por el caso... ¿la solución? Si el PJ y la chica se casan, el poder del Nuberu se rompe. Y solamente hay un cura con suficientes coj... para hacer esa ceremonia, en la que seguro que se desatarán todas las cataratas del cielo: Atarrabi, el cura de Sara, el hijo de Mari y hermano de Mikelats, (que también controla las tormentas). En resumen, una aventura que empieza enamorando y raptando a la hija del Nuberu, y prosigue con la persecución de éste y la huída por media península, hasta el País vasco...

Leyendas de Xanas Asturianas

Enviada por Tiberio Sempronio Graco y Aker (15-9-2000)

Un mozo de Retuertas (Concejo de Somiedo), paseaba una mañana de San Juan cuando vio un cáliz que había dejado una xana. Le hecho mano y huyo como una liebre. Una xana fue tras él con ánimo de matarle, y estaba para lograrlo cuando dijo el ladrón con agonía:

– ¡Ay, San Juan, que es para ti!...

Y el decirlo le salvó, porque lo oyó la xana y dio la vuelta...

Una vez, estaba una mujer, de la parroquia de Sales, concejo de Colunga, apacentando las vacas en el prado Feltron y de pronto, vio delante de sí un gran tendedero de "cadexos" (¿calderos?) de plata.

– ¡Virgen de Loreto! ¡Que cadexos mas relucientes! –exclamó la mujer, y al mismo tiempo cogió uno y marchó con él para su casa.

Cerca del tendal estaba una Xana, cogiendo "ganciu" y al ver que la mujer le llevaba un cadexu, corrió tras ella y la alcanzó al llegar a una raya de la cual no podía pasar la Xana. Cogió a la mujer por un brazo y le pregunto:

– ¿Por que me quitas esa prenda?

Y sin fijarse, piso la raya con el dedo gordo. El cual se separo del pie y se convirtió en oro. La Xana, llorando a lagrima viva, cogió su dedo del suelo y dijo a la mujer:

– Por causa tuya acabo de quedar coja, pero te perdono. ¿Tienes muchos hijos?
– Bastantes, gracias a Dios.
– ¡Pues toma! Te regalo mi dedín de oro para que con el compres una vaca de leche que te ayude a criar a tus hijos.

Un viudo, vecino de Carrandena, concejo de Colunga, tenía dos hijos de corta edad. Y mientras el iba a trabajar la tierra, una persona desconocida le lavaba y peinaba los niños, cardaba lino y ponía la casa en orden.

El viudo, por mas que indagaba, no podía averiguar quien hacia aquellos milagros. Y para averiguarlo, dejo de ir un día al trabajo y se escondió en casa detrás de un banco de madera.

Al poco tiempo de estar en su escondite vio entrar por la puerta una Xana. Se presento a ella, le dio las gracias por todo cuanto había hecho en favor de sus hijos y le propuso que se quedara a vivir con el. A esto contesto la Xana:

– Me quedare a vivir aquí. Pero con la condición de que no digas nada de lo que oigas cuando pases por delante de la cueva del Moru.

El viudo acepto la condición muy contento. La Xana comenzó a cuidar amorosamente a los niños: se pusieron blancos y encarnados como las rosas del huerto. El viudo subía todas las mañanas al puerto [de montaña] Sueve a ordeñar las vacas y nunca bajaba sin un cestín de fruta para los niños y un ramo de flores silvestres para la Xana. Esta, con mucho cariño, curaba con hojas de anzuela una llaga que tenía el viudo en una de sus piernas.

Y a pesar de este cariño y de la alegría que esparcía la Xana por toda la casa, el viudo comenzó a ponerse muy triste. Lo cual fue notado por ella, y por mas preguntas que le hacia, el viudo no quería decirle el motivo de su tristeza. Pero un día que la Xana estaba cardando lino le rogó llorando que le explicara por que estaba tan triste. El se resistió mucho, pero al fin dijo:

– Cuando paso por delante de la puerta de la cueva del Moru, aunque tape los oídos para no oír, oigo una vez que dice "¡Ah, Xana hermana! ¡Ven a ver a tu madre que esta muy mala!"

La Xana, al oír esto, le tiró una cesta a las piernas del viudo y salió de la casa diciendo:

– Por no haberte resistido cuatro días mas en satisfacer mi curiosidad, perdiste ser rico y a mi me desencantabas para siempre.

Los niños sintieron mucho la marcha de la Xana. Y el viudo, cuando pasaba por delante de la cueva del Moru, le decía una voz:

– ¿Sigues con la pierna mala? Pon anzuela y quita anzuela y veras como te sana.

Llamaron unos vecinos a la puerta de casa de Pachon para darle esta noticia:

– ¡La tu becerra, Pachon, anda suelta por el cerro!

Pachon se levantó para buscarla. Riscaba la mañana de San Juan, y aún descansaba el lugar en el recogimiento y la quietud. Cuando Pachon llegó al cerro, oyó ruido, miró al agua, y vio una xana lindísima que se estaba peinando bajo un árbol. Acercose Pachon, notolo ella, le sonrió con blandura y le dijo de esta suerte:

– Toma este pan, tenlo un año, vuélvemelo sin tocar y todas mis riquezas serán tuyas...

El pan, un panecillo de tres picos, Pachon lo llevo a su casa, lo escondió de su mujer y aguardó tranquilamente a la llegada del próximo San Juan...

Mas ¡ay!, que sucedió que su mujer le descubrió el panecillo, y empezó a darle vueltas en las manos:

– Pero Señor – se decía – , ¿a que diablos sabrá este panecillo que tiene mi marido tan oculto?

Y se comió un poco para salir de dudas...

¡Que dolor el de la xana cuando en la madrugada de San Juan vio el panecillo sin él!

– No cumpliste tu palabra – le refirió a Pachon llena de enojo– ¡Mas voy a cambiarme en cuelebre, y si me dejas acercar mi lengua a la punta de tu lengua, aun podré libertarme del encanto!...

La xana se cambio en cuelebre, mas Pachon tuvo miedo y se escapó. Torno la xana a su forma, volvió la xana a reñir, dio Pachon nuevamente sus excusas, y ella sacó un espejo, mostró un peine, y le dijo a él de este modo:

– Coge de estas dos cosas la que quieras...

Y Pachon prefirió el peine... ¡De haber cogido el espejo, aun se hubiera la xana libertado del encanto en que vivía!... Ella miró a Pachon, y le habló así:

– Eres cobarde, desdichado y frívolo. ¡Ni a ti ni a tus descendientes os faltaran sarnazos (sarna) que rascar ni ovejas que trasquilar!...

Y aun los descendientes de Pachon trasquilan las ovejas y se rascan...

Ideas de Aventuras:

?? La verdad es que no hay que tocar nada. Las leyendas de "No hagas tal y serás afortunado pero el bobo del prota acaba haciéndolo" son más viejas que el mundo. Esta idea es una subtrama para incluirla en cualquier otra aventura.

Un ser le ofrece algo a un PJ a cambio de que no haga tal cosa. Sin embargo, debes conseguir picar la curiosidad del PJ de tal modo que sea incapaz de resistirse a hacerlo. Esto puede resultar difícil para el DJ. Pero hay técnicas para lograrlo: describir de modo extraño y misterioso el comportamiento del PJ haciendo que

parezca que afecta al PJ hasta que éste se obsesione por averiguarlo. Un ejemplo, si la condición es que no mire algo, obligar al jugador a cerrar los ojos durante la escena y si el jugador los abre, su PJ no habrá podido resistir la necesidad de mirar lo prohibido.

Las Doce Palabras Retornadas

Enviada por Pili de Valencia (23-2-2002)

En Asturias se cree que aquel que no las conoce estará perdido e irá al infierno, porque cuando uno muere, su alma ha de pasar un puente en donde está el diablo, que cual troll del puente, propone un acertijo al que sólo se

puede contestar sabiendo este trabalenguas. Estas respuestas son:

- Las 12: Los Apóstoles.
- Las 11: Las once mil vírgenes.
- Las 10: Los diez mandamientos.
- Las 9: Los nueve cielos.
- Las 8: Los ocho coros.
- Las 7: Los siete gozos (o virtudes).
- Las 6: Los seis cirios ardiendo.
- Las 5: Las cinco llagas.
- Las 4: Los cuatro Evangelistas.
- Las 3: Las tres Marías.
- Las 2: Las Tablas de Moisés.
- La 1: La Virgen Pura.

Siento no haber encontrado el acertijo que proponía el demonio, pero se me ha ocurrido una posibilidad: "Alto humano, si eres justo y puro sabrás, los doce números santos y lo podrás interpretar."

Leyendas de Cantabria

El Hombre Pez de Liérganes

Enviada por NicoAmil (20-10-2000) y Antonio Santo (29-10-2000)

Francisco de la Vega, que así se llamaba el famoso anfibio, era el segundo hijo del matrimonio de labradores formado por Francisco de la Vega y María del Casar. Desde niño mostró una gran afición por la natación, logrando una extraordinaria resistencia para sumergirse. Al cumplir los quince años, su madre, ya viuda, le envió a Bilbao para aprender el oficio de carpintero. Dos años llevaba en ese cometido cuando, la víspera de San Juan de 1674, fue a bañarse a la ría con sus compañeros de taller, desapareciendo en las aguas.

Cinco años después, unos pescadores de Cádiz lo encuentran "nadando sobre las aguas y sumergiéndose en ellas a su voluntad". Después de no pocas dificultades, logran sujetarlo y traerlo a tierra. Mas no hablaba ni daba muestras de otras actividades humanas que no fueran las

puramente vegetativas. Lleváronle al convento de San Francisco, por si se tratara de algún poseso, sin el menor resultado. Al fin lograron arrancarle una palabra: "Liérganes", lo que fue clave para que un ilustre paisano suyo pudiera hilvanar los retazos de la historia.

El P. Juan Rosendo, franciscano que por aquellos días había retornado de Tierra Santa, fue el encargado de conducir al nadador a su casa, siendo identificado y recibido por su madre y sus dos hermanos, uno de ellos sacerdote. Por nueve años permaneció en Liérganes, siempre "con el entendimiento turbado", haciendo oficios de recadero, a veces por el camino de la mar, hasta que un día desapareció. Se dice que un Liérganés lo vio un tiempo después en Asturias.

Ideas de Aventuras:

?? ¿A alguien se le ha ocurrido hacer un crossover entre *Aquelarre* y *La Llamada de Cthulhu* a través de esta leyenda? Esos profundos...

Leyendas de Castilla-La Mancha

Sobre Enrique de Villena

Enviada por Ricard Ibáñez (9-2-2001)

El nombre os sonará de haberlo estudiado en BUP, ya que ha pasado a la historia como poeta de cierto renombre.

Por la enciclopedia sabemos que su nombre era Enrique de Aragón, que fue cortesano de gran alcurnia, pues estaba emparentado con las casas reales de Aragón y Castilla. Ocupó cargos importantes en las cortes de Fernando de Antequera y de Enrique II, retirándose a la muerte de éste a su señorío de Iniesta, donde se dedicó al estudio de la magia y la alquimia. Nació en 1384, murió en 1434.

Hasta aquí, bien.

Pero corre sobre él una leyenda que en su día recogió Lope de Vega en su comedia *El mágico prodigioso*. Cuando se sintió morir hizo jurar a un criado fiel que al expirar ocultaría su muerte, que llevaría su cuerpo a su laboratorio secreto y que lo trocearía, introduciéndolo "en éste gran matraz lleno de este líquido cuya composición no te explicaré". Luego tenía que tapar el recipiente con cera y enterrarlo bajo estiércol fresco, dejándolo allí nueve meses, ni un día más ni un día menos. En ése tiempo el criado tenía que hacerse pasar por el amo, para que nadie echase a faltar su ausencia. Por desgracia, al cabo de varios meses el criado fue descubierto, y confesó... Y cuentan que cuando las autoridades sacaron el matraz del estiércol, había en él lo que parecía un embrión humano, vivo como si estuviera en el vientre de su madre... Y allí mismo reventaron el cristal y destrozaron la blasfema figura, que emitía débiles quejidos, según se dijo...

Hasta aquí, fetén.

Pero no puedo dejar de relacionar esta leyenda con la de la ciegucecita Endregoto, de la que escribí en *Jentilen Lurra*, (ver "La sorquiña y el conde, pág. 72) y que es también caso real, o eso se cuenta... A principios del siglo XVII, en Viana, había una anciana ciega llamada Endregoto, que le dijo al anciano conde de Aguilar que podría devolverle la juventud. Los criados del conde se encontraron a Endregoto removiendo con un hueso de lobo un caldero, lleno de diferentes substancias entre las que estaban los restos, troceados, de su pobre amo. El asunto trajo cola, y Endregoto fue quemada viva por la inquisición el 7 de noviembre de 1610. En este negocio estuvo metido, o eso dicen algunas versiones, nada menos que el cura Johannes de Bargota, ese tipo misterioso y zorrón del que se cuentan mil y una leyendas...

¿No os recuerdan ambas historias la leyenda gaélica del caldero de los Tuatha? ¿Ese que da la vida eterna a quien se mete en él?

El Final de la Bruja Antonia

Enviada por Pablo de Fuencarral (tomado de Relaciones del Pasado de Luis Ocaña Muñoz) (27-2-2001)

Existía, en un pueblo castellano, una muchacha a las que sus padres llamaron Raquel. La muchacha creció sana y fuerte, y cuando un día fue mujer, se convirtió en el más bello ser de los alrededores. Serafín, el señor de las tierras la cogió en cariño, alucinado por la redondez de sus senos, el devenir de sus caderas, la suavidad de su pelo, la claridad de su mirada, la dulzura de su sonrisa y la gracia suprema que tenía cuando hablada. Desgraciadamente para él, la muchacha no mostraba el más mínimo interés por su persona, puesto que un muchacho del pueblo vecino la había seducido desde hace tiempo con sus maneras y formas de ser.

Serafín pronto sintió celos y rabia contra Moisés, el muchacho que tenía el corazón de Raquel en sus manos, así que contrató a tres bandidos para que le matasen a palos una noche de mayo.

De regreso a su casa después de un día de trabajo en el campo, Moisés se cruzó con una vieja mujer que olía a pedo. La mujer le hizo parar y le anunció que aquella noche moriría si no escuchaba el trato que quería proponerle. Moisés se quedó bastante curioso por lo que le dijo la vieja, así que se dispuso a prestarle atención. La bruja olorosa le contó que el señor Serafín iba detrás de Raquel, y que había contratado a tres malhechores para que acabasen con él aquella noche.

Moisés cayó al suelo sabedor de las malas artes que hacían gala de Serafín, y se sintió el ser más desgraciado de todo el mundo. La bruja le dijo que le ayudaría a seguir vivo si se casaba con ella, y luego eructó sonoramente. El muchacho, asqueado ante tal monstruo, rechazó su ayuda, y la bruja se quedó chillando en la lejanía mientras él corría en busca de Raquel para huir antes de que ocurra la maldad más grande de su vida.

Raquel no quería creer la historia, pero por amor a Moisés, hizo una hatillo con pocas ropas y salieron a lomos de una burra aquella noche de mayo. Aquella noche los bandidos encontraron el lecho de Moisés vacío y no

podieron matarle a causa de su ausencia física, por lo que volvieron a casa de Serafín, quien supo al instante que el muchacho y la niña de sus ojos habían volado cual alondras. Instó a los bandidos a seguirles la pista, matar a Moisés y traer allí a Raquel para su uso y disfrute.

Aquella noche volvió a aparecer la bruja delante de Moisés y le dijo que los bandidos venían detrás en caballos veloces para raptar a la muchacha y matar al chico. Les ofrecía su ayuda para dar muerte a Serafín y a los bandidos, a cambio de que Moisés se casara con ella. Moisés espoleó a la burra para que huyese de la bruja, pero ésta cayó al suelo exhausta ante las risas y los pedos de la mujer vieja.

Los bandidos llegaron pronto donde estaban ellos espada en ristre, y la bruja repitió su trato dando voces, pero Moisés se negaba a casarse con esa bruja. Cuando estaban cerca, Raquel empezó a llorar y dijo que prefería que Moisés se casara con la bruja antes que verle muerto. Moisés aceptó a la bruja y en seguida los bandidos se convirtieron en gatitos grises y el señor Serafín en un feo perro pachón.

La bruja se llevó a Moisés entre risas y eructos y Raquel se quedó sola en esas tierras de dios.

Años estuvo Raquel esperando a Moisés en vano, ya que no regresaba. Buscó a la bruja y no la encontró, aunque escuchó hablar de ella como una mujer que cazaba a los chicos lozanos y pudientes para su gozos personales. Cuando ya tenía la esperanza perdida y estaba a punto de aceptar el matrimonio con un rico hacendado que le hablaba de caballos y no era muy desagradable con ella, supo de un mendigo enfermo que se hacía llamar Moisés y que decía haber sido maldito por una bruja.

Corrió a su encuentro y se encontró a su Moisés famélico y leproso, sin un brazo, mellado, calvo y gangoso. Reconoció a Raquel y se echó a llorar, la contó que la bruja le había maltratado utilizándole para cosas inefables, se había reído de él, le había amputado algunos miembros, infectado enfermedades y sacado los dientes, y luego le había dicho que corriese con su amor, a ver si era capaz de aguantarle.

Raquel, además de vomitar y llorar, huyó espantada de Moisés negando toda relación con él y odiando a la bruja por ser tan malvada y aceptó presurosa la mano del hacendado de los caballos.

Moisés, viéndose de aquella guisa, maldijo a la bruja, que apareció al instante y le dijo que le devolvería su cuerpo vigoroso a condición de que matara a Raquel. El muchacho, eligiendo entre su estado y probable muerte y entre la mujer que finalmente le había negado su amor después del gran sacrificio que él había hecho, aceptó de nuevo el trato de la bruja...

En la noche de bodas de Raquel, Moisés ató al nuevo esposo de la chica y usurpó su lecho

sin que ella se diera cuenta, para vengarse dulcemente de su despecho. Consumados los ejercicios propios de la ocasión, Moisés cogió un cuchillo y se lo puso en el cuello a Raquel, descubriendo su identidad y sus proposiciones. Apareció la bruja tirándose un sonoro pedo y animó la rabia de Moisés para que matara a la chica.

Raquel aseguró que le seguía queriendo, pero no podía soportarle todo leproso y desfallecido, a lo que él replicó con que él había aguantado ayuntes con una bruja maloliente y asquerosa, y que luego no había sabido agradecerle el sacrificio.

La bruja se reía y disfrutaba con el final de la relación de la pareja, y Raquel, entre sollozos, reconoció que se había portado muy mal y que merecía la muerte, que ya no quería seguir viviendo. Moisés se encontró abrumado ante el dolor de su amor... levantó el cuchillo y ¡¡se lo lanzó a la bruja, acertándola en el centro del corazón!! La bruja murió al instante y la pareja se fundió en un dulce beso.

Cuando acabaron de besarse, Raquel descubrió con horror que Moisés había vuelto a ser un leproso, y cayó desmayada. Moisés, comprendiendo que así no le iba a querer nadie y que estar con Raquel sería un sufrimiento para ambos, se fue de allí para nunca volver, aunque no dejaba de perseguirle un perro pachón viejo y gruñón. Raquel abandonó al hacendado de los caballos consciente de que nunca sería feliz y dio con sus huesos en un pueblo costero tejiendo redes de pescar, aunque de aquella noche salió un niño al que se le bautizó como Moisés y que a lo largo de su vida sería protagonista de grandes hazañas.

El Doble Fantasma

Enviada por Ricard Ibáñez (tomado de Leyendas de España de Vicente García de Diego) (30-4-2001)

En los espesos pinares que se extienden desde el cerro de San Felipe hasta la Muela de Ribagorda se oyen tristes lamentos que desde las cumbres y riscos, llenando el monte, llegan en las noches de invierno y de tormenta hasta los hogares de las aldeas y hacen temblar de miedo a sus habitantes. Todos saben que son de un doble fantasma, mitad hombre y mitad mujer, que vaga veloz por las cumbres y valles, y aterra con su vista a los pastores y caminantes que, despavoridos, corren a refugiarse en sus cabañas. Nadie se atreve a atravesar de noche esos pinares y dan grandes rodeos para evitar el encuentro con el temido fantasma.

Son las almas malditas de un guardabosque y su esposa, que, recién casados,

se fueron a vivir a lo más espeso del monte, soñando con una dicha eterna que nadie podría turbar en aquella soledad, pero les duró poco tiempo, porque el guarda, siempre sano y robusto, empezó a sentir que un mal desconocido minaba su salud, y poco a poco iba consumiéndose, hasta quedar exhausto. Consultó a todos los curanderos y saludadores de la comarca y todos coincidían en que su mal era producido por maleficios de su esposa, que lo había embrujado; le mandaban observar su comida, donde de seguro en pócimas y bebedizos iría su mujer lentamente vertiéndole la muerte, y uno de estos magos (sic) le llegó a descubrir el deseo de enviudar de su esposa para poder casarse con un molinero del que se había enamorado.

Al guarda, ciegamente enamorado de su esposa, le costaba creer aquella infamia, y nada se atrevió a decirle, prefiriendo callar y vigilarla. Pero su mal, reforzado ahora con su enorme angustia, iba en aumento; una fiebre ardiente le devoraba y se sentía morir de dolor. Los amigos y

familiares que iban a verle insistían en hacer responsable de sus males a aquella mujer, y le aconsejaban que la echara de casa antes que acabara con él. El enfermo sufría horriblemente, la idea de separarse de su esposa no podía aceptarla ni por un momento, porque sin ella la vida no tenía para él ningún aliciente. Puesto que iba a morir, prefería que ella también muriese ¡del molinero, no sería nunca! y fue acariciando esta idea, ya fija, que llegó a obsesionarle hasta no poder apartarla de sí. Y una tarde, en que sombrío y triste miraba a través de los cristales el melancólico paisaje, la vio entrar, alegre y atractiva, esperó a que se acercara a abrazarle y entonces le echó al cuello sus garras y apretando con fuerza la ahogó, costándole a él también la vida.

Pasados varios días un cabrero encontró los dos cadáveres fuertemente abrazados, y allí mismo les dio sepultura, mientras sus espíritus, errantes por cumbres y barrancos, pueblan el aire con los tristes gemidos de sus almas en pena...

Leyendas de Castilla-León

El Alcalde Ronquillo

Enviada por Pablo D´Amico (19-3-2000)

Después de Villalar, los comuneros fueron perseguidos sin tregua por los imperiales y acosados en sus refugios para ser entregados a la justicia. Entre los principales comuneros se encontraba el obispo de Zamora, don Antonio Acuña. Pero nadie estaba seguro de ello. Así que un alcalde llamado Ronquillo, deseoso de ganar las mercedes que supuso le daría el descubrimiento de uno de los principales caudillos de las Comunidades, tomó con gran interés el comprobar la verdad de los rumores que corrían sobre el obispo de Zamora. Hizo las averiguaciones oportunas y, cuando tuvo la seguridad de que el obispo era culpable, no quiso formar la causa y enviarla al juez, pues temía que interviniesen las autoridades eclesiásticas, librando al obispo, y perder con ello las recompensas que esperaba tener.

Un día, reunió a soldados y corchetes y fue a casa del obispo, simulando que iba a consultar ciertos negocios. Entró en casa de don Antonio y fue recibido por éste muy amablemente, pues no sospechaba las verdaderas intenciones de su visitante, a quien le ofreció asiento. Pero Ronquillo rehusó y, en pie y paseando, empezó a hablar de diversos asuntos. El obispo contestaba o comentaba con toda amabilidad. De pronto, Ronquillo se detuvo, y antes de que su acompañante pudiera defenderse, le echó al cuello una soga que traía y llamó en su ayuda a los que le habían acompañado. Llegaron todos, y sujetando fuertemente al desdichado obispo, lo colgaron de una baranda de su casa, ante el terror de los que pasaban por la calle.

El crimen se comentó ampliamente en la ciudad. Pero como quiera que Ronquillo temiera nuevas averiguaciones, procuró que se echase tierra al asunto, y así la cosa no pasó de lo sucedido. Sin embargo, su conciencia no estaba tranquila, y su vida, desde aquel día, fue triste y amargada por numerosas contrariedades. Hasta que enfermó y, al encontrarse cerca de la muerte, pidió confesión. Se la dieron, y después recibió la santa comunión. Aun entonces no estaba tranquilo, y pidió que fueran criados suyos a suplicar a Felipe II que viniera a visitar a un antiguo ministro de su padre que, en trance de muerte, le quería consultar sobre un gravísimo asunto. El príncipe accedió al deseo del moribundo. Éste le dijo que sentía remordimientos por la forma con que había quitado la vida al obispo de Zamora, excusándose

con el deseo de servir a Su Majestad el César, y que suplicaba al Rey que tomase sobre su conciencia tal muerte y que lo disculpase a él, en trance de muerte, de cualquier culpa que pudiera recaerle por aquello.

El Rey contestó que si había obrado llevado del sentimiento de justicia y con plena seguridad de que había castigado a un culpable, su conciencia podía estar tranquila, pues había cumplido como un fiel servidor de su padre; pero que si no había sido así, no tenía por qué cargar sobre la memoria del César la muerte del obispo, sino arrepentirse de ella como manda la Iglesia. El enfermo quedó desconcertado con la contestación del Rey. Y en medio de su confusión, no acertó a decidir lo que debiera hacer, y le vino la muerte sin que declarara ante el tribunal de la penitencia su culpa.

Su muerte fue espantosa y causó horror a cuantos asistieron a su agonía. Los funerales y entierro fueron suntuosos. Se enterró al alcalde en un convento de franciscanos, en donde tenía ya dispuesto un lujoso sepulcro de mármoles ricamente labrados. Celebráronse las exequias, se depositó el catafalco en el monumento, se despidieron los asistentes, y la iglesia quedó sola. El alcalde Ronquillo parecía tener el descanso ya. Pero cuando el día hubo pasado y llegó la noche, al caer las doce campanadas, unos golpes dados en la puerta principal del convento turbaron la tranquilidad de los buenos frailes. Levantóse el portero, extrañado de que alguien alborotase de esa manera, ya que para pedir los sacramentos había una portezuela abierta a otra calle. Así que, antes de abrir, miró por una ventanilla quiénes eran los que con tanta urgencia pedían que se les franquease la entrada. Vio a dos embozados, y al preguntar el fraile qué deseaban, contestaron:

– Abrid, Padre, que es cosa urgente.

El fraile dijo que le expusiesen sus deseos o necesidades, ya que era hora muy avanzada para dar entrada a nadie en el convento. Pero los desconocidos insistieron de nuevo, y el fraile fue a dar aviso al prior. Llegó éste a la puerta y preguntó, a su vez, qué deseaban los desconocidos. Éstos, con voz profunda y extraña, terminaron por decir:

– Abrid, padre, abrid, que venimos de parte de Dios a cumplir un mandato de su divina justicia.

El prior y los frailes que a su lado estaban sintieron gran temor de lo que decían aquellos hombres. Veían que un hecho sobrenatural se ofrecía a su vista y tuvieron miedo de que fuese por alguno de ellos. En esto, los desconocidos dieron nuevos golpes, tan

fuertes, que parecía que iban a echar abajo las puertas, gritando al mismo tiempo:

– ¡Abran, o abriremos nosotros!

El prior mandó que se revistiera un fraile y que vinieran los acólitos con la cruz, y una vez que llegaron, la comunidad formó en filas al lado de la cruz, y abrieron. Entraron los dos embozados, los cuales hicieron una reverencia ante la cruz, y dijeron al prior:

– Nada tema vuestra paternidad ni ninguno de los que aquí están. Vayamos a la iglesia, que en ella es donde tenemos que cumplir nuestra misión.

Los acompañaron hasta allí, y los desconocidos pidieron que se les mostrara el lugar en que estaba enterrado el alcalde Ronquillo. Se hizo así, y llegando al suntuoso monumento, dijeron a los frailes:

– Levanten la piedra de la sepultura.

Salieron dos frailes de las filas e intentaron levantar la losa; pero como era muy gruesa y pesaba mucho, no consiguieron ni moverla. Acudieron otros religiosos en ayuda de los primeros, pero tampoco pudieron mover la piedra. Al fin, los desconocidos se aproximaron, y sacando uno de ellos una varilla, tocó el sepulcro, y la losa se levantó sin esfuerzo alguno. Vieron el cuerpo del alcalde que estaba ya renegrido y putrefacto, mientras que el rostro se mantenía fresco y rosado. Los desconocidos dijeron al prior que mandase traer un cáliz, y así se hizo. Tomaron el cáliz los desconocidos, y subiendo al sepulcro, cogieron la cabeza del difunto alcalde y le hicieron echar la sagrada forma, que no había pasado de su garganta. Al momento, el rostro quedó negro y con expresión de horror. Los frailes quedaron espantados de lo sucedido y comprendieron que algún pecado había quedado sin confesar cuando el alcalde había recibido la comunión. Los desconocidos dijeron:

– Eso que pensáis es cierto. Este hombre cometió un asesinato y no confesó su culpa. No merece ser salvado por el santo sacramento.

Y en aquel momento, cogiendo entre los dos el cuerpo del difunto, desaparecieron en medio de una humareda de olor de azufre que se elevó de la abierta tumba. Cuando el apestante humo se desvaneció, nadie había en el templo sino los frailes...

Leyenda de Rodrigo Inchauste de Mendoza

Enviada por Vicente Eugenio Manzano Ortíz (26-11-2000)

Llegué ante vosotros, portando unos ojos cubiertos, una enorme sonrisa, un bastón en una

mano y mi anciana y alegre esposa en la otra, mientras un igualmente feliz can, meneando la cola da vueltas enredador de ambos, la edad es nuestra compañera, lo ha sido durante los últimos 40 años de una trashumancia imperenne, recorriendo lugares uno detrás de otro, y viviendo, solo viviendo. Ante una cálida hoguera, me acomodo, presto a mostraros una época pasada, una historia que añade calor a vuestra mente, como estas llamas danzantes lo hacen a vuestro cuerpo, que ilumine vuestra imaginación, y envuelva ese corazón que tenéis.

Cuando los musulmanes aún en Toledo estaban, y la cristiandad en peligro se hallaba, vivió una ilustre presencia, una bella dama, cuya leyenda fue intensa. Ella era una doncella, si, de las de antaño, virgen de pensamiento, de obra, de gracia e incluso de vista, enclaustrada toda su vida, para unos corta, para ella muy larga, catorce años la contemplaban ya, en los que apenas a dos puñados de personas conocido había; altos muros la separaban del mundanal espacio que rodeaba el lugar donde residía, el hogar de su familia, una señorial casa, si señor, en medio de un burgo venido a menos, pero aún así importante, por supuesto, era un lugar de reunión.

Como ya he dicho, se acercaba a su decimoquinta primavera, y su padre ya tenía desde hace tres años, tres, elegido a su futuro marido, el hijo de otro Conde, pardiez ¿no os había dicho que ella era la única hija de un afamado Conde?, quebradiza es mi memoria, más no pensé que tanto; el caso es que ella, portando unos cobrizos cabellos, que aunque recogidos eran llevados, algunos decían que eran de una longitud extrema, unos ojos que bendecidos en su nacimiento, eran capaces de convertir en oro a quien miraran, pues su palidez de piel, era contrastada con el fuego que estos luceros esgrimían, y que ningún hombre, ninguno; aún habían contemplado... ni había sido mirado, por supuesto; instruida para servir, y ser una digna esposa de su futuro marido, que unirían dos condados, como su padre determinaba, y su madre aceptaba; otra vez mi memoria me jugó una mala pasada, hablar de una persona sin mencionar su nombre, más esta vez no fue sin queriendo, más bien, quise que vuestras mercedes, recibieran tan bello momento al final, pues su nombre hacía más que honor a su propio ser, llamándola Eva María de los Ángeles y Florida Hortensia; no, no me miren con esos ojos, ese era su nombre, y todo es cierto, pues como su nombre indica, era la Mujer que Eva anuncia, una virgen tal como María, Angelical por su belleza, por su linda presencia, y tal Hortensia Florecida, pues ya estaba en edad casadera, y se mostraba en toda su hermosura, ¿no es cierto que su nombre es extremadamente bello?, perdonen mi autocomplacencia, pero si, es cierto, es bella, y os lo aseguro, yo la ví.

Estas vicisitudes presentes, este preámbulo mostrado, fue el que cierto poeta encontró cuando en su errante trayecto a ese burgo donde ella estaba enclaustrada llegó, oyendo acerca de tan increíble doncella, no pudo resistir mucho en satisfacer su hambrienta curiosidad.

En una noche de un plenilunio intenso, su valor le impulso a contemplar con sus propios ojos aquello que tanto había oído hablar, se dirigió a donde ella residía, a los muros que el jardín rodeaba y dispuso a escalarlos, no sin fatiga y esfuerzo, tanto que al llegar arriba, un merecido descanso tomó, y a la vez indiscreto acto; oyó murmullos que se acercaban por la calle recientemente abandonada, y el temor sustituyó al valor previo, temor a que pudiera ser un guardia, o dos, o incluso más, ejerciendo su labor, y que allí encontrarlo pudieran, esta situación, provocó que su cuerpo cediera hacia el lado interno de la hacienda, cayendo en el jardín, afortunadamente unas plantas hicieron mullido lecho para su caída, evitando que mortales males sufriera, o al menos así sintió al momento, pues su cuerpo dolorido de magulladuras estaba cubierto, más así tumbado cual tortuga panza arriba, con la luna ante su cara, algo nublo su vista, algo cubrió el blanquecino disco nocturno, sorprendido y asustado, sus ojos tardaron en contemplar lo que ante sí mismo se encontraba, y al darse cuenta de lo que veía, pensó que estaba muerto, ciertamente, pues un ángel ante él había venido, de una hermosura divina, de una presencia insondable, ese ser su mano le tendió, y pareció que tiraba de él y le ayudó a ponerse en pié, la acción dolor le transmitió y volvió a vivir nuevamente, no estaba muerto, pues atormentado su cuerpo era, pero sus ojos, esta vez contemplaron a ese ser, sin que estuviera en la penumbra de la oscuridad, pues ahora el influjo lunar le mostraba la belleza que antes contempló, pero que ahora era tan intensa, que sus ojos no cabían en sí de gozo, al momento supo que era ella, que era Eva María de los Ángeles y Florida Hortensia, no supo que decir cuando ella le preguntó, simplemente sus ojos humedecidos, estaban abrumados de tamaña belleza, juntos caminaron por el jardín, ella aún ayudando a aquel que el cielo había dejado caer en su jardín, y el ayudado por un ángel en vida, bajo la sombra de un guindo ambos se acomodaron, conversando sin parar durante unos momentos, una eternidad, ocultos a posibles ojos indiscretos, y a la vez abrazados por la poderosa luz lunar.

Una voz procedente de la casa, más que pedir exigió la presencia de Florida Hortensia, y nada más se oyó en la noche, él sintió que aquella voz quebró su propio corazón, y vio en los brillantes ojos de Eva el reflejo de una tristeza, que no solo era suya, sino también de

María de los Ángeles, y detrás de tan hermosas y brillantes luces, un corazón igualmente quebrado; en aquel jardín, no solo estaban ellos dos, había un tercer ser, aquel cuyo nombre es extraño de nombrar, y más estando cerca algún hombre de fe, ese que llaman Cupido, pues no hay otra forma de explicar lo que sucedió en ese Jardín. Ella y él, sus rostros acercaron, llevando a sus labios a un encuentro de Amor, un Te Quiero sentido, un sentimiento mostrado, bajo la bendición de la Luna, y la autorización de la noche, y tras esto Eva María de los Ángeles y Florida Hortensia partió rauda a complacer a aquella voz, no miró atrás, pero su corazón allí se quedó, el durante un instante, quedó como exhausto, como confundido, mientras su alma buscaba su propia vida, inspiró profundamente, intentando tomar el aire que no tenía, el aliento que a ella entregado le había, y con ese aliento, parte de su alma y ese corazón que no encontraba, finalmente su coherencia retornó, lo suficientemente deprisa para recordar que era momento de volver, de salir de aquel jardín donde había vuelto a nacer, o eso, o había muerto y estaba en el cielo, se encaminó hacia el muro desde el que había caído, presto a escalarlo, pero igualmente contrariado al no poder hacerlo, una fuerte voz retumbó en la casa, y con ella el temor volvió a su cuerpo, se dio la vuelta a tiempo de ver a una alta figura, que era acompañada de cuatro más, armadas y dispuestas, y detrás un sollozante ser, que reconoció al instante, pues portaba el corazón que el mismo echaba en falta, la figura alta, ante él se puso, cerca de un farol le llevó, pues no quería creer lo que ante la calidez de la luna vio, y en los ojos de él, vio lo mismo que antes había visto en ojos de ella, de su hija; el temeroso enamorado, contempló a su vez, la furia y el propio odio en los ojos de aquel padre, y del temor pasó al miedo, mucho miedo, y buscó con su mirada, unos ojos más agradables, más conocidos, aquellos que cuando encontró también estaban temerosos, pero al verse, al mirarse, ese miedo fue desvanecido, sustituido nuevamente por el Amor sentido.

El Alto padre, contempló a ambos, y estos no le contemplaron, seguían mirándose cuán enamorados, entonces su odio se marchó, pues su voz tranquila pareció a ambos, "Has arrebatado de mi hija aquello más preciado, el Amor más sentido y sincero, por lo que luche todos estos años, para que fuera preservado, y yo no puedo hacer daño a mi propia hija, no puedo, pero igual que tu me privas de ver aquello que quise toda mi vida, yo te privaré de ver aquello que quieres durante el resto de tu propia vida, hoy yo pierdo una hija, mi hija pierde un padre, y tu pierdes la vista, y con esto yo os perdono y os bendigo, y que viváis juntos de por vida, Guardias, cumplid lo que he dictado, que sus ojos sean cegados", aquel

enamorado poeta, juglar, trotamundos, lloró, lloró aún más, ella a su regazo fue, a encontrar las lágrimas de él y unir las a las suyas, pero sus ojos no dejaron de mirarse en ningún momento, diciéndose todo el Amor que ansiaban decirse, por el resto de su vida, el fue sujeto por dos de los Guardias, mientras el padre de ella en sollozos también rompía, otro de los Guardias a ella retenía, mientras el cuarto empuñaba su daga, los ojos de ella en los de su amado clavados, los ojos de él, entregados a ella estaban, cuando el frío acero cumplió aquello que se encomendó, y la última imagen que el vio, fue el de su amada, mostrándola todo el Amor que sentía, tras esto ambos se abrazaron, y el padre de ella volvió a la casa, los guardias cabizbajos también se retiraron, y ella con sus besos, las heridas de él curaba, algunos días ambos en la casa descansaron, el padre de ella en estos días ausente estaba, cuando él recuperó las fuerzas, un caballo, unos dineros, ropa y algo de comida les fue entregado, y tanto ella como él, de la casa-prisión partieron, él con los ojos cubiertos, pero con una enorme sonrisa, porque solo nublaron la vista de sus ojos, no la de su propio corazón, aquel que ahora junto al de su amada estaba, poco tiempo después ambos fueron desposados, y convivieron juntos todo el tiempo que tuvieron y quisieron; en estos momentos, he oído que siguen juntos, que siguen viviendo, que siguen amándose, él no perdió nada, pues después de verla a ella, no había otra cosa en el mundo que quisiera que sus ojos contemplaran, y a cambio obtuvo lo que ella también quería, seguir con aquella persona que tanto adoraba, ella tampoco perdió nada, pues nunca tuvo un padre, nunca tuvo quien la mimara, solo quien la encarcelaba, y ataba sus alas, el padre de ella, perdió todo, perdió a su hija, a cualquier posible heredero, su propio castillo, y al final su vida, dicen las historias, que jamás volvió a sonreír, no por su ex-hija, ni por aquel ahora ciego trovador que con su hija estaba, sino por que tarde se dio cuenta de cuan mal padre había sido. Ella y Él, siguen felices, tenedlo presente, pues sus corazones siguen juntos, y tienen todo aquello que nunca podrían haber esperado, el uno al otro.

Y esta agri dulce leyenda llega a su fin, aprended de ella aquello que deseáis, disfrutad de la misma cuanto queráis, pero sobre todo espero que la misma os haya invitado a calentar vuestra alma, corazón y mente, tanto como estas mortecinas llamas que ante mi se encuentran, lo hicieron con vuestro cuerpo; yo mismo, Rodrigo Inchauste De Mendoza ya me despido, pues pronto seguiremos nuestro camino, ¡Id con Dios!, y seguid viviendo.

Unos minutos pasan, mientras yo, mi esposa y mi perro, recogemos aquello que nuestro público nos entrega, algunas mujeres entre lagrimas nos dan las gracias por tan bella

historia, algunos hombres simplemente nos dan limosna, todos van marchando, todos, salvo una persona, que mi mujer dice es un joven hombre, aún un niño, se acerca a mí, y solo me hace una pregunta, o más bien afirma "El nombre de aquel juglar atrevido, era Don Rodrigo Inchauste de Mendoza", bien, ya que así queréis mi joven muchacho, para vos esta no será una leyenda, será una historia, mi respuesta fue otorgada.

Afortunados son los aún niños, por ver la realidad a través de su imaginación y de hacer verdad cualquier leyenda.

Romance del Enamorado y la Muerte

Enviada por Lord Byron (basado en Dámaso Alonso y Adolfo Osta) (30-12-2000)

Un sueño soñaba anoche,
soñito del alma mía;
soñaba con mis amores
que en mis brazos los tenía.
Vi entrar señora tan blanca,
muy más que la nieve fría.
"¿Por dónde has entrado, amor?
¿Cómo has entrado, mi vida?
Cerradas están las puertas,
ventanas y celosías..."
"No soy el Amor, amante;
la Muerte, que Dios te envía."
"Oh, Muerte tan rigurosa,
¡déjame vivir un día!"
"Un día no puede ser;
una hora tienes de vida".
Muy deprisa se calzaba;
más deprisa se vestía
ya se va para la calle
en donde su amor vivía.
"Ábreme la puerta, blanca;
ábreme la puerta, niña".
"¿Cómo te podré yo abrir,
si la ocasión no es venida?
Mi padre no fue al palacio;
mi madre no está dormida".
"Si no me abres esta noche
ya no me abrirás, querida:
la Muerte me anda buscando;
junto a ti, vida sería".
"Vete bajo la ventana
donde labraba¹ y cosía:
te echaré cordón de seda
para que subas arriba;
y si el cordón no alcanzare,
mis trenzas añadiría".
Ya trepa por el cordel,

¹ "Labraba" debe entenderse como "hacer sus labores", claro.

ya llega a la barandilla;
la fina seda se rompe
y él como plomo caía.
La Muerte lo está esperando
abajo, en la tierra fría:
"Oh, vamos, el enamorado:
la hora ya está cumplida".

Ideas de Aventuras:

- ?? Los PJs, durante una de sus correrías nocturnas (a determinar) se encuentran con un viejo amigo (llamémosle Amador), quien saben que requiebra de amores a Blanca de..., hija de un poderoso e influyente cortesano (o caballero, o alquimista, o nigromante...). Está pálido (¿o es la noche oscura?) y tiene prisa (los PJs también, claro). Sabrán al día siguiente que ha muerto en extrañas circunstancias...
- ?? Puede ser que la misma Blanca, encolerizada por el comportamiento casquivano de Amador (quien, ya se ha visto, echa los tejos a cualquier cosa de sexo femenino que entré en su dormitorio) arreglará la muerte del mancebo, quizá con ayuda de alguna de sus doncellas (enharinada y con la guadaña del cobertizo). O Blanca pudiera ser negra de alma, adoradora, por ejemplo, de Masabakes (si tuvo de amigo al fogoso Amador por algo sería, ¿no? ;) o Silcharde (Blanca puede ser ambiciosa, y una mujer no puede acceder directamente al poder...); su adorado demonio le pidió una muerte, pero no tiene por qué contentarse con sólo una... y ese buen mozo que ha venido preguntando por Amador (pongamos que un PJ de ASP o

Seducción, o status alto) tiene buena pinta...

- ?? O Blanca pudiera ser inocente y estar realmente enamorada de Amador, aunque le doliera que éste echara los tejos a sus ayas, doncellas, amas, amigas... y hubieran discutido hace poco (la sombra de la duda siempre da mucho jugo...). El padre, que piensa usar a Blanca como pieza política, lo habría arreglado todo para la muerte de Amador... quizá con la ayuda de alguna vieja celestina, quizá la misma a la que podrían haber acudido Amador y Blanca para concertar sus citas a escondidas, quizá una vieja con muchos secretos e intenciones perversas y propias para con Blanca (quizá sea una muchacha MUY virtuosa y codiciable para varios demonios; ¿qué tal Beherito?); añádasele alguna amancebada, un par de fornidos matasietes, o criaturas irracionales varias...
- ?? O puede ser la 'broma' cruel de un rival en amores con Blanca; los PJ deberían encontrarlo y cobrar la justa venganza...
- ?? O quizá simplemente sea un accidente. Es decir, Amador le llega a Blanca con el cuento (un juego cortés para que le deje entrar en su habitación), a Blanca se le ocurre lo de la seda y... plaf.
- ?? También está, claro, la versión que me sugirió el Muy Siniestro Señor Jandro Von Zarovitch (uno de mi club); coger al PJ a solas, y "tienes una hora de vida... ¿qué haces?".

Leyendas de Cataluña

Los Engendros del Ports de Caro

Enviada por Anónimo (8-3-2000)

Se dice que hace mucho tiempo, poco después de que Berenguer IV consiguiera reconquistar Tortosa, unas brujas que huían de un fraile se instalaron en las cuevas dels "Ports de Caro" (Puerto Tortosa-Beseit). Estas montañas en esos tiempos solo eran morada de bestias salvajes y de hadas malignas que hacían la vida imposible a quien intentaban subir a la cima. Las brujas decidieron quedarse a vivir allí en soledad para poder llevar a cabo sus rituales sacrílegos de adoración al maligno. Durante mucho tiempo permanecieron escondidas sin incordiar ni lo mas mínimo a los aldeanos que vivían en la falda de la montaña, solo les molestaban para robar alguna niña que después de que la consagraban al diablo, le enseñaban el arte de la maldad. Ninguna niña volvió nunca, todos se quedaron con las brujas reemplazándolas cuando estas morían.

Finalmente una noche de San Joan (Juan para los castellanos) invocaron al diablo en un grandioso aquelarre lleno de asesinatos y de gritos, tan fuertes y agudos que llegaron hasta las tierras del delta del Ebro. El mismo Satán dejo su huella aquella noche preñando todas y cada una de las mujeres en muchas millas a la redonda. Los hijos nacidos de esta unión crearon la discordia por las tierras por donde pasaban violando mujeres, saqueando casas, asesinando inocentes, pero solo lo podían hacer de noche. Cuando llegaba el día tenían que esconderse de la luz del sol en las cavernas de la montaña las cuales llegaban hasta el mismo mar (situado a unos 20 km).

Pero un día, Berenguer IV después de oír las suplicas de sus siervos decidió acabar con este mal. Envio muchos guerreros pero ninguno volvió. Finalmente Robert de casa del Roig, un pobre herrero ya a punto de morir a causa de su edad visito a Berenguer IV diciéndole que el sabia como terminar con ese mal; decía saber donde dormían los engendros y sabia como dejarlos enterrados. Berenguer IV creyendo hablar con un loco le dio su bendición para lo que creía que sería una muerte segura. Nunca mas se supo de Robert ni de los engendros, ni de las brujas, solo se sabe que apareció de la nada una fuente, la Font del Caragol que hasta hoy perdura. Nadie sabe como lo consiguió, algunos dicen que era un ángel, otros un sabio pero lo único seguro es que en las tierras de Tortosa no se volvió a ver ningún engendro del diablo.

El Puente del Diablo de Martorell

Enviada por Beorn (7-5-2001)

Según la leyenda un día una viejecita que iba con su gatito tubo que atravesar el puente para llegar a la ciudad. Allí se le apareció el diablo y le dijo que se quedaría con la primera alma que pasara por allí para de esta manera quedarse con el alma de la viejecita que tenía que pasar obligatoriamente por aquel lugar.

La viejecita estaba preocupada cuando de pronto se le ocurrió una idea, dejó que su gato pasara primero por el puente y el diablo tubo que quedarse con el alma del gato y la viejecita pudo pasar por el puente conservando su alma.

Así pues desde entonces a ese puente se le llama puente del diablo.

La Misa del Diablo

Enviada por Sir Venwyn (14-5-2001)

El barón Artal de Mur y Puymorca, cuyo primogénito había partido a la guerra con Pedro de Aragón, deseoso de calmar las preocupaciones que la suerte de su hijo le ocasionaba, salió de caza. No conseguía ninguna pieza y, cuando ya iba a abandonar, descubrió una hermosa jabalina. La acosó durante un buen rato, y al final la suerte del animal estaba echada. Pero cuando el barón iba a lanzarle su venablo, la jabalina le habló con voz humana, diciéndole: "No me mates y te daré una gran recompensa". El barón, asombrado, hizo lo que le pedían, y volvió a su mansión abandonando la pieza. Por la noche, tras la cena, se encontraba el barón adormilado junto al fuego cuando una figura humana se presentó ante él, surgiendo de uno de los grandes troncos de leña. Era Satanás y venía a cumplir la promesa que, metamorfoseado en jabalina, había hecho. Primeramente le dio noticias de su hijo, asegurándole que se hallaba sano y salvo y que nada le pasaría porque le había puesto bajo su protección. Seguidamente, cogió uno de los más grandes tizones que ardían en la chimenea y, transformándolo en un lingote de oro, lo dio al barón.

A la mañana siguiente, la baronesa contó a su marido un extraño sueño que había tenido: paseaba por un monte vecino cuando se le apareció la Virgen, quien le dijo que quería que en aquel lugar se levantara una capilla en su honor. Al barón, a su vez, contó lo que le había

sucedido el día anterior, proponiéndole que con el primer dinero del lingote costearan los gastos de la capilla, a condición de que todos los años, en un día determinado, se oficiara una misa por el diablo.

Consultado el viejo sacerdote de Aínsa, si bien al principio lo consideró una herejía, acabó otorgando sus bendiciones. Y desde entonces, en aquella capilla se celebra una vez al año una misa por el diablo.

Leyendas de Extremadura

La Mujer del Cántaro

Enviada por Gabriel (tomado de José Sendia Blázquez) (14-2-2001)

Corría el año 1174...

Cáceres, Alcántara, Monfragüe, Trujillo, Santa Cruz... Las plazas fuertes de Extremadura estaban a merced de la alternancia de éxitos o fracasos. Unas veces en manos de los moros, otras en manos de cristianos, en un incomprensible vaivén bélico, la parte peor resultaba siempre la de los vecindarios pacíficos. Sobre todo para los descendientes de la que antaño fuera ilustre predio de la Lusitania Romana: Norba Cesarina.

Precisamente por eso, para enfrentarse a las veleidades caprichosas del destino, se creó la Orden de los Freires de Cáceres, que luego se transformaría en la famosa Orden Militar de Santiago. Pero la hora de alternativas seguía sonando implacable en las exigencias del destino.

A pesar de los esfuerzos, otra vez el estandarte de la Cruz fue arriado y los de Mahoma volvieron a los Cazires. De muy poco sirvió el heroísmo de los recién fundados caballeros. Su bautismo solemne se había celebrado sobre charcos de sangre. Conocían el amargo sabor de los vencidos. Al final los caballos al galope buscaban la llanura que se extiende hasta el Tajo. Allí entre los espesos encinares, resultaba más fácil disimular la afrenta de la derrota.

Cuando pudieron agruparse, los vencidos, con lágrimas en los ojos, volvieron el rostro al alcázar, a las murallas, a los torreones heroicamente defendidos, donde, cercados, quedaban aún algunas docenas de compañeros.

Imaginaron, a quizás vieron a los muslines triunfadores agitar los alfanjes y retarlos con sus gritos.

Mientras, ellos estaban cansados, hambrientos, heridos, algunos casi muertos y todos desmoralizados. Pero todavía en el fondo de sus almas indomables, alguien se sintió capaz de encontrar arrestos para lanzar un grito de mezcla de horror y de esperanza:

– ¡Volveremos! ¡¡Si!! ¡¡¡Volveremos!!!

Era verano.

Al amparo de la noche pudieron ganar algunos viejos caseríos escondidos entre la arboleda, sobre el viejo camino romano. Allí con los pocos pobladores que los llenaban, cuando los pastores terminaban de recoger sus rebaños, soldados y jinetes hicieron el recuento de su suerte.

Se trataba de hombres curtidos para estos fracasos. La muerte para ellos se estimaba un servicio. Se luchaba en la tierra y se moría para el Cielo. No resultó pues, difícil, prepararse de nuevo. Limpiaron las espadas. A los caballos les recompensaron con las generosas pasturas donadas por los vaqueros. Lo merecían y lo necesitaban. Igual suerte les cupo a los caballeros.

Pronto soldados y animales estuvieron a punto. Presagiaban otra pelea. Bramaban los hombres. Relinchaban las bestias. Los niños, zagales de majadas, lloraban. Dentro de paupérrimas casuchas rezaban las mujeres.

Al día siguiente, después de que los ufanos vencedores durmieron tranquilos sobre los camastros de la victoria, al despertar, se aprestaron para perseguir a las que creían maltrechas huestes de los cristianos. Se trataba de que al menos el Tajo volviera a ser la línea divisoria de los reinos. Pensaban no conceder tregua a los cristianos para que no pudieran organizarse. Por eso, confiado, el ejército de almohades corrió temprano tras las fáciles huellas que dejaban los vencidos. Y los encontraron allí, en los viejos caseríos. Pero lo que nunca fueron capaces de imaginar es que en tan poco tiempo, en una noche, pudieran estar nuevamente dispuestos.

¡Peligrosa equivocación!

Don Pedro Fernández Hurtado, el Gran Maestre de la Orden, hasta entonces perdedora, lo tenía todo a punto. Antes de alba, recorría las formaciones y con arengas y oraciones mentalizaba a los suyos. No le importaba que el emir Tusuf Abu Jacob le hubiera derrotado. En el mismo sitio donde había pasado la noche el moro, tendrían que levantar una torre para inmortalizar su venganza. Lo había soñado. No tardaron en llegar noticias. Los espías fueron muy precisos.

– El ejército de la media luna se acercaba capitaneado por el propio Tusuf. Ya había salido de Cáceres.

La suerte estaba echada.

Los dos caudillos se encontraron en un valle llamado Valdebarajas, al lado mismo de donde estaban. El choque por inesperado fue cruel. Los cristianos por el ansia de desquite. Los almohades por la supremacía del número. Los dos necesitaban la victoria.

Se peleó entre encinas, jarales y tamujas, entre tapias y paredes, sobre heridos y sobre muertos... A caballo y desde el suelo... Largas horas de angustia, sin tregua, sin esperanza, bajo el tórrido sol del verano justiciero. Don Pedro, con esa fuerza que dan los fervores de las creencias arraigadas, estaba

seguro de la victoria. Por eso en medio de la batalla grito:

– ¡Agua! ¡Agua para que pueda vencer a estos leones!

El agotamiento y la sed no hacían presagiar nada bueno. Los enemigos, al ser muchos, se permitían el relevo para descansar y sobre todo para apagar la propia sed y la de sus cabalgaduras. A los cristianos, en cambio, se les ponían cada vez más difíciles los relevos y los descansos. Los lugareños, que se encontraban cerca del lugar oían los gritos pidiendo agua; pero temerosos de que pudiera caer la venganza del moro sobre ellos pensaron en huir de aquellos lugares.

Entonces se dieron cuenta de la presencia de una señora bellísima, majestuosa, vestida de blanco y azul, que desde un pozo cercano llevaba cántaros de agua a los que combatían un poco más lejos. Su figura estaba envuelta en un nimbo de luz que la cercaba, con lo que quedaron maravillados y mudos aquellos sencillos hombres. Pasaron largo rato embelesados viendo como la gentil dama llenaba y llenaba cántaros y más cántaros de agua a las tropas de cristianos. Más que andar, volaba, iba por los aires. Desde su embeleso uno le pregunta:

– Señora, ¿no os da miedo ir hasta el sitio del combate?

– No, buen hombre, no. ¿Cómo quieres que yo abandone a los que luchan por mi Hijo? ¡Ayudadme vosotros!

Los antes huidizos labriegos se encontraron muy pronto transformados en porteadores de vasijas con agua para las tropas de los suyos. Y, con ellos sobre ello, la Señora, que les estimulaba con su ejemplo.

Al llegar la noche la suerte estaba cambiada.

El emir Tusuf Abu Jacob volvía a Cáceres, esta vez con el amargor de la derrota. Los cristianos descansaron en las casas y en los apriscos, para retirarse al día siguiente a la línea del Tajo, como lugar seguro. Pero antes de retirarse, el Maestre Don Pedro buscó a la señora, que con su ayuda había decidido la victoria. No apareció. Nadie la conocía. No estaba. Un rumor de rezos y lágrimas recorrió las almas de los caballeros y de los campesinos. Todos estaban convencidos de que aquella mujer era la Virgen.

Al volver la paz definitiva, cuando Alfonso IX, el 23 de Abril de 1229, ganó para siempre Cáceres, hubo tiempo para pagar las deudas contraídas. En el lugar de la batalla, en el Valle de Valdebarajas, se levantó una ermita a la Virgen. Al pozo, que todavía existe, se le adornó bautizándolo con el nombre del Pozo de la Virgen. Alguien esculpió una Imagen a la que llamaron Nuestra Señora del Prado. Y en Cáceres se honró la memoria de D. Pedro Fernández Hurtado con un palacio y una torre: La Torre del Espadero.

Leyendas de Galicia

Los Guardianes del Testamento

Enviada por Tanys (18-3-2000)

Corría el mes de diciembre de 1324. Cerca de la iglesia de San Miguel, en Breamo, once hombres rodeaban en silencio una hoguera que les calentaba y calmaba algo de la tremenda humedad que la lluvia provocaba. Eran gente madura, de armas por las lanzas y espadones que portaban, de iglesia por las cruces que orlaban sus blancas capas. Eran caballeros del Temple, templarios venidos del Oriente a los que sus maestros habían destinado a estas tierras del Finisterre. Habían sido luchadores contra musulmanes de Saladino. Habían sufrido derrota y habían huido contraviniendo las normas de su orden. Por eso estaban aquí.

Tenían como misión guardar esta humilde iglesia. Estaba aquí, en ninguna parte, aislada, solitaria. Inmensa en la riqueza que contenía. Aunque su aspecto no dejara adivinarlo. Su humildad externa era la máscara de su tesoro oculto.

Siempre fueron los canteros templarios maestros en el labrado de la piedra y artesanos del acertijo. Tenían, además de la misión de construir, la de anotar en las obras de piedra que componían los secretos que debían ocultar y luego transmitir. Eran sabios en cantería y maestros en misterios. Se decía de ellos que guardaban en sus cabezas los grandes secretos de los enormes tesoros de Tierra Santa y de los conocimientos sublimes de sus maestros.

Y esto guardaban los once. Los signos sagrados que decoraban esta capilla. Los que eran el testamento de la humillada orden, la derrotada, la que había pasado por la ignominia de saber perjuro a su Gran Maestro. Aquí se encontraba todo. La historia de lo ocurrido, la sabiduría que no lo impidió, el escondite de sus riquezas.

Se acercaba la noche y era de natividad. Carecían de todo estos monjes y guerreros. Solo tenían su soledad. Y la capilla que custodiaban.

Caídas las primeras sombras se refugiaron en su interior. Por las estrechas y altas ventanucas, mas aspiles guerreras que miradores, penetraba breve luz de estrellas. Miraron al rosetón sobre la puerta. Once puntas. Una por caballero. Así era desde que la construyeron. Por ella estaban allí once. Uno por extremo.

Poco a poco fueron mirando más y más a la roseta. Algo extraño ocurría en ella. No sabían bien que. Algo era diferente en esta noche navideña.

Al rato lo entendieron. Un poco por si mismo, otro poco por lo extraño, supieron que en esa noche la roseta no tenía once puntas.

Eran doce. Una más. Un caballero más. Y lo había. En el centro de la nave, la humilde nave de San Miguel, un niño dormía apacible sobre las brezas ante el altar.

Y así permaneció toda la noche. Hasta las primeras luces del alba. Hasta que amaneció. En ese momento el rosetón volvió a tener once puntas y el niño desapareció.

Desde entonces, todas las noches de la Navidad, los que se aproximan a esta iglesia-capilla juran que el rosetón tiene doce puntas. Las cuentan y recuentan y siempre son doce. Hasta la mañana. Hasta el Alba. Entonces, vuelven a ser once.

El Enano del Tesoro

Enviada por Ricard Ibáñez (tomado de Álvaro Cunheiro) (2-5-2000)

Un tal Sergio de Moimenta, que hasta entonces había hablado bien y seguido, sin prender en consonante alguna, se puso a tartamudear, a *tatexar*, como decimos en gallego. Prendía especialmente en las emes y en las tes. La cosa fue que pasando por el camino de Camba vio en una roca a un tipo sentado, pequeño, envuelto en una capa amarilla.

– ¡Bu... bu... buenas ta... ta... tardes! – dijo el enano.

Y Sergio al responderle no tuvo más remedio que responderle *tatexando* como él:

– ¡Bu... bu... buenas ta... ta... tardes!

Y así fue el pasar a parlante tartamudo. La mujer de Sergio, que prendía algo en las pes, creía que el marido tartamudeaba por fastidiarla, pero la verdad es que Sergio era ya un perfecto tartamudo, y cada vez tartamudeaba más.

Se sabía que en las peñas de Camba, legua más o menos al oeste, había un tesoro moro, y que lo guardaba aquel enano de la capa amarilla. Sergio decía que el tal enano no tenía porque haberle hecho a él aquella faena, pues era de los pocos vecinos de Moimenta que nunca se había preocupado de buscar el tesoro. En la vecina aldea de Corbelle había un tartamudo muy conocido, que se había hecho un tipo iracundo porque no podía parrafear con las mozas, que se reían de él cuando lo veían con tantas dificultades de elocución. Preparaba *in mentis* piropos y declaraciones de amor, pero no

le salían, que se retrasaba cinco minutos en soltarse en la primera palabra. Se llamaba Antolín Pardeiro. Cuando se corrió por la comarca la tartamudez de Sergio de Moimenta, una curandera del país, que tenía la ciencia del sinapismo, lo sabía todo de hierbas y plantas medicinales; fue a casa de los Pandeiro de Corbelle a proponer un tratamento para Antolín. La tesis de la curandera, la señora Jovita, era que el enano, que ya estaba aburrido de estar tantos años guardando el tesoro, le gastó una broma a Sergio, volviéndole tartamudo, y que por la misma razón le quería gastar una broma a Antolín abriéndole a la parla. Decidieron los Pardeiro que Antolín se fuese a pasar unos días a los montes de Camba, paseando por entre las rocas, sentándose aquí y allá a merendar algo, para lo cual iba provisto de pan, queso, jamón, unos chorizos, huevos cocidos y una bota llena de vino de Chantada. Ya llevaba dos días Antolín en el monte, y fueron días de niebla y llovizna insistentes, cuando amaneció un día de sol, el cielo limpio, y en la roca más alta, el enano tendiendo, para que se secase de las humedades pasadas, la capa amarilla.

Siguiendo los consejos de la señora Jovita, Antolín saludó al enano que lo estaba mirando.

– ¡Bu... bu... buenos días!

No pudo llegar a decir días. El enano se rió y contestó:

– ¡Buenos días!

Y Antolín se sorprendió a sí mismo respondiendo a su vez:

– ¡Buenos días!

Y en el instante aquel mismo dejó de ser tartamudo. Se le llenaron los ojos de lágrimas y le ofreció el vino que le quedaba en la bota al enano del tesoro. Regresó cantando a Corbelle, y el mismo día ya salió a parrafear con las mozas. El señor cura, don Rogelio, fue llamado a opinar:

– ¡*Similis dimilinud vuisnyuntur!* – dijo. Y añadió en gallego–: *¡Ese enano o que é, é un coñón!*

Roldán e as tres costureiras de Puxares

Enviada por Sr. Espantallo (3-5-2000)

En tempos moi remotos, de cando viñera o Roldán á España, din que había en Vilanuide, do concello de Quiroga, tres costureiras que vivían xuntas e soliñas elas tres nun outeiro algo afastado da poboación. E di a lenda que eran tres mozas moi ben feitas e xeitosas como hai ben poucas, e que o Roldán, un día que as viu ó pasar no seu cabalo, foi tan gustante delas, que,

de alí endiante, todo era vir a apresentarse ó pé da casa do outeiro, pra as poder ver e falarlles.

E disque que tanto era o seu namoramento que chegou a aguerlles moita cerimonia e regalía, e ata a velalas polos camiños cando tiña ocasión. Pero elas veña a fuxir e dicir que non querían escuitalo, pois crían que o Roldán non había vir con boas intencións, e que o que el pensaba era rirse delas e burlalas. Pero el non se apuraba por tan pouco, e todas as tardes viña a facerlle-las beiras e namoralas pola porta, e Ave María, que ata lle fervía no maxín de levalas consigo ás Francias.

E entón elas, xa algo cansadas de velo rondar a casa día tras día, unha tarde que viñan da súa aldea, que se chamaba Puxares, enfrontáronse con el, e dixéronlle que non se cansase máis en seguilas, que non había de conseguir ren, que non querían leria ningunha con ningún francés, que liscase de alí prá súa terra e as deixase en paz dunha vez. Mais el nunca se vos daba por vencido, e deu en porfiar en que, se non se lle entregaban polas boas, había de ser polas malas, e aínda tivo atrevemento pra lles preguntar cando podía vir buscalas. E van elas e rexóubanlle:

– Hemos de ir contigo ás Francias cando veña o río Xares por diante da nosa casa.

E iso dixéronllo elas porque coidaban que era cousa imposible que tal acontecese, que o río Xares –que hoxe en día é o Bibéi– pasaba daquela por outro sitio moito máis pra diante.

Pero o Roldán, ao sentirlles dicir aquilo, non perdeu os anceios, senón todo o contrario, pois o caso é que, valéndose de non sei que meigallo ou demo, foise pola noite, e tornou sen máis nin máis o curso do río. E, aló pola mañanciña, fóronse decatando os veciños do que estaba a pasar, e viñeron todos berrando mesmo ata a cancela das tres mozas.

– Costureiras de Puxares, vinde lava-las perniñas ás augas do río Xares!

E elas espertaron, e tomaron ben medo ao ver o río pola súa porta, e, con esto, saíron a fume de carozo, coma ánimas en pena, sen que as vise o Roldán, que estaba a agardar por elas, e colleron por unhas congostras atallo, e salváronse de ser presas polos franceses ou polos mesmos veciños, e de teren de cumprir aquilo que tiñan prometido.

E entón fóronse a todo correr cara o Val de Valdeorras, a seis ou sete kilómetros de Vilanuide. E os soldados viñéronlle coas novas da fuxida ó Roldán, seu señor, que andaba todo contento no seu branco corcel. Inda non sentira ben aquilo, botou o "nombre del Padre", e foise a escape en seguimento delas, a canta presa lle deu o cabalo, e estábavos enrabechado abondo polo feito. A tanto, que cuspía el pola boca tantas faíscas coma a besta polas ferraduras.

Mais elas puideron pasa-lo río, non se sabe se voando coma meigas ou se coa axuda do

diaño. E así o Roldán ficou nunha beira e elas na outra. E, pra máis, o cabaleiro francés, dende a súa banda, non sabía que as tres costureiras seguían corre que corre cara ós lugares que alí había, no que hoxe se chama a Rúa.

E, busca de aquí, busca de alí, marchou só no seu cabalo branco, sen avistalas en ningures, e coidando que xa as habería de ter tragado o río, ata que, á fin, chegou á altura de Valencia do Sil, e enxergounas ó lonxe, a uns tres kilómetros, e co río Sil a bruar polo medio.

Entón vai el, con tanta xenreira como lle dera de ver fuxir aquelas condenadas costureiriñas, e que non lle foran de lei e faltaran á palabra dada, escomezou a esporear no seu corcel que daba xenio, e a arreminalo pra saltar o río, e, de repente, ¡bumba!, o cabalo deu un chimpo tan grandísimo que se plantou namais que a uns cen metros das costureiras, de maneira que deixou pra sempre nas laxes as pegadas das ferraduras, que aínda hoxe se poden ver, mesmo ó pé dun camiño que vai prá serra.

Logo, as costureiras, que se viron perdidas sen remedio ó teren xa case enriba delas ó Roldán, bótanse pró chan e escomezan a chamar polo demo, e pedirlle que antes querían ser convertidas en mármores que verse conseguidas polo Roldán. E o demo acodiu de contado, e nuns intres, volveunas tres pedras coma tres cabezos nas barbas do Roldán, que daquela debeu de tolear pra sempre.

E esas tres pedras aínda hoxe é día que se poden ver, anque están xa desleixadas polas chuvias, e tamén polos rapaces que por alí andan a xogar e a torna-lo gando.

La meiga y del pescador

Enviada por Roberto Romero González (tomado de Contos e Lendas dos Países Celtas por Jean Markale) (20-6-2000) y Ricard Ibáñez (5-7-2000).

En Corcubión, no lejos del cabo de Fisterra (Finisterre), allí donde acaba el mundo, vivía un joven pescador, tan guapo, que todas las mozas de la región soñaban con ser su mujer. Pero el pescador no tenía prisa en casarse... Llevaba una vida tranquila, trabajando lo justo para poder vivir honradamente, sin pensar en ahorrar para su vejez.

Un día que volvía de visitar a unos parientes que vivían algo lejos, se tropezó en un atajo del bosque con una joven sentada en el tronco de un árbol. La saludó amablemente, como siempre hacía con toda mujer que se encontraba. Pero al punto se dio cuenta que era una meiga, pues tenía los ojos demasiado claros para ser humana.

– ¿Dónde vas, buen mozo?

– Vuelvo a casa...

– ¡Volverás a tu casa cuando yo te lo diga! Antes tendrás que prometerme que te casarás conmigo...

El pescador cabiló un momento. Era joven y muy hermosa, pero era una meiga. Y bien sabía que no saldría bien, un matrimonio así...

– No tengo intención de casarme, ni contigo ni con nadie.

– ¡Será conmigo y con nadie más! ¡Y si no me juras casarte conmigo, te haré la vida imposible!

– ¡No pienso jurarte nada! – exclamó el pescador.

Y, sin esperar más, siguió su camino, llegando a su casa sin más aventuras. Pero al intentar encender el fuego para prepararse la cena, se encontró con que por más leña seca que pusiera en la *lareira*, la llama no prendía, así que tuvo que resignarse a comer algo frío y acostarse. A la mañana siguiente, más animado, se levantó bien temprano y se dispuso a ir a la mar. Hacía muy buen tiempo y soplaba muy poco viento. Al poco de echar las redes el pescador empezó a sentir la cabeza pesada, y diciéndose que un sueñecito no le haría ningún daño, se acostó en el fondo de la barca. Al punto quedó profundamente dormido, y durmió casi todo el día. Despertó de golpe al sentir que alguien le palpaba las piernas mientras murmuraba por lo bajo:

"¡Ou, que perniñas tan boas!"

Entonces sintió que le palpaban... más arriba. Y que la misma voz murmuraba:

"¡Ou, que coxiñas tan boas!"

Se irguió bruscamente, pero a nadie vio. Estaba solo en su barca, anclada en una ensenada rocosa y solitaria. No se veía un alma en toda la costa, así que el pescador suspiró, perplejo.

De repente, oyó la misma voz decir, mucho más alto:

¡Tráeme a machada para que lle corte as pernas e as coxas!

El pescador se puso a sudar de miedo, pero no dijo palabra. Y sin embargo, la voz repetía:

¡Ou, que perniñas tan boas! ¡Ou, que coxiñas tan boas!

Y cada vez más fuerte. Pronto, era una voz de trueno la que berreaba:

¡Traédeme a machada!, ¡traédeme a machada!

Entonces, algo saltó de la barca, alejándose a grandes brazadas. El pescador no comprendía nada, pero tuvo el buen juicio de esperar, sin moverse ni abrir la boca. Por fin, cuando el barullo se calmó, se deslizó despacito fuera de la barca. Una vez en la playa, salió corriendo hasta su casa, sin esperar a que el fenómeno se repitiese. Estuvo varios días malo, tanto por el susto como por la carrera, y cuando

se curó, tuvo que volver a salir a pescar. Pero al salir de casa se encontró nuevamente con la meiga. Estaba sentada en un tocón al lado del camino, mirándolo fijamente con los ojos centelleantes:

– Buenos días, mozo mío. ¿Has pensado en lo que te pedí el otro día? ¿Me vas a prometer que te casarás conmigo?

– ¡Yo no prometo nada a nadie! – exclamó el pescador con muy mal genio.

Y sin mirar atrás allí la dejó, recogió la barca y se fue a pescar por la ría. Pero, cuando oteaba en busca de bancos de peces vio, en el fondo del mar, un viejo cofre rebosante de piezas de oro. Sin perder un instante arrió la vela y, quitándose la ropa, se zambulló, buceando hasta el cofre y cogiendo dos buenos puñados de monedas de oro. Pero al volver al bote y dejar su botín, ¡vio chasqueado que no había cogido más que guijarros!

¡Trabuqueime!, - exclamó.

Sin embargo, allí, en el fondo, seguía viendo el cofre y las monedas derramadas a su alrededor... Así que se volvió a sumergir, pero esta vez se llevó consigo un saco que tenía en la barca. Lo llenó y subió nuevamente a la superficie. Ya de vuelta en la barca derramó el contenido del saco... que, evidentemente, no eran otra cosa que piedras... Mientras las miraba entre desesperado y boquiabierto oyó una voz que decía bajito primero, y luego cada vez más fuerte:

¡Quen demasiado ambiciona sen nada queda!, *¡Quen demasiado ambiciona sen nada queda!*

El pescador se puso a mirar alrededor, pero no había nadie en las cercanías. Estaba solo en esa parte de la costa, y solamente las gaviotas revoloteaban esperando poder robarle alguno de los peces que pescara. Tan grande fue la decepción de ver que las piezas de oro no eran otra cosa que guijarros, que le subió la fiebre, y hubo de guardar cama más de quince días. Cuando pudo ponerse otra vez de pie, pensó ir a la taberna, a animarse un poco. Salió de casa, y a la entrada de la aldea se encontró otra vez con la meiga. Estaba sentada en un banco, más bonita que nunca, y con los ojos tan brillantes que costaba trabajo sostenerle la mirada, de tanto que resplandecían y lastimaban.

– ¿Quieres casarte conmigo? – le preguntó la meiga.

– ¡No me casaré con nadie! – respondió el pescador.

Y se fue derecho a la taberna. Allí se hartó de beber con los amigos, y ya era muy tarde cuando finalmente se fue. Se había hecho de noche, y noche oscura, además. Por suerte, conocía perfectamente el camino de vuelta a casa. Por eso se sorprendió tanto cuando vio una gran luz que parecía salir del suelo. Se acercó agachándose a ver qué era, y descubrió un

corredor que se hundía en la tierra, haciéndose cada vez más ancho. Intrigado, quiso saber más, y metiéndose por el agujero, bajó por el corredor hasta llegar a una enorme sala donde la luz salía inexplicablemente de todas las paredes. Y sin embargo, no había en la sala nada, ni el menor vestigio de una lámpara que pudiese provocar esa luz...

En estas cavilaciones estaba cuando notó que lo agarraban de brazos y piernas. Algo invisible lo aferró, y arrojándolo al suelo. Y una voz ya familiar le dijo al oído:

¡Ou, que perniñas máis boas!

A lo que otra voz respondió:

Ou, que coxiñas máis boas!

Y continuó la primera voz:

¡Ou, que braciños tan bos!

Y dijo entonces la segunda voz:

¡Ou, que manciñas tan boas!

El pescador estaba aterrado. Luchaba por zafarse y ponerse en pie, pero no podía, pegado como estaba al suelo por esas fuertes manos invisibles. Entonces, una tercera voz dijo mucho más alto:

¡Ou, que cabeciña tan boa! ¡Ou, que cabeciña tan boa!

Pero lo que realmente aterrizó al pescador fue ver un hacha flotando en el aire, y dirigiéndose lentamente hacia él. El hacha empezó a girar por encima de su cabeza, y el ser invisible que la manejaba parecía querer cortársela

– ¡Socorro! – aulló el pescador.

Y entonces apareció la meiga. Rápidamente cogió el hacha con su blanca mano, y tras un corto forcejeo el hacha desapareció. Y al mismo tiempo el pescador se sintió libre de las manos que lo sujetaban. Se puso en pie de un salto y miró fijamente a la meiga. Estaba más bonita que nunca, y sus ojos mucho más brillantes que otras veces. Y sonreía al pescador con la mayor de las dulzuras. Éste también le sonrió, aliviado de tenerla al lado. Lo acababa de salvar, y tenía la esperanza de que lo ayudara a salir de ese extraño lugar donde jamás debería haber entrado

Y la meiga le preguntó:

– ¿Te quieres casar conmigo?

Y el pescador no dudó en responder:

– ¡Sí, con muchísimo gusto!

Y se cuenta que el joven pescador se casó con la meiga, y dejó el oficio del mar. Se estableció con su mujer en una colina, entre dos bosques, y nadie sabía de qué vivían. Pero tuvieron muchos hijos y aún hoy en día, son las descendientes del pescador y de la meiga aquellas que los hombres se encuentran a veces, de noche, cuando la oscuridad invade la tierra. Y esas mujeres siempre hacen la misma pregunta:

¿Quieres casar conmigo?

Ideas de Aventuras:

- ?? La primera, es la más fácil. La leyenda le sucede a un PJ, o a un PNJ amigo del grupo, el cual tendrá que enfrentarse a los maleficios y encantamientos de la meiga enamorada...
- ?? Los PJ acuden en ayuda de la pareja, cercada por la Fraternitas Vera Lucis. Hasta aquí bien, si no fuera porque hay varias hijas casaderas de la pareja que no paran de preguntarle a los más guapos del grupo si se quieren casar con ellas...
- ?? La meiga solicita la ayuda de los PJ para enfrentarse a unos seres mágicos que tienen hechizado a un pescador tontolaba del que casualmente está enamorada... Y el muy memo se ha metido en uno de los palacios mágicos de los Mouros...
- ?? Una lectura fácil de la leyenda parece desprender que la meiga es la culpable de las desgracias que le pasan al pobre pescador... ¿Y si es otra meiga, rival de amores de la primera, simplemente enemiga suya, o quizá un mouro u otro ser mágico?

El Canto del Gallo

Enviada por Ricard Ibáñez (5-7-2000)

Pedro Madruga era hijo bastardo del señor de Sotomayor. La oportuna muerte de su hermanastro le hizo heredar título. Será el destructor de los Irmandiños, y uno de los más poderosos nobles de la Galicia de su tiempo. Se hizo famoso por su ingenio y sus pocos escrúpulos. Como muestra un botón:

Enfrentado con los Sarmiento por el control de la villa de Ribadavia, ambos señores acordaron que cuando cantara el gallo saldrían con sus huestes de sus castillos, y allí donde se encontraran marcarían la frontera de sus dominios. Don Pedro ordenó por la noche que le retorciera el cuello a un gallo hasta que este, protestando, "cantara". Los de Sarmiento esperaron al alba, y cuando cantó su gallo y abrieron las puertas de su castillo... se encontraron a la hueste de Pedro Madruga delante de ellos!!!

El Enamorado de las Fadas

Enviada por Ricard Ibáñez (31-7-2000)

Cuentan por la Terrachá que un mozo que estaba en el pastizal guardando las vacas oyó risas y cantos de mujer que venían de un bosquecillo cercano. Se acercó a ver qué pasaba

y se encontró con un grupo de bonas fadas, que estaban juguetonas y de muy buen humor, como siempre. El mozo (que era muy guapo) fue muy bien recibido, y pasaron con él toda la tarde. Cuando ya se despedían, entre bromas y veras, le instaron a que se mirase en un espejito que llevaban consigo. El mozo volvió al caserío muy contento de su aventura, y nada dijo, pues bien sabía que los que tienen tratos con los del otro lado y hablan de ellos son castigados con la muerte. Pero el espejo, que era mágico, como todo lo que tocan las fadas, le había robado el aliento, y el mozo empezó a enflaquecer y a enfermar, para alarma de toda su familia. Ya en su lecho de muerte logró reunir fuerzas para susurrarle a su hermano mayor toda su aventura, explicándole además que bien sabía él que lo estaban matando las hadas, pues cada noche soñaba que la parte retenida en el espejo se acostaba con ellas. Finalmente murió, y su hermano, ciego de ira y sin atender razones, fue al bosquecillo cercano al pastizal a insultar a las fadas. Éstas deberían sentirse culpables, ya que en lugar de maldecir al hermano, o matarlo (cosas que han hecho en otras historias, y por mucho menos) le arrojaron a los pies un puñado de oro, para que se callase...

Ideas de Aventuras:

- ?? Evidentemente, los PJ pueden intentar salvarle la vida al "enamorado" intentando robar el espejo mágico antes de que el mozo muera. Romperlo puede acabar con el encantamiento. O quizá hallan de enfrentarse a las fadas, de las que se suele tener una visión muy romántica y que en este cuento (y en todas las tradiciones gallegas en general) no lo son tanto... Evidentemente, el enfrentamiento no debería limitarse a un simple reparto de golpes y hechizos... El Dj debería diseñar un mundo mágico, irreal y casi onírico (¿quizá estilo el mago de Oz?) en el que el grupo deberá penetrar para salvar a su amigo...
- ?? Y claro, se puede dar otra vuelta de tuerca... Pueden ser los PJ los que están prisioneros del espejo. En ese caso, la aventura no consistirá en entrar en el mundo mágico de las fadas para robar el espejo... sino en tratar de escapar de dicho mundo.
- ?? Por otra parte, el espejo en cuestión puede ser un objeto mágico que dé sabor a cualquier partida, ya sea en manos de algún brujo o mago poderosos o formando parte de algún tesoro.

Las Cuevas de los Raqueiros

Enviada por Ricard Ibáñez (8-8-2000)

Cerca de la torre de Hércules hay una playa en la que la mar ha creado unas cuevas naturales. No se sabe de dónde salió la tradición, pero era cosa tenida por cierta que esas cuevas estaban habitadas por brujas o mouras (que no se ponían de acuerdo) y que celebraban en ellas sus aquelarres y sus fiestas demoníacas. Lo cierto es que muchos habían visto luces, como de antorchas, ciertas noches, por esos parajes. Y no andaban errados, si no es de entendimiento: Pues los que portaban las antorchas no eran sino raqueiros y contrabandistas, que usaban las cuevas como escondite para sus ilícitos botines.

Las cosas se complicaron cuando un charlatán dijo ser brujo, y engañó los crédulos afirmando que en esa playa maldita podía invocar al Maligno y conseguir de él favores para todos. Y se creó un coventículo secreto de satanistas, y empezaron a reunirse en las noches sin luna en la playa de los contrabandistas, realizando extraños rituales, como degollar una gallina negra, y dejar que gota a gota su sangre cayera sobre una hoguera, mientras se agitaba en el aire una vara de ciprés joven cortada por una virgen de no más de quince años... Todo ello mientras los oficiantes rezaban una letanía formada por latinajos incomprensibles, vestidos con túnicas negras sin nada debajo (que muchos fueron los catarros que se cogieron por culpa del relente).

Hartos de todo esto, finalmente los contrabandistas resolvieron su problema... no sin cierto sentido del humor: Una mala noche (para los aprendices a satanista) los contrabandistas salieron de las cuevas, disfrazados con túnicas de saco y las caras renegridas con hollín, con cuernos de cabra atados en la frente y nudosos bastones en las manos. Dieron una paliza de muerte a todo el que no salió a tiempo por piernas, les despojaron de todos sus bienes, y a las mujeres que allí estaban, también de su honra, si es que alguna vez la habían tenido...

De Raqueiros y Leche Condensada

Enviada por Antonio Polo (10-11-2000)

Esta es una historia verídica que sucedió en la costa gallega durante el siglo pasado.

Un grupo de raqueiros hicieron naufragar un barco francés cargado con leche condensada. Los pobres aldeanos no habían visto en su vida la leche condensada y la confundieron con... ¡PINTURA BLANCA! Y lo peor de todo es que

hicieron uso de ella: ¡pintaron toda la aldea con leche condensada! A los pocos días se desató una tremenda plaga de insectos (sobre todo moscas) atraídos por tan dulce pintura.

El Muerto de los Dientes Grandes

Enviada por Nuala (21-11-2000)

Antiguamente no se enterraba a los muertos. Se los dejaba junto a los caminos para que las aves de rapiña se encargasen de hacerlos desaparecer. No era como hoy que se llevan al cementerio, donde el sacerdote entona un par de oraciones para que vayan más rápido al cielo.

Había en aquel entonces, un joven que se llamaba Xosé y que vivía cerca de Vimianzo. Por la tarde había ido a visitar a su novia que vivía en una aldea, no lejos de allí, y regresaba apresuradamente a su hogar dado que le tenía miedo a la oscuridad y el manto de la oscura Dama comenzaba a caer sobre sus hombros. En su camino, vio a un muerto que habían dejado junto al camino. Lo miró durante un instante y dijo:

– ¡Virgen bendita, qué dientes tan grandes tienes y que fuertes parecen! ¡con eso seguro que podrías comer la madera de mi mesa!

Después retomó el camino a casa. Pero detrás de él, se levantaba el muerto y lo seguía. Cuando Xosé entró en su casa, cerró con mucho cuidado la puerta y encendió el fuego para hacer la cena. El muerto entró en la casa sin pasar por la puerta. Xosé, que estaba a punto de empezar a cenar, le mostró la bandeja de la mesa y le dijo:

– Come, compañero, por favor, sin ceremonia.

Pero el muerto de los dientes grandes le contestó:

– Si no te importa, preferiría pan y algo de tu comida, porque no me gusta la madera.

Xosé le dio pan y compartió su comida con él. Cuando acabaron, el muerto se levantó para despedirse.

– Agradezco tu hospitalidad, dijo, pero ahora, tienes que venir conmigo. Tienes que acompañarme hasta el lugar en el que me encontraste.

– ¿Cómo?, exclamó Xosé. De eso nada. Nunca hablamos de eso, supongo. Para empezar, ¡no te invité! Tú viniste por voluntad propia y yo sólo te acogí por educación.

– Estás equivocado. Eres tú el que me invitó a comer la madera de su mesa.

Xosé no tenía ganas de salir en plena noche en compañía del muerto de los dientes grandes. Le repitió con obstinación que él no se movería de su casa.

– Tienes que venir conmigo, pues fuiste tú quien me trajo a tu casa. Pero si no lo quieres hacer hoy, debes jurarme que vendrás mañana junto a mí, al mismo sitio.

– Me reuniré mañana contigo a la misma hora a la que te encontré – dijo Xosé.

Entonces el muerto de los dientes grandes salió de la casa del mismo modo que había entrado. Xosé se quedó solo pero no durmió mucho.

Por la mañana, fue a pedir consejo al cura de la parroquia y le contó todo lo que le había pasado. El sacerdote pensó durante un buen rato y, finalmente, dijo:

– Tienes que asistir a la cita, sino te arrepentirás. Pero voy a ayudarte todo lo que pueda. Debes llevar un pollo en la mano. Y tranquilízate, te acompañaré. Pero te advierto una cosa: nunca le des la espalda al muerto. Además, deberás preparar dos tumbas y dejarlas abiertas.

Mientras anochecía, fueron juntos al lugar donde Xosé había encontrado al muerto. Tuvieron que pelearse porque el muerto de los dientes grandes no quería ir con ellos.

– ¡Dame la espalda! – le decía a Xosé – , ¡Dame la espalda!

Xosé, por supuesto, tenía mucho cuidado en no darle la espalda en ningún momento, y el muerto no dejaba de repetir entre quejidos:

– ¡Enséñame tu espalda y no tu cara!

Y se pelearon casi hasta el amanecer. Entonces, cuando el sol comenzó a aclarar el mundo, el muerto le dijo a Xosé:

– Ahora puedes llevarme a donde quieras. ¡Pero maldita sea el alma que tan bien te enseñó!

Fueron al sientto donde Xosé cavó las dos tumbas. El sacerdote le dijo a Xosé que metiera al pollo en una de las sepulturas. Entonces el muerto de los dientes grandes se precipitó en ella en medio de un gran alboroto de quejidos y rugidos, con un ruido tan espantoso que se oyó en todas las parroquias a la redonda.

El cura le explicó a Xosé que el muerto de los dientes grandes creyó que el pollo era Xosé en persona y se abalanzó a devorarlo, pues estaba furioso porque Xosé no le había mostrado la espalda. Si lo hubiese hecho, éste lo llevaría con él al infierno, pues era un condenado al que el gran Satanás le había encargado recolectar el mayor número de almas posibles para poblar su reino.

Cuando taparon las dos tumbas, aún se oyó un fuerte ruido, como si cayesen piedras grandes en un abismo, y la tierra tembló. Después todo volvió a estar en calma, y Xosé nunca jamás fue importunado por el muerto de los dientes grandes.

El Muerto de la Boca Grande

Enviada por Manuel Jim (22-11-2000)

Cuando caía la noche, venía el Señor don Pablos de la comarca vecina, donde trataba importantes negocios, cuando un muerto se encontró tendido cuan largo era a la vera del camino.

– Jesús, María y José – exclamaba don Pablos – , ¡qué tiempos corren que la gente deja a sus muertos en el camino y no le dan sepultura como nuestro señor obliga y manda!

El noble de don Pablos desmontó su corcel, arrastró al cadáver debajo de un árbol y amontonando tierra y piedras grandes, lo tapó para que los bichos no maltrataran sus carnes. Mientras lo hacía, tronaba por el hedor que desprendía y por el tamaño de su boca.

– ¡Buena boca tenías, compañero!. ¡Con certeza puedo decir que agradecido comensal serías, a la par de parlanchín. Con gusto hubiese compartido un almuerzo con vos!

El muerto no contestó por muy conversador que fuera, y cuando don Pablos acabó de amontonar elementos terrenos encima de él, siguió su camino pensando en hablar con el cura para que viniese a santificar la improvisada tumba.

Ese mismo día, mientras don Pablos yantaba en su casa, se le presentó una figura con boca grande y un tanto demacrada reclamando su comida. El incrédulo noble, dióle pan, tocino y queso al muerto, y se apresuró a despedirle de su mesa cuanto antes. El muerto le habló una vez más.

– Gracias por invitarme, mi señor. Le estoy muy agradecido... ¿vendrás esta tarde a hacerme una visita?.

Don Pablos, aterrorizado y sincero, contestóle de aquesta manera:

– Cuando el demonio se me lleve te buscaré, no antes, compañero.

El muerto esbozó una tenue sonrisa y desapareció.

Don Pablos acudió con premura a la casa del cura y le contó su comida con el muerto. El cura le escuchó con atención y resolvió lo siguiente:

– Has de acompañarme a la tumba, pues necesita ser santificada. Oficiaremos un funeral esta misma tarde.

Acudieron a la tumba y vieron que al lado había otra abierta y vacía. Don Pablos de acercó asombrado, resbaló, cayó dentro golpeándose el cráneo de tal manera que murió de inmediato. El cura, desconsolado, tapó a don Pablos con tierra, santificó las tumbas y se marchó de allí murmurando...

– Que el demonio me lleve si lo que le ha pasado al buen don Pablos no es cosa del diablo en persona...

Volviendo la vista hacia las tumbas, el cura observó con desagrado que se había abierto otro agujero al lado de don Pablos...

Santa Comba

Enviada por Pablo (29-12-2000)

Las brujas, por lo menos las gallegas, tienen su patrona, Santa Comba. Antes de ser santa, Comba era una de las meigas más activas y crueles, que viajaba muy a menudo a los lugares de reunión, al "prado del macho cabrío", que es lo que significa "aquelarre".

Como se sabe, los lugares españoles más importantes para los grandes aquelarres eran Ojos Negros, en Aragón, el arrenal de Sevilla y Lanjarón, en Andalucía, el arrenal de Corio y la playa de La Lanzada, en Galicia, Barahona, en Soria, y Zugarramurdi, en Navarra. Todos ellos fueron frecuentados por Comba y allí practicaba con sus colegas todas las hechicerías propias de su maléfico arte, aojando animales y personas y causando la muerte de niños y viejos.

Se cuenta que un día, en uno de sus viajes, la bruja Comba se cruzó con Jesucristo, que le preguntó a dónde iba, y que ella repuso, como la cosa más natural del mundo, que iba a usar su oficio. "Enmeigar, enmeigarás, pero no meu reino no entrarás", cuentan que le dijo Nuestro Señor, y parece que aquella advertencia fue decisiva para Comba, pues tras reflexionar sobre sus diabólicas aficiones se arrepintió y llevó desde entonces una vida tan piadosa que llegó a Santa.

El Borracho Abusador

Enviada por Pablo de Fuencarral (9-2-2001)

En un pueblo de montaña estaba nevando muchísimo, y a la puerta de una familia pobre llegó un hombre barbado y medio chalado, asegurando firmemente que el demonio lo perseguía y que por favor le dejasen acercarse a su hogar porque tenía los dedos de los pies morados por el frío.

Una vez cerca del hogar, apuró a los dueños de la casa para que le dejasen beber su vino, y acabó con media cosecha de la península en pocos minutos. Al cabo, estaba tan borracho que empezó a decir improperios contra los campesinos e intentó forzar a la hija mayor de la familia para ciertos favores a los que la muchacha no estaba muy dispuesta a acceder. El padre, encolerizado por tamaña muestra de ingratitud, cogió al hombre por la pechera, lo

arrastró fuera de su casa y lo dejó tirado sobre la nieve.

Como estaba borracho, no hizo nada por impedirlo. Caída la noche, la familia oyó terribles gritos allá afuera, y al salir para ayudar al pobre borracho, encontraron su cuerpo carbonizado, sin cabeza ni manos, y toda la nieve llena de huellas pequeñas y muy numerosas.

A la noche siguiente seguía nevando, y la puerta de la familia volvió a ser golpeada. Al abrirla, se encontraron de nuevo con el mismo borracho que aseguraba que el demonio lo estaba persiguiendo. Al poco lo vieron como apuraba las pocas reservas de vino que le quedaban a la familia, y enseguida volvió a atosigar a la muchacha. El padre le amenazó con el hacha de cortar leña y le echó de casa.

Pronto empezaron a oír ruidos, y cuando salieron vieron el cuerpo del borracho sin vida y sin cabeza ni manos, al igual que la noche anterior.

Para la próxima noche, temiendo la llegada del borracho, escondieron todo el vino en el fondo de la despensa, encerraron a las hijas en su habitación y se armaron con sus aperos de labranza favoritos. El borracho llamó a la puerta gritando que le perseguía el demonio y pidiendo refugio del frío. No abrieron la puerta, pero el borracho entró desencajando los goznes. Una vez dentro, les exigió vino, y con las pocas reservas que le quedaban a la familia, el padre se negó a entregárselo. El borracho empezó a golpear al padre, y éste le pegó un buen hachazo al pecho.

El cuerpo cayó muerto, y para asombro del campesino, se desprendieron la cabeza y las manos, poniéndose la primera encima de las segundas y correteando velozmente por el piso de la casa, sin dejar de proferir insultos y pedir vino. El campesino siguió blandiendo el hacha ante tal aberración, pero la agilidad y la velocidad del engendro le salvaban de cada hachazo. El engendro atacó a la mujer, indefensa, le comió las manos y le arrancó la cabeza con las manos y puso las suyas en su lugar. El campesino, desesperado, puso fin a su vida y el borracho barbado con cuerpo de mujer acabó con todo el vino que quedaba y se fue de la casa para no volver más, buscando otro hogar con más vino...

Y es que los demonios engañan, beben vino, atosigan a las mujeres y tienen malas artes, casualmente como mi abuelo.

El Fraile Volantón

Enviada por Ricard Ibáñez (extraída de Antonio Díaz Lafuente) (20-3-2001)

Hace muchos años vivía en la calle de los Frailes un hombre de buena fe, un hombre que se jactaba de no creer en los santos, pero que al pasar por la puerta de la iglesia de san Antón, se quitaba el sombrero, y si no había ningún vecino que lo observara, acentuaba devotamente la reverencia.

Y un mal día amaneció con la boca torcida. Un "aire", según decían los familiares, y según los médicos, una hemiplejía.

Pero a decir de los vecinos no fue ni una ni otra cosa. La noche anterior a la desgracia, había estado tomando unas copas con su compadre Antonio, y como era su costumbre, puso como un guiñapo al limosnero del convento de la Orden Tercera, el que estaba y sigue estando en la calle donde vivía este hombre.

Y hay que ver las cosas que ocurren, que cuando regresaban los compadres, apoyándose el uno con el otro para no caerse, y justo cuando entraban en la calle Pegarrecio, vieron venir a un fraile volando y en su vuelo y al paso, le atizó al bocazas tan tremendo bofetón, que le cambió la boca de lugar.

Rafalico, que ese era el nombre del torcido, no volvió a meterse con los santos ni con los frailes en el resto de su vida. Ni a decir fanfarronadas.

Lo que no se sabe bien, es si la calle Pegarrecio se llamó así tras este evento o si ya,

existiendo el nombre, lo aprovechó el fraile volantón para dejar constancia...

El Negro

Enviada por Miguel Aceytuno (16-5-2001)

Me contaba hoy Isabel, mi compañera de trabajo gallega, que hace años decidieron llevar una carretera a través de su pequeña aldea, Castrelo. Esta decisión fue muy buena para la zona, tanto por las ventajas que traía una vía de comunicaciones como por lo bien que se pagaron las expropiaciones de unas tierras que ya estaban abandonadas para el cultivo.

Cuando le dieron la noticia a su anciana tía abuela –largos años ya fallecida– esta comenzó a gritar "¡El Negro! ¡El Negro". Todos se sorprendieron mucho, pero no tanto como cuando terminó de contar esta historia.

Hace muchos, muchos años, un hombre de color iba por los caminos de la zona. En aquella época no era normal encontrar una persona así por lo profundo de Galicia, así que este hombre vivía de lo que le daban los lugareños, dando como pago sus historias, su extraño aspecto, y su don de ver el futuro.

En casa de la tía abuela, entonces una niña, ofrecieron al negro un tazón de caldo. Y este, agradecido, hizo la siguiente profecía.

Que una gran serpiente vendría, y colmaría de riquezas a la comarca.

Leyendas de Mallorca

Los Restos de Jaume de Mallorca

Enviada por Eva Enríquez (30-5-2001)

Tengo una curiosidad mallorquina que, a lo mejor, puede servir para algo: se trata del pobre rey Jaume de Mallorca, quien murió tras muchas peleas familiares con los del Comtat de Barcelona.

Bien, el rey, como manda la costumbre, debía ser enterrado en la catedral de Palma, pero los avatares de la isla y su efímera dinastía llevaron los huesos arriba y abajo. Finalmente, siglos y siglos después, cuando la monarquía ya era una para toda la Península y las Islas, y los reyes ya no iban ante sus tropas, a la cabeza (chorreando sangre si era preciso, pero aguantando el tipo para deleite de sus vasallos), sino que se escondían en última fila (tras hileras e hileras de infantería, y aún detrás de su caballería, alegando estar allá para organizar la "estrategia" de la batalla, y eso si es que asistían al evento), iban ya los huesos del rey Jaume, "lo bon rei" a recibir cristiana sepultura en la Seu (la

catedral) como estaba mandado, cuando ¡Oh, dioses! Llegaron los Borbones. Y el queridísimo Felipe, haciendo alarde de buen gusto francés, no se le ocurre sino regalar una "preciosa" urna, tal que de metro y medio de altura, color rosa pastel total, rococó toda ella, para que se depositase en su interior, en la susodicha catedral, las cenizas del difunto rey (la "sopera", como la llaman los mallorquines, es francamente horrible, y está aposentada por los siglos de los siglos en la pobre catedral de Palma, os lo aseguro).

Y dicen los isleños que en las calles cercanas a la catedral se oye un ruido quejumbroso al anochecer, un susurro que se hace más y más claro al oído cuando uno se atreve a entrar a la catedral, de donde procede. Y junto al altar, a paso lento, y con la tristeza de los años acumulada en su voz, se puede ver claramente al pobre rey en Jaume, adelantando los brazos hacia el visitante y rogando, como buena alma en pena "¡Per favor, m'enterrin! " (¡por favor, enterradme!).

Leyendas de Navarra

La Portada de la Iglesia de Santa María de Eunate

Enviada por Anarwen (19-6-2000)

Al parecer el maestro cantero que realizaba la portada de la iglesia de Santa María de Eunate tuvo que ausentarse por un tiempo, en el que los templarios encargaron a un escultor local que concluyera la portada. Al volver, el maestro se enfadó mucho y fue a quejarse al comendador, el cual le retó a hacer otra portada en sólo tres días. Al encontrarse en un aprieto, el maestro cantero acudió a una bruja que habitaba en el río Nekeas, y ésta le dijo que aprovechara que esa noche era la noche de San Juan para robarle a una serpiente, que acudía a bañarse en el río, la piedra lunar que guardaba en su boca. Así lo hizo el escultor, colocó a continuación la piedra en un cáliz con agua del mismo río, y, a medida que la luna iba alcanzando su cenit, la piedra iba reproduciendo bajo el buril del escultor y casi por sí misma la portada del templo de Santa M^a que tenía enfrente, y sólo los nervios del maestro ante el prodigio hicieron que aparecieran pequeñas diferencias. A la mañana siguiente todos quedaron maravillados ante la perfección de la portada, menos el maestro local, que se encolerizó al ver su portada copiada de forma tan magnífica, hasta tal punto llegó su enfado que le dio tal patada que la envió volando hasta la vecina aldea de Olcoz, donde aún hoy se puede ver.

El Banquete de la Marquesa de Falces

Enviada por Aker (7-8-2000)

Después de la toma de Navarra por Fernando el católico, se procedió a la destrucción sistemática de sus castillos. La resistencia ofrecida por los navarros hizo desistir de continuar la demolición, hasta que don Hernando de Villar, guerrero valeroso pero fiero y rudo, se ofreció para llevarla a cabo.

Nada podía resistir la locura devastadora del que se había convertido en terror de los navarros. Solamente una mujer, doña Ana de Velasco, castellana de Marcilla y marquesa de Falces, consiguió detener la furia de don Hernando. Su figura legendaria se ha conservado desde entonces en la memoria de los Navarros.

He aquí como cuenta la tradición lo que sucedió:

Al llegar al castillo de Marcilla la noticia de la aproximación del fiero don Hernando, la marquesa ordeno hacer provisión de víveres y dispuso que se organizase la defensa. Todo se hizo encubiertamente, de manera que cuando don Hernando llego ante el castillo, nada delataba los preparativos que se habían hecho.

El rudo guerrero se quedo sorprendido al ver que la misma marquesa, vestida con sus mas ricas galas, majestuosa y sonriente, salió a recibirle a la entrada del puente con gran acompañamiento.

Se dejo conducir al interior del castillo, entre deslumbrado y atónito por tan brillante y amistoso recibimiento. Allí le esperaba el mayor festín que había conocido en su vida. La marquesa le condujo del brazo a la mesa, y comenzó el banquete mientras los satélites de don Hernando eran obsequiados con una excelente comida en un departamento aparte.

Cuando, al final se sirvieron exquisitos vinos, la marquesa pregunto a su huésped a que se debía su visita y en que le podían complacer. Don Hernando le comunico las ordenes terminantes que traía del gobernador de Castilla. Entonces, el gesto gracioso y amable de la marquesa se volvió orgullosos y fiero y exclamo con energía:

– Podéis volveros a Castilla. sabed que con el terror nada se puede conseguir de los navarros.

Don Hernando respondió bruscamente que, en atención al recibimiento magnifico que se le había hecho, le concedía permiso para recoger todos sus objetos preciosos antes de abandonar el castillo con su servidumbre.

– Y yo lo único que os concedo es la vida – respondió, altiva, la marquesa.

Inmediatamente después, al grito de “¡A las armas!”, el jefe de la guarnición penetro en la estancia al frente de vigorosos guerreros. A don Hernando no le quedo otro remedio que obedecer las ordenes de doña Ana y abandono el castillo mordiéndose los labios y sin decir palabra.

Mientras tanto, sus soldados habían sido desarmados por los de la marquesa. Al atravesar el puente, vio las almenas coronadas de arcabuceros, prontos a disparar. Todo estaba dispuesto para la defensa.

Villar y los suyos abandonaron Marcilla llenos de despecho y sin ganas de acometer nuevas demoliciones.

Todavía hoy se alza el castillo intacto, gracias la astucia de doña Ana que logro salvarlo de la destrucción.

Leyendas del País Vasco

La Novia Sorguiña

Enviada por Aker (28-12-1999)

El joven Bidabe concertó su matrimonio con la hermosa Kattalin. Su prometida tenía fama de sorgiña, pero bruja o lamia, estaba decidido a casarse con ella, pues la quería entrañablemente. Una tarde fue a visitar a su novia y a sus padres. Como regalo para Kattalin cogió un par de zuecos lindamente labrados y listos para terminar. Cogió las herramientas para terminarlos allí: las palas, las correas, los clavitos de bronce amarillo, un martillo y una lezna (una especie de punzón). Permaneció con la familia algún tiempo, y se le hizo tarde. Como la noche estaba oscura, acordaron que durmiera en un arca de madera y se marchase al alba. Allí se echó y cayó en un tranquilo y ligero sueño.

Justo a medianoche, un leve ruido le despertó. No se movió, entornó los ojos y vio a Kattalin acercándose a la chimenea. La muchacha alzó una de las piedras del llar y sacó una escudilla llena de algo que parecía aceite. Con este unguento unto su cuerpo, y desapareció en el acto chimenea arriba. "Ahora ya sé la verdad sobre Kattalin", se dijo Bidabe. Cogió la misma escudilla, e igual que Kattalin engrasó su cuerpo y se largó por el mismo camino.

Sin saber a donde iba, voló por el aire hasta ir a parar a una hermosa llanura, donde se encontraba reunida una asamblea de lo más selecto que se pueda ver. Algunos amigos de Bidabe estaban allí. Vio a Kattalin vestida de seda roja. Y permaneció oculto petrificado por el terror. Aprendió muchas cosas sobre el Akelarre de las brujas, y descubrió, por ejemplo, la virtud que tiene la corteza del aliso, que se puede hacer con un palo de madera bendita y que enfermedades pueden ser curadas con sangre de topo. Supo también como puede un hombre pasar por el ojo de una cerradura para descubrir el mayor de los secretos. ¿Quién sabe cuantas cosas pudo tan inesperadamente aprender? Mas Bidabe tuvo que callar todas estas horribles cosas por miedo a ser desollado vivo.

Llegó la hora de rendir especiales honras al maestro del Akelarre. Era un hombre grande, negro de cara, con enormes orejas como dos grandes hojas de col, largos dientes y frente estrecha. todas las brujas y brujos del Akelarre tenían el deber de besar sus cuartos traseros. Cuando Bidabe vio la clase de salutación que era aquello, comenzó a rascarse la cabeza. No obstante, no se atrevió a echarse atrás. Conque lanzó un juramento tan grande como una montaña:

– ¡Que te lleven cien mil pares de carretillas repletas de diablos antes que recibas tal honor de mí!

Cuando llegó su turno, sacó la lezna de su bolsillo y Zas!!, la hundió dentro del Rey de los brujos (supongo que os imagináis por donde). Aquel negro bicho lanzó un rugido que habría hecho estremecerse al desierto (joer, como pa no...) todas las luces se apagaron y las brujas desaparecieron.

Bidabe se encontró en un soto de matorrales espinosos, en la quebrada de Kakueta, y pasaron ocho días antes de que pudiera salir de él. En su caserío no se preocupó nadie, pues pensaron que habría ido a la taberna a beber con Gilgorri el tuerto (los vascos cuando salimos de fiesta, salimos de fiesta de verdad...). Bidabe estuvo enfermo de miedo durante dos meses. Tan pronto como mejoró, se movilizó para buscar otra esposa. Y les aseguro que María, la que caso con él, no era bruja.

La Existencia de Sorginak

Enviada por Aker (29-12-1999)

Un dicho popular vasco, asegura que existe todo aquello que tiene nombre...

Según cuenta la leyenda, en la localidad de Ataun (Guipuzkoa), entre varias costureras surgió una disputa acerca de si había o no sorginak (brujas) en el mundo. Por fin todas se inclinaron por la opinión afirmativa, menos una, que siempre se mostro incrédula en este punto. Volvía esta al anochecer a su casa, cuando de pronto se le aparece un grupo de brujas diciendo...

– *Ez geala, baiño bagaitun: Mari ez beste guztik hemen gaitun* (Que no somos, pero sí somos: aquí estamos todas menos Mari).

Diciendo esto, cada bruja le arranco de la cabeza un pelo. Añaden que la infeliz costurera se quedó sin un solo cabello; calcúlese cual sería el número de brujas!!

El Gato Negro

Enviada por Aker (30-12-1999)

Cuenta la leyenda como, en cierta ocasión, una mujer solía estar hilando en la cocina de su casa y todas las noches bajaba por la chimenea un gato negro, y la mujer se

atemorizaba. Y contó al marido lo que le ocurría. Luego, pues, el hombre dijo a la mujer que el se pondría con vestido de señora...

Cuando el hombre estaba hilando, vino el gato, pero el hombre tenía una larga barba y el gato (astuto el) se dio cuenta de que no era la señora de otros días, se acercó al hombre que continuaba hilando y le dijo:

– ¿Hilando, siendo hombre?

Y el hombre le dice:

– ¿Hablando, siendo gato?

Y el hombre agarró el asador del hogar y mató al gato y después lo tiro por la ventana de la cocina. Al día siguiente apareció muerta una mujer de la vecindad, justo bajo la ventana de la cocina...

Ideas de Aventura:

- ?? Los PJs son contratados por un acaudalado comerciante para que expulsen de su casa a un gato que molesta a los criados y se empeña en asustar a su mujer. El problema es que el gato parece endiabladamente astuto y ha conseguido evitar su captura hasta ahora.
- ?? Variante de la anterior, cuando por fin acorralan al gato en cuestión, este les suelta que es una joven hechizada por una malvada bruja y que necesita su ayuda para romper el embrujo. Naturalmente nada de esto tiene por que ser verdad.
- ?? ¿Y si uno de los PJs resultase de algún modo convertido en un gato? Mientras el resto del grupo intenta encontrar a alguien que pueda levantar la maldición, este descubre que su nueva forma le permite entrar en muchos lugares y hacer muchas cosas que antes no podía (léase: colarse en las alcobas de damas que se bañan, enterarse de los secretos de la gente, robar todo lo que quiera con impunidad...), pensad en Salem de "Sabrina"... el único problema es que la transformación es o bien temporal (con lo que volverá a su forma natural - desnudo por supuesto - en el momento mas inoportuno posible) o que es progresiva (lo que quiere decir que su naturaleza felina ira tomando el control y su mitad humana dejara eventualmente de existir) con lo que la cuestión de encontrar a alguien que pueda levantar la maldición adquiere una importancia capital...

Hiru Olatuak (Las Tres Olas)

Enviada por Aker (13-3-2000)

Hace muchos años, había un grumete de nombre Tomas que trabajaba en un barco de pesca en Deva. El capitán y propietario del

pesquero, tío paterno del muchacho, también se llamaba Tomas y había tomado a este bajo su custodia a raíz de la muerte de sus padres.

El joven grumete acababa de cumplir los dieciocho años y tenía por compañero de pesca a un muchacho de quince años que respondía al nombre de Bilinch.

Tomas el capitán era un excelente marino que conocía todos los escollos, las resacas, las calas y los cabos de la costa. Rudo y duro, por otra parte, como viejo lobo de mar que era tenía el corazón mas noble y mas generoso que se pueda imaginar. En su juventud, había contraído matrimonio con una muchacha a la que amaba profundamente y tenían una hija amable y buena como un ángel, cuya edad sería mas o menos que la de su sobrino.

El año de nuestro relato, Tomas y sus pescadores atravesaban una situación de extraordinaria mala suerte. En vano se esforzaban por llegar los primeros a los caladeros, las redes solo capturaban peces muertos o demasiado pequeños y de escaso valor. Mientras que al lado de ellos, las otras embarcaciones se veían obligadas a arrojar por la borda todo el lastre para hacer sitio a la pesca. Si, para conjurar la suerte, partían los últimos, veían luego volver a los demás barcos llenos hasta los topes mientras que el de Tomas y su gente danzaba y saltaba ligero al menor soplo de brisa. Y esto se repetía día tras día. Era inútil emprenderla contra el barco, que no podía ser mejor, ni contra las redes, que habían sido seleccionadas con el mayor de los cuidados, ni contra la tripulación, compuesta por los marinos mas aguerridos de la costa vasca. Todos estaban desesperados, trabajaban tres veces mas que los demás y no dejaban de lado ningún banco de pesca. El patrón conocía la zona al detalle y acudía incluso a los caladeros marginales donde solo acudían los barcos franceses.

Una noche, Bilinch y el grumete Tomas estaban en el muelle de Maspe preparándose para la salida del barco, que por lo común se realizaba entorno a las tres de la mañana. Al terminar la labor, se dieron cuenta que todavía les sobraba mucho tiempo y se tendieron sobre la cubierta. Tomas se durmió profundamente pero... de golpe fue despertado por Bilinch, que le tiraba del brazo con violencia y cuyo rostro reflejaba una terrible angustia.

– ¿Que sucede? – le pregunto Tomas con inquietud

– ¿No las has visto? ¿No las has oído? – murmuro su compañero con los ojos desmesuradamente abiertos

– ¡Eran ellas..., ellas! – grito Bilinch

– Pero ¿Quienes? ¿Quienes?

– Maria y... la otra... ¡Tomas, no las sigas mirando!

Asustado mas allá de lo imaginable y no comprendiendo nada de lo que oía, Tomas iba a

pedirle a su amigo mas explicaciones cuando sonó la señal de partida para los pescadores.

– ¡Vayámonos! ¡Vámonos Tomás que nos esperan! – chilló Bilinch– . Cállate Tomas y vamos que nos esperan.

En efecto, las tripulaciones se apresuraban sobre el muelle, preparando las embarcaciones. Súbitamente, Bilinch saltó a tierra y comenzó a correr en dirección al pueblo, pero en el camino se topo con el capitán y los demás marineros, al verlos se arrojó al suelo chillando:

– ¡No puedo! ¡No quiero! ¡No iré a la mar!

Un pescador lo levanto del suelo tirándole de la oreja, luego le llevo a rastras al barco y lo arrojó sobre cubierta.

– ¿Que sucede? – pregunto el patrón.

– Sucede que este bribón hoy quiere ir a pescar pájaros – respondió el marinero.

– ¿Es eso posible, Bilinch?

– Dice que el mar le hace mal y que quiere renunciar a este oficio... ¡Tal vez quiera hacerse inscribir como candidato a un obispado!

Mientras tanto, el pobre muchacho se retorció a los pies del capitán suplicando que lo dejaran volver a tierra. Los marineros, no viendo en su conducta mas que una comedia para no trabajar, comenzaron a burlarse de él preguntándole si había enamorado el corazón de una gran dama o si esperaba la herencia de algún tío rico.

En ese momento, el grumete Tomas, todavía impresionado por la extraña manera en que Bilinch había interrumpido su sueño, se acerco a su tío y le hablo en voz baja. El hombre, bueno y compasivo a pesar de su rudeza, impuso silencio a los marineros y dijo al muchacho:

– Veamos chico, cálmate y dinos porque no quieres salir con nosotros al mar como todos los días.

– ¡Oh, patrón! no puedo decírselo. Pero le aseguro que no puedo y no debo de acompañarles hoy.

– Lo que me dices no es suficiente, muchacho. Estas contratado para toda la temporada y no puedes ausentarte un solo día si no hay una buena razón para ello.

– Tengo una, patrón...

– Estoy dispuesto a creerte si nos dices cual es.

Bilinch bajo la cabeza un momento antes de responder...

– Me han dicho que si hoy salgo al mar, pereceré ahogado...

– ¿Como?

– ... a causa de un naufragio

– ¡Pero si tu te ahogas, toda la tripulación morirá contigo!

– Ya lo se, por eso no debe permitir que el barco zarpe hoy.

– Chico, chico, lo que dices no es serio. O te estas burlando de nosotros o es que sabes algo importante que también nos concierne a todos. En este ultimo caso debes decirnos quien te ha advertido y cuales son los peligros que nos acechan.

– ¡Eso es precisamente lo que no puedo decirle!

– Bien. En ese caso deberás de afrontar los mismos peligros que nosotros.

– ¡Por favor patrón!

– ¡Basta ya! Tu vida no vale mas que las nuestras.

Y tomando el timón, el patrón dio la señal de partida con voz grave:

– ¡Tirad fuerte muchachos! ¡Aurrera mutilak!

Al instante, treinta remos atravesaron las aguas y el barco zarpo firmemente impulsado: cuando ya había recorrido un buen tramo, Bilinch, que se había quedado hecho un ovillo a los pies del capitán, le suplico que se detuviera, asegurando que lo contaría todo. El capitán ordeno entonces que los hombres levantaran sus remos y la embarcación se detuvo suavemente frente a Urzadi. El patrón se sentó y le dijo a Bilinch, que lloraba amargamente:

– Vamos Bilinch, cálmate y cuéntanos lo que te ha pasado.

– Eso voy a hacer patrón, ¡y quiera Dios que no nos suceda nada malo!... Anoche, Tomas y yo habíamos empezado a preparar todo tal y como hacemos diariamente. Pronto habíamos terminado. Entonces, nos acostamos sobre la cubierta y al cabo de algunos minutos, Tomas dormía profundamente. Yo no habría tardado en seguir su ejemplo si no hubiera sido despertado súbitamente por dos fantasmas que tenían aspecto de mujeres y que parecían haber descendido de las nubes. Me sentí tan aterrorizado con esta aparición que me quede mudo, inmóvil y casi sin respirar. Esto fue lo que me salvo, pues luego de inclinarse sobre nosotros y observarnos detenidamente, me creyeron tan dormido como mi compañero y comenzaron a dar una extraña ronda en torno nuestro. Cuando estuvieron satisfechas, la de mayor edad dijo:

– ¡Déjalos dormir! Eso nos conviene. Despertaran cuando yo quiera.

Inmediatamente sentí que la embarcación se elevaba por los aires. Luego de haber volado durante cierto tiempo, descendimos suavemente, deteniéndonos finalmente sobre el espeso follaje de un inmenso olivo. Las dos mujeres se acercaron a nosotros y nos miraron atentamente durante algunos minutos, después se arrojaron del barco y las perdí de vista.

A pesar del horrible espanto que se había apoderado de mi, la curiosidad que sentía era tan grande que no podía evitar abrir los ojos para mirar hacia donde ellas parecían estar, a juzgar

por las voces y el ruido que llegaba a mis oídos. Quise incorporarme, pero una rama me golpeo: como impedía mis movimientos la corte con cuidado y la escondí entre unas tablas. Entonces pude mirar hacia afuera y, pese a la oscuridad, me di cuenta de que nos encontrábamos en medio de un inmenso bosque de olivos, en el extremo del cual creí ver unas figuras que se deslizaban entre las sombras.

“¡Un baile de sorginak”, me dije y me di la vuelta hacia Tomas para despertarlo, pero en ese momento oí ruido de pasos. Supuse que podían ser las dos mujeres y me acosté nuevamente, quedándome inmóvil. Efectivamente eran ellas. Después de mirarnos cuidadosamente como antes, entraron en el barco, que se puso nuevamente en movimiento.

Unos minutos después ya habíamos retornado al punto de partida, al muelle de Maspe. Después de amarrar la embarcación, la mas vieja le dijo a la otra:

– Hija mía, digámosle adiós para siempre.

– ¿Para siempre? No comprendo...

– ¡Para siempre, te digo! Jamás volverás a ver esta embarcación ni a nadie de su tripulación. Dentro de dos horas estarán todos en el fondo del mar.

– ¡Pero si el mar esta calmo como un lago de aceite!

– Si, pero antes de que hayan doblado la punta de Arrangatzi haré que se levanten tres olas gigantescas: la primera de leche, la segunda de lagrimas y la tercera de sangre. Tal vez puedan escapar de las dos primeras, pero nada los salvara de la tercera.

– ¡Cuanto odio les tienes!

– ¡Es mi destino! Los he perseguido durante todo el invierno, alejando la pesca de su ruta, mas como mi poder sobre ellos concluye mañana por la noche, quiero darles muerte sepultándolos bajo las aguas.

– ¿Y no tendrás piedad de nadie?

– De nadie. Absolutamente de nadie. Y no lo olvides, nuestra misión consiste en aborrecerlos a todos sin excepción y principalmente a aquellos que mas nos quieren.

– ¡No contrariemos entonces nuestro destino! Pero, si por un casual no salieran ellos hoy a la mar...

– ¡Calla desgraciada! eso no es posible. Deben hacerlo. Zarparán y morirán. Solamente hay un medio, uno solo, de que escapen a la suerte que les amenaza. Pero ellos no lo saben y nunca lo sabrán.

– ¿Cuál es, madre?

– Lanzar un arpón en medio de la ultima ola, la ola de sangre, que seré yo misma. Me ocultare bajo sus ondas, invisible a sus ojos, pero si el arpón alcanzara la ola, atravesaría a la vez mi propio corazón.

– ¡Oh, madre! ¡Si ellos lo supieran!

– Eso no es posible, pues no hay nadie, excepto tu, que conozca el secreto, y estoy segura de que no hablaras. ¡Todos ellos me pertenecerán, todos! Y nadie podrá presumir de un logro comparable al mío en nuestra próxima fiesta nocturna.

Dichas estas palabras se volvió hacia la embarcación chillando:

– ¡Ea, vosotros! ¡Podéis despertaros!

Entonces ambas desaparecieron en medio de grandes estallidos de risa. Cuando me vi solo desperté a Tomas para contarle lo que había sucedido, pero en ese momento la campana comenzó a repicar...

El muchacho dejo de hablar y todos quedaron sumidos en un indescriptible estado de animo. Alguno de ellos, sin embargo, dijeron no creer ni una sola palabra, mientras otros pensaban que solo se trataba de un sueño del muchacho. Ante la opinión de estos últimos, el argumento:

– ¿Alguno de vosotros conoce algún bosque de olivos por los alrededores?

Todos respondieron negativamente. Bilinch rebusco entre la tablazón del barco para sacar triunfalmente una rama de olivo, que blandió con aire triunfal, al tiempo que decía:

– ¡Mirad esto! Es la rama que corte para poder levantarme y ver lo que sucedía mientras estábamos en el bosque. La había ocultado aquí para que pudierais creer en mis palabras y os convencieseis de que las dos mujeres no son de ningún modo producto de mis sueños. Ahora que si alguno de vosotros quiere reírse de lo que digo, que me explique adonde podría haber ido yo a buscar una rama como esta durante el tiempo que Tomas estuvo dormido. Ese es el único momento en que podría haberlo hecho, pues el resto de la noche el me vio trabajando a su lado.

Nadie podía objetar una prueba tan decisiva, ya que no se sabia de un solo olivo en las cercanías del pueblo. La rama pasaba de mano en mano, en medio de un silencio total. Un terror supersticioso se apodero hasta del mas incrédulo y comenzaron a repetir con horror:

– ¡Una sorgiña! ¡Una sorgiña!

Después de algunos momentos de confusión, durante los cuales una parte de la tripulación quería regresar a tierra mientras otros proponían navegar mar adentro sorteando de este modo Arragatzi, en medio de los gritos y las voces de todos, el capitán se levanto y tomando el timón, grito con su grave vozarrón:

– ¡SILENCIO!

En cuanto la calma se hubo restablecido, agregó, dándose la vuelta hacia su sobrino:

– ¡Tomas maneja el arpón!... ¡A proa! ¡Y abre bien los ojos! Mantén tu brazo firme, cuando te lo indique lo arrojaras con fuerza sobre las aguas... ¡Y vosotros, a los remos! ¡Adelante! ¡Aurrera mutilak!

Con el impulso de los remos, el barco surco las olas muy rápidamente. La temblorosa luz de la aurora sonreía sobre la lisa superficie del océano, a la que no rizaba el menor soplo de viento, ni el menor movimiento de las olas, la embarcación navegaba y sin embargo, no parecía que avanzara, sino que los árboles y matorrales de la costa huían de una manera extraña, adquiriendo a través de la bruma matinal formas fantásticas y caprichosas. La embarcación dobla la punta de las cruces y se aproxima a la barra, que parecía extraordinariamente en calma.

De repente, algo llamo la atención de los pescadores. No obstante, por ningún lado se percibían las señales de peligro... Súbitamente, y sin que nadie la hubiera visto formarse, a dos brazas de la embarcación se levanto una enorme ola, alta como una montaña, blanca como la nieve.

– ¡Atención! – exclamo el capitán, mirando a su sobrino. El muchacho cerro los ojos deslumbrado por la blancura del agua y, tal vez, por el temor.

– ¡Era verdad! – musito el capitán, cuya voz temblaba un poco– ¡La ola de leche!

– ¡La ola de leche! – repitieron todas las gargantas.

– ¡Aurrera Mutilak! – grito el capitán.

Los treinta remos atravesaron el agua al mismo tiempo y la embarcación se lanzo sobre la ola. Durante unos instantes, la proa desapareció envuelta en una nube de espuma; pero antes de que los remos dieran un nuevo impulso, se levanto ante ellos una ola mas grande que la primera, clara y cristalina, de la que surgía un vapor que quemaba los ojos.

Como había sucedido antes, quedaron suspendidos brevemente sobre la cresta de la ola hasta que esta, una vez franqueada, corrió rugiendo a romper sobre las arenas de Hondarbeltz.

– ¡La ola de lagrimas! – exclamo el patrón– ¡Abre bien los ojos Tomas!

Y luego, mirando a su tripulación de nuevo:

– ¡Aurrera mutilak!

La embarcación se puso en movimiento nuevamente y, cuando el lugar fatal había sido dejado atrás, vieron venir, abarcando todo el horizonte, la terrible ola de sangre. Tenía la forma de una horrorosa media luna y los atraía a su espantoso abrazo con una fuerza irresistible. Resulta imposible describir la enorme ansiedad, el espantoso terror que se apodero de cada uno de ellos en ese supremo momento. Solo se escuchaba, en medio de un tétrico silencio, la respiración jadeante de los marineros y el batir regular de los remos.

– ¡En el centro, con firmeza! – grito el patrón a su sobrino, al tiempo que se persignaba.

El muchacho, dudo durante un instante, luego cerro los ojos y lanzo el arpón con mano temblorosa en medio de la sangrienta ola...

Un gemido hondo y lastimero subió del mar, mientras que la ola, dividida en dos por la quilla del barco, se precipitaba furiosa sobre la costa, cubriendo la orilla con una rojiza espuma.

Aquel día, los brazos de los hombres se fatigaron de tanto vaciar las redes repletas y puede decirse que la pesca fue casi suficiente como para resarcir las perdidas del invierno. Todos estaban desbordantes de alegría y los agradecimientos y las felicitaciones llovieron sobre Bilinch, quien pese al enorme proeza lograda parecía apesadumbrado. Cuando volvieron a casa ya era muy tarde y se encontraron con el muelle lleno de personas que venían a felicitarles por su buena fortuna, avisados de lo sucedido por otros barcos, que habían regresado antes, con una carga mas pequeña.

El patrón y su sobrino buscaron en vano, entre la multitud, dos figuras amadas: ni la esposa ni la hija del primero estaban allí. Intercambiaron una mirada inquieta. Al desembarcar, el tío pregunto por su mujer y le respondieron que se encontraba enferma.

– Me lo temía – murmuro y apretó el paso en dirección a su hogar, seguido por su sobrino.

Al entrar en la casa, corrieron a la habitación de la mujer, que estaba acostada en su lecho, la cabeza vuelta hacia la pared. En cuanto los oyó entrar la levanto y, lanzando a su marido una mirada cargada de odio implacable, grito con una espantosa expresión:

– ¡Maldito! ¡Maldito!

Luego se cubrió el rostro con las sabanas y exhalo su ultimo suspiro con un terrible gruñido. El desgraciado esposo se arrojó sobre el cadáver, lo rodeo con sus brazos y trato de devolverlo a la vida a fuerza de besos y caricias. Este espectáculo acongojo el corazón del sobrino que, hondamente afectado, salió de la casa. Cuando había recorrido algunos metros se encontró con su prima. La transformación que se había operado en ella era indescriptible. Una horrible expresión de venganza y de rencor oscurecía su antes angélica mirada.

Viéndola así, el muchacho comenzó a temblar sin poder contenerse; no obstante, haciendo un esfuerzo sobrehumano, le pregunto:

– ¿Que te sucede, Maria?

– ¡Maldito seas, asesino! – respondió esta con tono amenazador, desapareciendo luego de su vista.

El joven lo comprendió entonces todo, pero negándose a admitir la cruel verdad, corrió hasta el muelle de Maspe, donde todavía se encontraba Bilinch, para preguntarle:

– ¿Quiénes eran esas dos mujeres que viste la noche pasada?

Bilinch sacudió la cabeza y guardó silencio.

–¿Quiénes eran? –repitió Tomas con impaciencia.

– ¡Maria y su madre! –respondió Bilinch en voz baja.

El pobre patrón, profundamente afectado por la muerte de su esposa y la misteriosa desaparición de su hija, cayo enfermo poco después y murió, al cabo de algunos meses, a causa del dolor y las tristezas.

Nuevamente huérfano, la vida en aquella tierra se hizo insoportable para Tomas. En la primera ocasión, se enroló en un navío que partía hacia tierras distantes, volviendo mucho después, pero esa ya es otra historia...

La Misa de Medianoche

Enviada por Aker (29-7-2000), Tanys y Raúl Galve Valero (31-7-2000)

En una cabaña en el bosque se hallaban reunidos unos pastores al calor de la lumbre después de haber guardado sus rebaños en el aprisco, cuando se asomó uno de ellos a la puerta y vio en el interior de la iglesia de San Salvador una luz misteriosa. Sorprendido de que a esas altas horas de la noche hubiera algún culto en la iglesia, llamó a los otros pastores y todos contemplaron largo rato la misteriosa luz comentando entre ellos el extraño suceso.

Al día siguiente volvieron a verla y así todos los días durante una semana.

Los pastores empezaron a alarmarse y era el tema de sus continuas conversaciones aquella rara luz que los obsesionaba. Alguno de ellos propuso alejarse de aquel paraje y buscar otras praderas donde llevar a pastar el ganado; mas siendo aquellos campos excelentes pastizales, les daba pena abandonarlos sin aclarar el enigma.

Todos los pastores, acompañados de sus mastines, provistos de rosarios y escapularios y después de santiguarse con agua bendita (¡¡¡Ghostbusters en borono!!!), echaron a andar armados de fuertes cayados en dirección a la iglesia de San Salvador dispuestos a resolver aquel misterio.

Al acercarse, los perros empezaron a ladrar furiosos y los pastores, temblando de miedo, sentían solo deseos de huir; pero dominándose y, cogidos todos de las manos, se atrevieron a acercarse a la iglesia y mirar por el ojo de la cerradura.

Vieron que en el altar estaban las velas encendidas y al pie de este un sacerdote en actitud de esperar a alguien para empezar la misa.

Los pastores hicieron, sin querer, ruido en la puerta, y el sacerdote al oírlo, volvió la cabeza y en el acto comenzó a decir la misa parándose para que le contestasen.

Uno de los pastores, que había sido monaguillo, sin saber lo que hacía, iba contestando al sacerdote y así celebró la misa con toda la calma; tanto, que a los intrigados pastores les parecía interminable, si bien todo transcurría en medio de la más profunda emoción.

Cuando hubo terminado, el sacerdote descendió del altar, se dirigió a la puerta, la abrió y habló a los pastores. Estos, pálidos y temblando de miedo, no se atrevían a mirar el rostro cadavérico del sacerdote que era en realidad un difunto. Con voz de ultratumba les dijo:

– Benditos seáis por lo que acabáis de hacer. Durante muchos años he esperado en vano decir esta misa que me era necesaria para ganarme el cielo; pero no tenía quien me ayudase a decirla hasta que hoy, gracias a vosotros, he podido celebrarla y con ella entrar en la gloria. Yo rogare desde allí por vosotros.

Y dicho esto, desapareció dejando atónitos a los pastores. Aquel año fue de bendición para sus ganados y los rebaños se multiplicaron con excelentes crías. Pero los pastores, que no lograban olvidar su susto, emigraron al fin a otros pastizales.

Ideas de Aventuras:

- ?? Los PJs están acampados al calor de una fogata, cuando de repente se ilumina una iglesia cercana. Se trata de un Itzugarri (ver *Jentilen Lurra*), el ánima en pena de un sacerdote que había hecho el voto a la Virgen de (...) y que ahora los PJs deben cumplir por él. Por cierto, hay un proceso a seguir para hablar con él so pena de muerte antes de año (de nada).
- ?? El aparecido es un cura que tras una vida dedicada al Señor cayó en una crisis de fe en sus últimos días. Sin embargo, por servicios prestados se le ha concedido una última oportunidad: deberá completar una misa completa en una fecha concreta, curiosamente la que han elegido los PJs para acampar. Lastima que el Maligno no esté dispuesto a perder un alma que ya consideraba suya.
- ?? El curita no está muerto, se trata de un avisado sirviente de demonio superior (Silcharde, por ejemplo). Y su señor le ha impuesto una pequeña prueba final. ¿Será el DJ capaz de hacer llevar a los PJs mediante un espectáculo de magia y/o criaturas irracionales hasta un acto de fe tal que estén dispuestos a sacrificar graciosamente sus vidas, ante la alegría del propio demonio y el regocijo del DJ?

?? El difunto párroco no puede acabar la misa porque le falta el cáliz (lo vendió para pagarse algún oscuro vicio, a discreción del DJ, y eso fue la causa de su condena). Los PJs, enviados por los asustados pastores, deberían recuperar el cáliz de manos de algún mercader sin escrúpulos (o quizá de un brujo que lo usa como componente en sus misas negras). Sólo así podrá terminar la misa y descansar en paz.

La Pastora y la Música

Enviada por Aker (6-8-2000) y Raúl Galve Valero (7-8-2000)

En una pequeña aldea vasca vivía una muchacha, huérfana de padre y madre, que tenía que ganarse la vida pastoreando el ganado. Muy de mañana recogía los rebaños y marchaba con ellos al monte; allí elegía una verde pradera para que pastasen, mientras ella sentada en la hierba, se entretenía en fabricar con cañas y trozos de boj, encina u otra madera, algún instrumento musical como flautas y silbatos con los que luego tocaba bellas melodías, pues sentía una gran afición. Imitaba con sus sonos el canto de los pájaros que, satisfechos, acudían a su alrededor para hacerle coros con sus trinos (Viva Walt Disney!!).

Era esta zagala muy devota. Rezaba el rosario a María Santísima todos los días mientras estaba en la pradera cuidando rebaños y no dejaba de invocar con un Avemaría a la Virgen cada vez que llegaban hasta ella las campanadas de la lejana iglesia.

Estaba un día rezando cuando se le apareció la Virgen y con voz dulce le dijo:

– Hija mía, pídemelo lo que quieras y te será concedido.

La pastorcilla repuso:

– Yo quisiera, Divina Madre, un silbato con el que hacer bailar a todo aquel que lo oyese.

La Virgen le entregó lo que pedía desapareciendo al momento.

Llena de júbilo comenzó a tocarlo, y todas las ovejas y corderos del rebaño empezaron a bailar al oírlo, y ello hizo la felicidad de la pastora que los contemplaba extasiada.

Ocurrió que el cura de la aldea había salido a cazar por aquellos andurriales y estaba oculto en una choza que había construido con troncos y ramajes para acechar desde allí el paso de las liebres. El sacerdote al oír aquella música, sin poder evitarlo ni resistirse, sintió enormes deseos de danzar y a ello se aplicó sin demasiado descanso ni desmayo y continuaba bailando, aunque sus fuerzas al final se agotaron, sus

vestidos estaban rasgados y su piel con heridas y sangrando porque se había rozado con alguna de las zarzas que recubrían troncos y ramas; sentía ya grandes dolores y no podía pararse a pesar de todos sus esfuerzos por estarse quieto, y así continuó hasta que la pastora dejó de tocar el silbato.

Cuando terminó, salió furioso y fue corriendo al pueblo para denunciarla diciendo que era una bruja.

Fue detenida y llevada ante el tribunal de la Santa Inquisición y condenada a muerte por brujería.

Al día siguiente, al amanecer, iba a cumplirse la sentencia; la sacaron de la prisión y, seguida de todo el pueblo que estaba dividido en opiniones a favor y en contra de la condena, fue llevada hasta el patíbulo donde la subieron. La pastora pidió que la desataran las manos porque las tenía doloridas por los cordeles. Le fue concedido el acto que pedía.

El sacerdote, al verla con las manos libres, pidió que le atasen fuertemente al eje de un martinete. La pastora sacó rápidamente su silbato de la faltriquera y se puso a tocarlo sin tregua ni reposo y todos los espectadores se entregaron de inmediato a un frenético baile al son de aquella música, y hasta los verdugos y el mismo sacerdote, a pesar de estar atado, bailaban y se reían a carcajadas.

Cuando la pastora dejó de tocar, todos los vecinos del pueblo entusiasmados con aquella música dulce y agradable, fueron a pedir el indulto de la muchacha, que fue concedido.

Y desde entonces la zagala les amenizaba todas sus fiestas y solemnidades con la música celestial de su silbato.

Ideas de Aventuras:

?? La flauta se la darían las hadas (u otros seres del bosque). Cuando van a quemarla, ella no tiene acceso a la flauta, así que los PJs son los que deberán rescatarla. Luego comenzará una persecución sin tregua para atrapar a la bruja y a sus aliados. Mientras, las hadas, horrorizadas ante lo que ha provocado su regalo, deciden recuperarlo para evitar mayores desgracias.

Nuestra Señora de Balzaga

Enviado por Aker (4-9-2000 y 27-4-2001), Raúl Galve Valero (5-9-2000) y Agustín Bermejo Pelayo (8-9-2000).

En Rigoitia (Vizcaya), existía en tiempos remotos un santuario dedicado a la Virgen. El edificio era sumamente reducido y conforme iba creciendo la devoción por Santa María, iban aumentando las dificultades nacidas de la falta

de capacidad del santuario. Al mismo tiempo los devotos lo juzgaban poco rico y suntuoso. Y así se acordó la construcción de un nuevo templo en un lugar algo alejado de donde se alzaba el primitivo.

Se fueron amontonando piedras y vigas y todos los demás materiales, y cuando una mañana los operarios se disponían a comenzar las obras al llegar al sitio ya marcado, observaron con absoluta estupefacción que todo el material había desaparecido. Fueron a dar cuenta a las autoridades y, cuando llegaron al santuario viejo, su sorpresa se hizo indescriptible al comprobar que al lado de aquel estaban los bloques de piedra, las vigas y los sacos de cal. Volvieron a acarrear todas las cosas al sitio designado y a la mañana siguiente sucedió exactamente lo mismo: todo parecía haber volado hasta la vieja iglesia. Por tres veces tuvo lugar tan extraño y misterioso suceso. Hasta que los vecinos de Rigoitia acordaron elegir a doce de ellos para que, apostándose en el punto establecido al lado de los materiales, observasen lo que ocurría.

Así se hizo.

Fueron elegidos los vigilantes, llegaron al sitio indicado y esperaron a que transcurriera la noche. Cuando del pueblo llegaban las doce campanadas, oyeron un ruido como de carro. Y en efecto, a los pocos instantes vieron aparecer una carreta de bueyes guiada por una hermosísima muchacha. Esta aguijaba a uno de los animales exclamando:

– ¡Ea, idibalzaba!

Ante los ojos de los asombrados guardianes, los materiales fueron cargados por sí solos en el carro que desapareció al momento con aquellos y la doncella.

Al día siguiente dieron cuenta de lo sucedido y el vecindario, entendiendo que la aparición y todo lo sucedido era una prueba de que la Santa Virgen deseaba que no se construyera el nuevo santuario sino ser adorada en aquel mismo sitio, hicieron una ampliación del edificio primitivo y allí veneraron a la santa imagen de Nuestra Señora de Balzaga.

Ideas de Aventuras:

- ?? Los PJs, hombres (y mujeres) curtidos en la lucha contra el maligno, son contratados por un maestro constructor para que descubran quien se dedica a jugar con los materiales por la noche.
- ?? Una variante de la anterior: Los PJs, necesitados urgentemente de dinero, se han contratado como peones en la obra de una iglesia que requiere cierta urgencia. Se supone que si no acaban la obra a tiempo no cobrarán un chavo. Así que cuando los materiales comienzan a desaparecer y la obra se retrasa, alguien con un par de coj... esto... viriles (los PJs) debe investigar tan

misterioso suceso. En realidad todo es una treta del tacaño del cura para no pagarles. Esta usando a un par de recios mozos del pueblo (sus sobrinos) para que acaben (los que se llevan los materiales por la noche) y así le sale todo mucho más barato.

- ?? Una variante de la anterior: En realidad, todo es obra de un Iratxo (ver Bestiario Vasco en el *Jentilen Lurra*), cabroncete que se lo esta pasando en grande a cuenta de los PJs.
- ?? Unos gnomos viven en una entramada red de túneles bajo el santuario. No tienen ganas de ser molestados o descubiertos durante las obras, así que las están saboteando (el material se lo llevan, en lugar de trasladarlo al viejo templo). Los PJs (obreros o contratados para resolver el misterio) deberán descubrir la entrada secreta a la guarida de los gnomos y “convencerles” para que dejen proseguir las obras. Si son muy devotos y creyentes, un ángel se les podría presentar, pidiéndoles que expulsen a los demonios que amenazan el santuario.
- ?? El párroco se dedica a chorizar los materiales para hacerse una “pequeña” ampliación de su casa. Y atribuye la culpa a los demonios. Si los PJ hacen guardia y tal hará lo posible por distraerles atrayéndoles al bosque y así agenciarse un poco de material más. Ahora, como le acusen éste no dudará en excomulgarlos y echarles la culpa a ellos. Y la gente lo tiene por un tipo muy honrado...

La Saga de Atarrabi

Enviada por Aker (13, 15, 19-9-2000)

1ª Parte - De como Atarrabi perdió su sombra

El diablo había establecido su catedral en el infierno; en ella explicaba su ciencia mágica a varios discípulos, entre ellos asistía don Juan de Atarrabi y el fraile de Bera.

Durante cierto tiempo, les estuvo enseñando gratuitamente, y cuando llegaron a estar bien instruidos, les pidió en pago de sus doctrinas que uno de ellos se quedase en el infierno. Para cumplir ese deseo, deberían ponerse de acuerdo y decidir quien era el que iba a quedarse. No salió ningún voluntario para vivir en el infierno, y todos alegaban la necesidad de volver a la tierra donde los esperaban sus deudos.

Terminadas las clases, el diablo volvió a exigir que uno de ellos se quedase. Pero, haciéndose los distraídos, iban saliendo en fila del infierno por una estrecha puerta y el diablo, a la salida, los agarraba, preguntando a uno por uno:

-¿Te quedas tu?

Y todos le iban contestando muy alarmados:

-Agarra al que viene detrás.

Salió el ultimo (Atarrabi) y, al sentirse cogido por el diablo, le dijo como los anteriores:

-Agarra al que viene detrás.

El diablo, viendo una sombra y tomándola por otro estudiante, le clavo su espada, dejando fija en el suelo la sombra de Atarrabi en poder del demonio, mientras él escapaba sin ella.

Atarrabi termino su carrera de sacerdote y fue enviado a desempeñar su misión a la parroquia de Goñi. Pero continuaba sin sombra desde que se la dejo en los infiernos. Únicamente la recuperaba cuando celebraba misa en el momento solemne de la consagración; pero pasado ese momento, volvía a quedar sin ella, lo que preocupaba enormemente a Atarrabi que no quería morir y presentarse sin sombra en el otro mundo...

Ideas de Aventuras:

?? Este gancho es ideal como aventura en solitario, aunque también podría ser gracioso de jugarlo en grupo: un PJ (o más si se terciara), con conocimientos mágicos, se despierta a medianoche en su lecho. Ante el se yergue el mismísimo Agaliaretph, quien le informa que "le ha tocado una beca para "unos estudios que completaran tu formación". Si el PJ es mínimamente listo, sabrá que no es muy inteligente contrariar a una criatura de semejante poder, así que lo más prudente será seguirle la corriente por el momento...

Y así será mágicamente teletransportado al infierno, donde se reunirá con otros peculiares personajes, que pronto descubre que son el resto de los "estudiantes". [NOTA: Aprovecha aquí para sacar futuros encuentros y regodearte en el hecho de que están rodeados de maléficos brujos musulmanes, vascones, castellanos, catalanes... etc. (los más prometedores de cada región por supuesto, "Aggy" no admite segundones).]

El resto de la noche será una clase de magia negra de manos del propio Agaliaretph. Cuando se este acercando el amanecer sin embargo, comienza a hablar acerca del pago de sus enseñanzas: uno de ellos deberá quedarse en el infierno para siempre...

Los alumnos no se ponen de acuerdo sobre quien será y entonces alguien propone echarlo a suertes, con tan mala fortuna que le toca al pobre PJ. Los brujos comienzan a salir por la estrecha puerta de emergencia del infierno, mientras el demonio les va preguntando a ver quien se queda. Si el PJ es listo la escena se desarrollara como en la

escena de Atarrabi, si no lo es... bueno, digamos que va a pasar muuucho calor...

Si todo va bien, el PJ se despierta en su cama empapado en sudor, esta amaneciendo... no será hasta mas tarde cuando descubra la perdida de su sombra!!

?? Otra idea para la primera aventura de una campaña: los PJs, que no se conocen de nada, son seleccionados por Agaliaretph para ser sus alumnos. La idea es que la cosa se desarrolle más o menos igual, pero al salir del infierno aparecen todos desnudos y tirados en un bosque cerca de un pueblo llamado Mageryt (en concreto, en el lugar que hoy en día ocupa la estatua del Ángel Caído en el Retiro y que decían que era una de las puertas al infierno). Pero el único que será capaz de recordar las oscuras enseñanzas del demonio será el PJ sin sombra (por eso de no cargar al grupo de magia).

La vida del grupo promete ser muy interesante después de haber estafado al demonio de la magia negra...

2ª Parte - Donde se narra como Atarrabi salvó al Papa

Supo un día Atarrabi, por inspiración divina, que el Papa estaba en grave peligro tratando con unos malvados, y que necesitaba su ayuda. Atarrabi, con sus artes, convoco a tres demonios que habitaban en su parroquia para que se presentaran en su casa.

Inmediatamente acudieron a su llamamiento y les pregunto cuanto tardarían en transportarlo a Roma.

El primero le contesto que le llevaría en un cuarto de hora, que al cura le pareció mucho tiempo; el segundo dijo que tardaría cinco minutos y el sacerdote tampoco acepto, y el tercero dijo que le llevaría en un minuto y se quedó con él. Le ofreció en pago del viaje la flor de su comida y al diablo le pareció bien.

Atarrabi montó sobre el, que se remonto por los aires. Al pasar por encima del mar, el demonio pretendió arrojarlo al agua para que se ahogase y le dijo:

-¿Cuál es ese dulce nombre que pronunciáis los cristianos?

Atarrabi, conocedor gracias a su estancia en el infierno de las astucias de los demonios, por toda respuesta, dijo:

- ¡Arre, diablo!

Llego a las puertas del palacio del pontífice; pero los guardianes no le dejaron entrar, por mucho que él insistió, y tuvo que contentarse con entregar una varita a un criado encargándole que con ella midiera la mesa del Papa. La varita tenia una cruz, y al entrar con ella en el aposento los personajes siniestros, que eran demonios, desaparecieron.

El Papa pregunto quien le había dado aquella vara y mandó que entrase el sacerdote. Pero cuando salió el criado para llamarle, ya Atarrabi se había ido y estaba a medio camino de su aldea.

Al llegar a su casa, se sacudió el manto que llevaba lleno de nieve, y le dijo a su ama de cura que estaba nevando en los montes de Jaca. El ama no le creía y Atarrabi le dijo:

–Es tan cierto como que cante el gallo asado que tienes por comida.

Y al momento, el gallo que estaba en la cazuela empezó a levantarse y a cacarear.

El sacerdote mandó a su ama que hiciera la comida con diez nueces y las cáscaras se las dio al demonio en pago de haberlo llevado a Roma.

Ideas de Aventura:

?? Esta idea de aventura es apropiada para cualquier numero de PJs... ¡mientras no pesen mas de 300 kg! La historia: una joven y lozana novicia que se encontraba de viaje hacia su convento, han tenido la mala desgracia de caer en manos de los piratas berberiscos, quienes la han vendido como esclava a un rico potentado del norte de Marruecos, el cual, prendado por la belleza de la joven, la ha instalado en su serrallo y piensa hacerla suya esta misma noche... Es por eso, quizás, que los rezos de la fervorosa (léase estrecha) muchacha han sido escuchados...

Invierno de 135...:

Los PJs se encuentran hospedados en casa de Atarrabi. Llevan poco rato durmiendo cuando este les despierta preso de gran agitación. Dice que ha tenido una visión divina y que una joven monja, se encuentra en grave peligro en la morería. Así que pide ayuda a los PJs para que rescaten a la indefensa novicia.

La idea de Atarrabi es usar a Moschel, un silfo de mediano poder al que hace algún tiempo logro encerrar en una botella gracias a su astucia, para que les ayude a cumplir su misión, pues es el único modo de llegar a tiempo de evitar el desastre. Así pues, Atarrabi hace prometer al demonio que le servirá durante una noche a cambio de liberarle de su encierro. Su misión será llevarlos hasta su destino y traerlos de vuelta antes de que amanezca (momento en el que el "contrato" del silfo finaliza..).

Lógicamente, Atarrabi les advierte antes de partir que tengan cuidado con las tretas de Moschel, quien planea buscar una excusa (a la manera de la leyenda de arriba, pues sabe que si alguien pronuncia el sagrado nombre del hijo de Dios en su presencia, se vera obligado a regresar inmediatamente al infierno) para desaparecer en mitad del

vuelo y dar con los huesos del PJ o PJs elegidos para la misión en mitad del mar.

Por cierto, el llegar a su destino es solo el comienzo de las dificultades pues la casa del potentado esta bien vigilada y te recuerdo que solo tienen una noche para ir y volver antes de que el demonio desaparezca.

3ª Parte –De la muerte de Atarrabi

Sin embargo, viendo que no podía recuperar su sombra, Atarrabi pidió al sacristán que en el momento de la elevación en la misa, lo matase. Y que le sacase el corazón y lo pusiera, pinchado en un palo, a la puerta de la iglesia. Si se lo llevaban unos cuervos era que estaba condenado, y si lo cogía una paloma, señal de que se había salvado.

El sacristán cogió una gran maza y mientras el sacerdote decía misa, espero a que se proyectase su sombra en el suelo, y en ese crítico momento descargó sobre su cabeza un fuerte golpe, dejándolo tendido y muerto.

Después, tal como le había ordenado, le sacó el corazón, lo clavó en un palo dejándolo a la puerta de la iglesia y se quedó observando allí quien se lo llevaría.

Pronto llegó una bandada de cuervos, que empezaron a dar vueltas por encima del corazón, trazando círculos. Pero al instante surgió una paloma pequeña y blanquísima que se abalanzó sobre él llevándose por los aires, y aún pudo ver el sacristán como se remontaba hasta el cielo.

Ideas de Aventuras:

?? Los PJs, espadas a sueldo en su mayoría, son contratados por Atarrabi para que acaben con su vida durante la misa del domingo. Matar a un sacerdote es un acto extremadamente terrible y aunque Atarrabi esta dispuesto a ofrecer un pago sustancioso (curas a las enfermedades y achaques de los PJs u otro pequeño favorcillo mágico que pueda hacerles, ¡¡pero nada de Magia Negra!!) y tengan el permiso del cura, los PJs deberían estar más bien bastante acojonados por el sacrílego acto que van a cometer.

Durante los días que Atarrabi necesita para hacer los amuletos y pociones, los PJs vivirán con él en su casa, lo que les permitirá trabar a un PJ amistad con una joven y lozana aldeana llamada Lide de la cual el PJ quedará prendado (insertar aquí una celebración de San Juan con escena romántica) y a la que podría cortejar... si no fuera por que es la hija de un campesino sobreprotector apodado "Zezena" ("el toro") con muy malas pulgas para con aquellos que se acercan demasiado a su hija.

El sábado, día anterior a la "acción", Atarrabi terminará de explicarles el plan a los PJs:

deberán esperar al momento de la consagración (en el cual se hará visible la sombra del cura) para matarle (a ver donde esconden las armas dentro de la iglesia) y luego llevarse su cuerpo hasta una peña cercana, sacarle el corazón y dejarlo sobre una roca plana que allí se encuentra y ver si viene a recogerlo cuervos o palomas blancas. Es importante planificar bien la operación porque por supuesto que no va a decirles nada a la gente del pueblo, pues sabe que no lo entenderían, así que el grupo va a tener que moverse muy rápido antes que los aldeanos salgan en su persecución (liderados por el padre de Lide, no lo dudes, y os aseguro que un grupo de vascones cabreados y en su terreno puede dar mucha guerra, si no me creéis preguntadle a Roland). Esa misma noche, el PJ enamorado, recibe la visita de la hermosa Lide, quien le dice que está dispuesta a fugarse con él y dejarlo todo por el PJ. Desde luego que este domingo nos PJs no van a descansar mucho que digamos...

La Escuela de Etsai

Enviada por Eneko Madinabeitia (19-9-2000)

Creese que en la cueva de Sara, llamada Leiza, tenía su escuela antiguamente Etsai [literalmente "enemigo", traducido comúnmente por Diablo]. En ella enseñaba en poco tiempo las ciencias, las artes y las letras, haciendo la competencia a las universidades de Salamanca y otros lugares. Allí hicieron sus estudios Axular (o Atarrabi según otras leyendas), su hermano y otros compañeros.

El pago que les exigía a sus discípulos por la enseñanza y el hospedaje, al cabo de sus estudios, era que se quedara como cautivo suyo para siempre uno de ellos, es decir, aquél en quien recayera esta suerte en el txotx-ala-motx (juego que literalmente quiere decir "palo o corto"), juego en el que sale ganando quien saca un palo mayor de varios que se les presentan a los jugadores.

Una vez, sin embargo, Etsai prometió no exigir tal tributo, si los discípulos acertaban de que material se componía un vaso que allí tenía. Se pasó algún tiempo y los escolares no acertaban el secreto. Uno de ellos se trasladó a Akelarre o campo de los brujos y se colocó encima de un árbol. En aquel lugar se reunieron muchas brujas y brujos y con ellos Etsai, su jefe.

Tras un rato de baile, Etsai dijo a una bruja con quien conversaba:

–Mañana me vendrán unos estudiantes a decirme con que material está hecho mi vaso.

–¿Con que material está hecho? – preguntó la bruja.

–No puedo decírtelo.

–¿No me lo dirás? ¿No confías en mi?

–Sí, mi vaso está hecho de uñas cortadas en viernes y domingo.

El estudiante que oyó el diálogo, fue al día siguiente a repetir a Etsai su lección de Akelarre, con lo que los estudiantes de su promoción quedaron libres.

El Castillo de Achorroz

Enviada por Aker (2-11-2000)

Vivian en el castillo de Achorroz los señores de este nombre. Su dueño, don Gome González Butrón, era enemigo de la casa de Guevara de la que era jefe un tal don Pedro. Don Pedro de Guevara había formado propósito de apoderarse de la ciudad de Mondragón y usó para ello hábiles medios, como el de enviar a su mujer, doña Constanza de Ayala, a explorar los ánimos de aquellas gentes. Más tarde, visto lo inútil de su intento pacífico, determinó caer sobre la ciudad y tomarla al asalto saqueándola e incendiando sus casas.

Temeroso estaba don Pedro de Guevara de que en su propósito pudiera surgir un fuerte enemigo: González Butrón, señor de Achorroz. Por ello, envió unos forajidos que recibieron la orden de esperarle en el camino de su residencia y darle muerte.

El señor de Achorroz se dirigía a su casa, cabalgando junto a dos escuderos, cuando le salió al encuentro un pastorcillo que le advirtió del peligro en que se encontraba. Este joven rústico servía de enlace a la partida aquella de malhechores para avisarles cuando viera a aquel que esperaban, a quien no conocían, como extraños que eran en aquella tierra.

Gome González quiso pagarle el servicio antes de volver grupas y tomar nuevo camino. Pero el pastor se negó a admitir nada; solamente le prometió acudir a él si alguna vez necesitaba su ayuda y recibió de su prometido una cadena de oro por la que fácilmente podría ser identificado en cualquier momento.

Debido a este contratiempo y, no contando con él, Guevara tuvo que enfrentarse con un enemigo fuerte y preparado, pues al de Achorroz le sirvió de aviso el descubrimiento de la trama del atentado que le preparaban. Guevara y sus compañeros fueron hechos prisioneros y condenados por el rey Juan II a la pena capital, que les fue conmutada posteriormente por otras menores.

Gome González tenía una hija llamada Magdalena a la que quería unir en matrimonio a un sobrino suyo que se había educado en la casa

y que regresaba entonces de la guerra contra los infieles. La hija, sin embargo, sentía cierta repugnancia por este enlace, y así lo dijo a su confesor que dio los pasos necesarios y hablo con el obispo para que no fuera concedida la correspondiente dispensa necesaria por su próximo parentesco.

El señor de Achorroz sufrió un acceso de cólera cuando recibió la respuesta del obispado, negándole la gracia solicitada, en vista de los reparos que la joven Magdalena tenía. E igualmente le sucedió al primo que regresaba triunfante con un reciente titulo de conde con el que pretendía inflamar la vanidad de su buen tío.

Una noche, estando Magdalena encerrada en su habitación, de la que solo había una llave que tenía su padre, oyó entre el ruido producido por una fuerte tormenta los aires de una canción que la avisaban del peligro en que se encontraba dentro de su propia casa. Aquella voz era inconfundible y se iba acercando; era Jenaro, el amor puro y oculto de la doncella.

Parecía que estaba en la misma ventana del aposento: tan cerca se oía su voz.

Magdalena, en un arranque nervioso, fue a la ventana y la abrió; por allí súbitamente penetró en la estancia Jenaro que le anunció el peligro. Su primo se había procurado una llave igual a la de su padre, y de modo oculto pretendía sorprenderla de noche a fin de comprometerla y conseguir de ese modo su mano.

En principio eran inútiles todas las advertencias que le hacía Jenaro ya que Magdalena por nada del mundo se hallaba dispuesta a abandonar la casa de su padre. No tenía otro remedio que ingresar en Oñate en un convento con una tía suya, pues suponía que su padre nunca le daría permiso para casarse con Jenaro. Pero al fin, este la convenció de que se dejara conducir al convento desde donde podría escribir a su padre contándole lo sucedido. Y juntos, por una escalera de cuerda que llevaba Jenaro, bajaron los dos amantes.

Mas en aquellos momentos, tal y como lo había presentado Jenaro, el primo de Magdalena hizo su entrada en la habitación valiéndose de la llave que poseía. Viendo la estancia vacía e imaginando lo que ocurría, se dirigió a la ventana y con un cuchillo cortó la cuerda de la escala.

En la noche tormentosa se oyó un largo lamento. La amorosa pareja había encontrado la muerte en su violenta caída.

El señor de Achorroz a la mañana siguiente fue avisado por las gentes vecinas.

En el suelo yacían su hija y un joven. Este llevaba al cuello la cadena de oro que en otra ocasión había dado al pastor que le salvo la vida.

En el mismo sitio donde murieron mando poner una inscripción: "Jenaro. Magdalena. Rezad un padrenuestro por sus almas".

Ideas de Aventuras:

?? Es noviembre, se acerca el invierno y los PJs, como buenos aventureros sin oficio ni beneficio, deberían molestarse en encontrar algún lugar donde resguardarse del frío por una temporada (que no es cuestión de andar siempre de aquí para allá con el buche vacío). Así que seguramente agradecerán su golpe de suerte cuando un noble señor les ofrezca trabajo como escolta y gentes de su casa durante el invierno, ya que está a punto de regresar a sus posesiones en el campo y precisa de hombres diestros con las armas que le acompañen, que no están los caminos como para recorrerlos en poca compañía.

NOVIEMBRE: los PJs, escoltan al noble por un paraje bastante inhóspito cuando les sale al paso un pastor, que le avisa del peligro que le espera mas adelante: un grupo de hombres emboscados para matarle. A partir de esto los PJs son muy libres de hacer lo que quieran, desde emboscar a los asesinos o simplemente evitarlos sigilosamente campo a través (es el único camino). La cuestión es que gracias a la intervención del joven pastor salvan sus miserables vidas, lo que hace que el noble recompense al joven con la cadenita de marras.

DICIEMBRE: los PJs están al servicio del noble como hombres de armas y (si demostraron ser muy hábiles, incluso como séquito personal). La casa del noble es como un bálsamo para los cansados huesos del grupo (alguno incluso ya se ha hecho "amigo" de alguna de las criadas mas complacientes) y la verdad, no les importaría pasar el resto de sus vidas aquí. También es durante este mes cuando llegara a la casa el sobrino del señor, triunfante de la guerra con los moros, junto a sus hombres de confianza (estaría muy bien desarrollar una rivalidad entre ambos grupos, digamos que son muy parecidos en competencia y numero al grupo de PJs).

[Aquí estaría bien jugar una historia de esas que nunca sabemos hacer casar bien dentro de una campaña aunque seria adecuado que la partida les llevase de visita a la cercana ciudad (situada fuera del feudo del señor) que mas tarde entrara en la historia y que al final, hubiesen llegado mucho mas alto ente los ojos de su señor... por ejemplo, ganando por la mano a los hombres del sobrino: no se, así de golpe se me ocurre la típica petición de ayuda del típico campesino que viene pidiendo ayuda al señor porque han secuestrado a su típica hija (en realidad, la hija ha sido llevada a la cercana ciudad donde ha entrado al servicio de un alquimista (en calidad de sacrificio ritual). (Bueno, no me miréis así, ya se que no es

muy original pero no os lo voy a dar todo hecho!!]

ENERO: al día siguiente de año nuevo, el malvado que envió al grupo de asesinos moviliza a sus mesnadas para tomar la cercana urbe por sorpresa. Los PJs, como hombres de armas mas o menos veteranos deben hacerse cargo de ayudar a organizar la defensa y el contingente que envía su señor en auxilio de la ciudad. Una buena oportunidad de usar el sistema de combate de masas del *Lilith* (y esas reglas de asedio tan chulas que aparecieron en una *Lider*). La cosa no es tan sencilla pues al mismo tiempo deberán enfrentarse a la traición de uno de los miembros del concejo, al servicio del enemigo, que piensa abrir uno de los portillos de la muralla al enemigo durante la noche... (Nota del Narrador: por cierto, aprovechando que su padre y casi todos los habitantes de la casa están ausentes, la noche de la batalla, la adolescente hija del noble se entrega a la pasión con su joven amante plebeyo en su alcoba (¡¡ambos tienen apenas 14 años, si es que soy un pornógrafo!!).

FEBRERO: una vez finiquitado el asunto de las reclamaciones, la vida sigue en el feudo de forma más o menos tranquila. Puedes comentarles lo de los problemas del señor para casar a su hija con su sobrino. Será durante este mes cuando, aprovechando la ausencia de su padre (que ha ido al obispado a negociar la dispensa para el matrimonio acompañado de casi todos los PJs) el miembro del grupo que mas receptivo te parezca se habrá torcido la muñeca (¿que pasa?, los PJs también se lesionan entrenando) y deberá quedarse en la casa reposándola en vez de acompañar a su señor. En esto que se le acercará la hija del señor para solicitarle que la acompañe en un paseo a caballo por un bosquecillo cercano (debe ir, la chica no puede salir sola y su "novio" no esta disponible). Allí se encontrara con su amante. Si la acompaña, al poco de entrar en el bosque, la chica picará espuelas e intentará perderle entre los árboles, cosa que seguramente lograra debido a que es una experta jinete. Después de un rato buscándola, descubrirá a su caballo junto a un arroyo, y a la joven, que pasea en compañía de un pastor por la orilla. Justo cuando el PJ avance para intervenir, el PJ será bombardeado por fuertes recuerdos y no podrá sino maravillarse ante el "amor puro" entre estos dos donceles (¡y un cuerno! Que el zagal ya se la ha trajinado), pues le recordaran al PJ otros tiempos mas felices de su juventud y a un amor igual de puro e inocente que le fue arrancado por la plaga [Nota del Narrador: Si

el PJ se obstina en ignorar esos sentimientos o ataca al pastor, este huirá. Si mas tarde le cuenta al padre de la joven lo que ha pasado, este, enfurecido, ordenará una batida para dar caza al pastor (aquí tienes otra posible partida persiguiendo a un pastor que conoce la zona como la palma de su mano) y recluirá a su hija en su habitación. La cosa es que el pastor escapará pues debe estar libre para la ultima parte de este dramón] [Segunda Nota del Narrador: La idea es que al menos un miembro del grupo se oponga a los demás en este asunto poniéndose de parte de la pareja y convirtiéndose en defensor del verdadero amor frente a la habitual visión "de ganancia" que muchas personas de esta época (y de la nuestra!) siguen. Si lo logras habrás conseguido transmitir al PJ los recuerdos de su amor de juventud.]

MARZO: el final de la historia ya lo conoces: con o sin la ayuda de los PJs el pastor ira tarde o temprano a buscar a su amada para fugarse juntos, con el trágico desenlace que ya conoces y del que los PJs serán testigos pues antes de bajar. Los dos jóvenes han atrancado la puerta y el sobrino del señor llamará a los PJs para que la derriben. Una vez dentro, y antes de que los PJs puedan detenerle, cortará la escala por la que huyen los amantes (o no; si lo que quieres es un final bonito pueden intentar evitar que corte la escala).

A raíz de la muerte de su hija y del joven pastor, el señor ordenará la colocación de la cruz mencionada en la leyenda. Sin embargo, el señor no se recuperará, se negará a comer y en pocos días se irá consumiendo a ojos vista hasta morir de pena. El sobrino del señor lo heredará todo, y una de sus primeras medidas será expulsar a los PJs de sus recién adquiridas posesiones.

Los PJs volverán al camino tal y como llegaron, o quizás no, quizás vuelvan con el corazón un poco mas pesado, pero también seguramente volverán un poco mas sabios. Y puede que mas ricos si lograron escatimarle algo de dinero al nuevo señor).

La Mina de Oro

Enviada por Héctor Manuel Mellado Vega (3-11-2000)

Cuentan en Ataún que en el monte Putxerri hay una laguna subterránea y que quien cruce esa laguna se encontrará una puerta de hierro que cierra una mina abandonada (creo que era de oro). Al lado de la puerta aún se pueden

encontrar las herramientas de quienes solían trabajar la mina

Ideas de Aventura:

?? Qué tal si esa mina de verdad existe y se encuentra habitada por un grupo de gnomos (una buena razón para abandonar la mina) desde hace ya más de un siglo. Qué tal si la leyenda es relativamente conocida en el sector y varias personas han ido a probar fortuna, pero han sido atrapadas por los gnomos y esclavizadas por estos. En mi historia, la laguna estaba habitada por una gran serpiente marina (¿tal vez hay alguna conexión subterránea con el mar?) a la que los gnomos alimentaban con los prisioneros que se portaban mal o con aquellos que ya estaban demasiado débiles para seguir trabajando. A mis PJs se les apareció un cortejo encabezado por un gran gnomo que tocaba una campana de oro macizo, con la que llamaban a la serpiente, y tras la aparición de esta arrojaron fríamente al pobre esclavo a las aguas de la laguna. Naturalmente que la misión de los jugadores sería rescatar a los prisioneros y buscar la salida al mundo exterior.

Jaun Zuria

Enviada por Aker (15-11-2000)

Allá por el siglo V de nuestra era, vivían los vascos patriarcalmente entre el pastoreo y el cultivo de su verde y fértil territorio. Eran un pueblo alegre, hospitalario y laborioso. Sus familias, bien constituidas, se agrupaban bajo la suave dirección de jueces ancianos que, movidos por un recto espíritu de justicia, la administraban de modo paternal. Ni deseaban nada ni temían a nadie.

Las altas montañas formaban a su alrededor una inexpugnable barrera. El mar que, furioso a veces o arrullador en otras, se extendía entre los acantilados, ensenadas y playas, era un tesoro inagotable de víveres y riqueza. La pesca era un medio de vida mejor para los más osados. Y en conjunto todos tenían el aspecto de seres felices.

Un amanecer, allá en la bahía que forma el Cantábrico entre Ogoño y el cabo Matxixako, los pescadores, que sacaban sus lanchas para empezar sus rudas tareas, vieron sorprendidos que un navío se acercaba a toda vela.

Nunca habían observado tanta arboladura ni tal complicación en el velamen. Tambaleándose el barco, avanzaba rápido hacia la estrecha ensenada en que desembocaba un río caudaloso.

Los pescadores se acercaron, alarmados, para impedir que zozobrase en la barra. Gritaron en su lengua, sin ser comprendidos, hasta que el piloto maniobró para anclar en sitio menos peligroso.

A poco se echaron unos complicados botes a los que unos hombres enormes, gigantes rubios de rostros tostados, bajaron con sumo cuidado a una dama envuelta en velos que acomodaron con esmero en el fondo de la embarcación.

Los pescadores volvieron acompañando al extraño cortejo. Ayudaron a desembarcar a la dama y a los servidores, y sus recias mujeres vascas ofrecieron muy cordiales su ayuda: alimentos, vestidos, albergue. Poco a poco, los extranjeros perdieron el miedo a sus huéspedes. La suavidad de su lenguaje y la delicadeza de sus ofrecimientos les hicieron comprender que habían arribado a un puerto de amigos. Levantaron tiendas, acomodaron sus cofres y trataron de entenderse con los nativos.

A los pocos días reinaba entre todos una franca y sincera fraternidad. Mujeres hábiles y doncellas útiles se agruparon para el servicio de la dama extranjera, que cada día más triste, más pálida, más enferma, sonreía sin fuerzas agradeciendo con sus miradas a cuantos se preocupaban por ella.

Al fin, una noche, con las lindas blancas manos cogidas a las rugosas de una vieja comadrona que le murmuraba palabras de aliento, dio a luz a un niño; pero no un niño cualquiera, sino uno rubio, blanco, con ojos azules como reflejos del mar. Y lloró primero de angustia; después con serenidad y, por último, con alegría.

Sus servidores extranjeros lanzaron gritos terribles de victoria. Sus amigos los vascos, contagiados también de su júbilo incomprensible, bailaron sus espatadanzas, saltaron ágiles en pasos de aurrekus, mientras todos los miembros de sus familias corrían a buscar el txistu y el tamboril.

Y casi sin palabras, al arrullo del buen corazón de la vieja vasca, la dama rubia contó su trágica historia.

Ella venía de más allá, de Dinamarca; país gris, triste, guerrero y bárbaro. Su padre, el rey, había dispuesto casarla con el príncipe de otra nación vecina, hombre brutal, sanguinario y cruel, que traía colgadas del arzón de su caballo las cabezas de sus enemigos para beber en sus cráneos vaciados el hidromiel de la victoria. Pero ella había dado su corazón a un caballero, ya que no de sangre real, sino de otra estirpe muy superior que no sabía de venganzas crueles y bebía vino en vasos de plata con el corazón limpio y tranquilo.

Enterado el rey, lo encerró en los oscuros fondos de un castillo. La princesa, acompañada

de otro caballero, puedo reunirse con él y casarse en el secreto de una noche espantosa.

Pasaron los meses y, recelando el padre, mandó degollar al caballero en su prisión.

En un terrible amanecer, unos fieles amigos la sacaron del palacio y, en una nave tripulada por ellos fingiéndose piratas, llegaron a las costas de Vasconia.

Al ver la desembocadura del río con el agua transparente, ella exclamó:

– ¡Munda Aqua!

Y todos los que la seguían llamaron Munda Aqua a aquel lugar que aun hoy conserva el nombre de Mundaka.

Cuando la princesa terminó de hablar, el niño se había dormido. Todas las mujeres vinieron a verle. Los hombres empezaron a llamarle Jaun Zuria (“Señor blanco” o “Señor rubio”). Según fue creciendo, su simpatía y su bondad ganaron el corazón de los sencillos vascos, y la belleza, el talento, la cultura y las dotes de mando que heredara de su madre, conquistaron hasta tal punto la admiración entre sus convecinos, que no vacilaron en elegirle como caudillo. Y él fue el primer señor de Vizcaya, pero esa es ya otra historia...

Ideas de Aventuras:

?? **Nota:** Molaría que uno de los PJs fuera médico o similar para ayudar a traer al mundo al niño, tampoco estaría mal que alguno de los PJs supiera algo de latín.

Los PJs se hallan descansando en una apacible villa costera cuando por casualidad presencian toda la movida del barco y demás tinglados, hasta aquí todo bien (de hecho, la joven princesa y alguno de sus acompañantes chapurrean un poco de latín así que quizás alguno de los PJs pueda servir de interprete si habla este idioma, si no será el cura del pueblo quien traduzca). Lo que no saben es que el rey o poderoso noble del lejano país ha enviado a su mano derecha al mando de una tropa de desalmados a que le traigan de vuelta a su nieto (la hija ya le importa un carajo), así que los PJs, un puñado de valientes guerreros norteños y los aldeanos, deberán hacer frente a lo que se les viene encima (esas escenas de batalla estilo *El guerrero N° 13* son imprescindibles). De hecho, el escenario puede alargarse fácilmente a una minicampaña si los asaltantes logran llevarse al niño y la madre les pide (o paga con sus joyas) a los PJs para que rescaten a su hijo de las garras del malvado.

Una oportunidad graciosa para dejar atrás la Península Ibérica y llevar a tus PJs a los salvajes, grises y helados mares del norte de Europa...

La Ermita de Nuestra Señora de Ezozia

Enviada por Joseba Ríos (tomado de Antología de Fábulas, Cuentos y Leyendas del País Vasco de Luis Barandiaran Irizar) (29-6-2001)

En tiempos muy remotos – próximamente hará de esto unos mil años–, se le aparecía la Virgen al dueño de Irigoín (caserío de Plazentzia) encargándole que edificara una iglesia en sus prados. Este trató de localizar un buen paisaje, y le pareció que ninguno era tan adecuado, por su limpieza y su situación llana, como el prado de Aritxa. Pasó la comunicación a los vecinos, y aceptando el acuerdo unánimemente, acometieron el trabajo en el prado de Aritxa.

Pero, he aquí, que lo que construían por el día, lo encontraban derribado por la noche y, lo que es más, todas las piedras y maderas aparecían en Ezozi. Cada mañana subían de nuevo las piedras al prado de Aritxa y de nuevo comenzaban la construcción. Pero siempre sucedía lo mismo: todas las piedras las habían trasladado abajo. Ya se habían cansado de andar siempre con el mismo problema y fue entonces cuando el hombre de Irigoín decidió montar guardia de noche.

Y sucedió entonces algo inesperado: obsevó como la Virgen, vestida con un traje de plata, trasladaba las piedras a Ezozi, con la ayuda de dos vacas a las que animaba:

“Aida, blanca y amarilla, / sácale el ojo / a ese que está mirando” (Transcripción de la casa: “Aida, txuri ta ori / ateraiizu begi / begirutzen ari den hori”)

De resultas de aquel percance, el hombre de Irigoín perdió un ojo y, a partir de entonces, hasta cerca de once generaciones han sufrido algún defecto en el ojo.

El Torto

Enviada por Eneko Madinabeitia (27-8-2001)

Antimuño es un caserío de Cegama. Dos hermanos de aquel caserío salieron monte arriba con intención de cazar. Cuando recorrían el monte, empezó a tronar y, viendo que un gran chubasco se les venía encima, empezaron a correr hacia un abrigo a lo largo de la meseta del monte Saadar. Allí vieron una gran choza y entraron en ella.

Luego entró allí un rebaño de ovejas y, tras éstas, el pastor, hombre corpulento de un sólo ojo en la frente. Era Torto o Tartalo. Este cerró la puerta con una gran piedra. Cuando Torto vio a los de Antimuño, dijo al más viejo de

los dos: "Tú, para hoy". Y al otro: "Tú para mañana".

De allí a poco metió un asador en el cuerpo del mayor de los hermanos, lo asó al fuego y lo comió. Seguidamente se tendió en el suelo y se puso a dormir. Su pecho se movía como los fuelles de una herrería, subiendo y bajando en fuerte respiración.

Entonces el joven de Antimuño cogió el asador, lo caldeó al fuego y se lo metió en el ojo a Torto. Se levantó este con su asador en el ojo, pero ciego. Y andaba a tientas buscando al joven de Antimuño; pero inutilmente; el joven se ocultaba entre ovejas y pieles.

A la mañana Torto abrió la puerta y allí mismo, con ambas piernas anchas, se plantó tieso. Llamando a las ovejas, a cada una por su nombre, empezó a sacarlas fuera. También el de Antimuño, cubierto con una piel de oveja, pasó entre las piernas de Torto y huyó fuera de la choza. Torto se dio cuenta de lo sucedido y empezó a perseguir al fugitivo, atendiendo al ruido de sus pasos. Empeño inútil: el joven llegó a un río y lo atravesó a nado. También Torto se echó al agua; pero no sabiendo nadar se ahogó en el río.

En otras versiones de la historia, Torto no sigue el ruido de pasos sino las voces de un anillo que le pone al joven. El anillo respondía "Hamen Nago" ("Estoy aquí") cuando Torto preguntaba "Nun Hago?", ("¿Dónde estás?"). El inteligente joven se libró del anillo arrojándolo a un río o pozo (las versiones no están muy claras) y Torto murió ahogado.

Torto está también considerado el primer pastor de ovejas. De pocas ovejas parece ser. Dos de los primeros pastores de la sierra del Gorbea se encontraron un día. Uno de ellos le dijo al otro: "Dame una oveja y así mi rebaño y el tuyo tendrán el mismo número de ovejas". Mas el segundo le dijo al primero: "Sí tu me das la oveja, el número de mis ovejas será el doble del de las tuyas" ¿Cuántas ovejas tenía cada Pastor? Es un

problema que los pastores de Arratia aún plantean a sus hijos.

El Pretendiente

Enviada por Eneko Madinabeitia (31 de octubre de 2001)

En Tartaloetxea vivía el rey de los tártalos que tenía una hija. Esta hizo un amigo. El padre dijo a su hija que exigiría un yerno que fuese más fuerte que él en tres cosas. La hija le respondió que su amigo podría tanto como eso y que señalará las tres labores.

La primera cosa era a ver quién arrancaba a mano un haya. El rey agarró por el tronco una corpulenta haya y la arrancó entera en el hayedo del caserío Izarra. El yerno pretendiente tomó un bramante y con él rodeó todo el hayedo.

– ¿Qué vas a hacer ahí? – le preguntó el rey.

– Arrancar todo el hayedo – le contestó el otro.

– No hagas tal – le dijo el rey–, no sea que nos quedemos sin madera y sin refugio para las ovejas.

La segunda cosa era ver quien lanzaba a mayor distancia la palanca. El rey la lanzó muy lejos. El futuro yerno, con su palanca en la mano, empezó diciendo a gritos: "Ahí va la palanca hasta Salamanca".

– No hagas tal – le dijo el rey–, pues tengo en Salamanca a toda mi parentela.

La tercera cosa era a ver quien lanzaba más lejos una piedra. El rey la lanzó muy lejos. El pretendiente tomó en la mano un tordo que llevaba escondido y lo soltó. El tordo desapareció hacia el lado del caserío de Aramaka.

Entonces el rey otorgó a su hija el permiso para casarse con aquel amigo.

Leyendas de La Rioja

Leyenda del Gallo y la Gallina

Enviada por Nuria Franco (2-2-2000)

En la muy antigua ciudad que la gente llama Santo Domingo de la Calzada, vimos al gallo y a la gallina. No sabemos de que color eran cuando vivían. Pero después de que fueron degollados y asados, revivieron todos blancos mostrando así el gran poder de Dios y su gran Milagro, de cuya veracidad ellos eran la prueba. Un cierto hombre bueno y amigo de Dios y su mujer, que también era muy buena, fueron con su hijo, un muchacho honrado, hacia Santiago de Compostela y llegaron cansados de andar a la ciudad. Pararon en casa de un hombre que tenía una hija que era una mujer joven. Cuando esta vio al hermoso muchacho se enamoró de él. Como este no quería casarse con ella a pesar de que esta se lo preguntaba y le molestaba, su amor se convirtió en odio y quiso causarle mal. Cuando los peregrinos querían irse, metió a escondidas una copa de su padre en la capa del joven. Por la mañana cuando los peregrinos se habían marchado, la muchacha comenzó a gritar diciéndoles a sus padres que les habían robado la copa. El juez al escuchar esto, decidió mandar a sus ayudantes enseguida para que se trajesen a los peregrinos de vuelta, cuando todos les dieron alcance, la muchacha consciente de su delito se acercó al joven y le arrancó la copa de su capa. Por ello como el robo quedaba demostrado, el muchacho fue llevado a un campo y fue ahorcado tras una condena injusta y siendo inocente.

Los padres afligidos y llorando por su hijo, siguieron por el camino hacia Santiago, a donde llegaron. Después de cumplir allí su devoción, dieron gracias a Dios y regresaron. Al pasar de nuevo por el sitio donde estaba ahorcado su hijo, la madre que lloraba mucho, se acercó a él, aunque su marido le recomendaba que no lo hiciese. Y el hijo que la respetaba enormemente, le dijo: "Madre, no llores por mí, por que estoy vivo, puesto que la madre de Dios y Santiago, me sostienen y me protegen. Ve, queridísima madre, a ver al juez que me condenó y dile que aun estoy vivo por que soy inocente, para que me deje libre y pueda volver contigo".

La madre emocionada se dio prisa y, llorando de alegría, fue a ver al juez que estaba sentado a la mesa e iba a cortar un gallo y una gallina asados que allí tenía. "Juez-le dijo-, mi

hijo esta vivo, ordena que lo liberen, por el amor de Dios". Cuando el juez escuchó esto pensó que ella, por su amor de madre, lo había soñado y le respondió sonriendo: "¿Que es todo esto buena mujer? No te engañes: tu hijo está tan vivo como estas aves". Y nada más decir esto, el gallo y la gallina salieron volando de encima de la mesa y el gallo cantó. El juez asombrado, salió enseguida, llamó a los clérigos y a los vecinos y juntos fueron todos a donde se encontraba el mozo ahorcado encontrándolo vivo y muy feliz. Se lo devolvieron a los padres y al volver a casa cogieron al gallo y a la gallina y los llevaron con gran solemnidad a la Iglesia. Allí encerrados son considerados como cosa milagrosa y señal de poder divino. Allí viven siete años y antes de morir tienen un pollito y una pollita del mismo color y del mismo tamaño. Esto sucede en esta iglesia cada siete años. También provoca gran admiración el hecho de que todos los peregrinos que pasan por la ciudad y que son numerosísimos, llevan una pluma de este gallo y de esta gallina y que estos nunca se quedan sin ellas. Yo soy testigo de ello por que lo vi y estuve allí y también cogí una pluma...

Ideas de Aventuras:

- ?? Los PJ llegan al pueblo justo a tiempo para presenciar el retorno de los peregrinos apresados y la acusación de la muchacha. Los padres de chico pueden pedir ayuda a los PJs para demostrar la inocencia de su hijo.
- ?? Uno de los PJ puede ser "víctima" de la pasión no correspondida de la muchacha y verse él mismo metido en este pequeño lío y acusado de robo. Todos deberán demostrar su inocencia o ayudarle a escapar.
- ?? Los PJs llegan a un pueblo en el que hace un día un peregrino fue ahorcado acusado de robo. Ha aparecido la madre diciendo que se le ha aparecido su hijo vivo y el cuerpo del chico ha desaparecido del lugar del ahorcamiento. Aquí se abren diferentes posibilidades:
 - El muchacho se ha convertido en un ánima o un muerto viviente y ronda por la zona en busca de venganza.
 - La muchacha ha robado el cadáver y pretende realizar un ritual profano para revivirlo y someterlo a su voluntad.

Leyendas de Valencia

La Escalera de Turche

Enviada por Fernando Gallego (14-2-2000)

Sobre la antigua ruta a Mirabonell Safogos, Amacasta y Atava, en plena huerta, se halla Buñol, rodeado amorosamente por los ríos Chico o Juanes y Buñol (tributarios del Júcar), que corren por macizos de montañas, en las estribaciones de la Sierra de La Cabrera y Sierra de Malacara.

Más allá, subiendo a las faldas del Alto Mulet y en la parte alta de la Cueva de Turche, que encallejonan el río Chico o Juanes, existe una escalera de peldaños desiguales grabados en la propia roca, conocida como Escalera de Turche.

El Señor de Buñol, Abdul Ben-atul-orum, tiene su "Kalaa" en un promontorio de roca, a quien se tiene por valeroso, prudente y sagaz, a cuyo pie está el paseo y barranco de Borrunes. Ben-atul-orum era hombre muy culto, sentía profunda afición por la historia y geografía, literatura, escribía poemas, gozaba de los manzanos, algarrobos y naranjos, de una huerta feraz y alegre, cuyo sistema de explotación y regadío viene de tiempos de los iberos y durante los escasos ocios que le concedían sus obligaciones de gobernante y guerrero gozaba con los libros.

Pero sus más entrañables desvelos, era su hija, educada con el mayor esmero por un sabio cautivo cuyo rescate le había costado a Ben-atul-orum una verdadera fortuna, de nombre Malba Tahan. La hija se llamaba Yaisa a la que había dedicado sus más finos cuidados y sus más entrañables desvelos. Tanto amaba a su hija que le había construido una torre en su "Kalaa" que se unía a su palacio por un largo y secreto pasadizo.

El sabio cautivo enseñó a Yaisa además de historia, geografía, religión, el arte o ciencia de la magia. Con una cultura tan vasta y una apariencia tan bonita, no puede extrañarnos que Yaisa tuviese muchos pretendientes entre los caballeros de su edad. Pese a ello y tener siempre cumplidos todos sus caprichos y de sus numerosos pretendientes, la hija de Abdul era una mujer soñadora, melancólica y metida en sí. El padre quiso distraerla y pensó que nada sería tan apropiado como llevarla de viaje con él.

Visitaron las cortes de Valencia, Sagunto, Játiva y Denia, donde la presencia de Yaisa levantaba tempestades de amor. Tuvo numerosos y egregios pretendientes, entre los príncipes y entre los caballeros con las mejores prendas personales. Pero la joven a todos rechazaba, deseando volver a su torre solitaria y allí pasar

completamente abstraída. Como Abdul Ben-atul-orum notase que el maestro de su hija, Malba Tahan, también se pasaba las horas sumido en igual tristeza y abstracción, un día le obligó a que le contase la causa de tal estado. Y el viejo astrólogo y maestro, le contó:

"Alá te guarde, ¡oh noble Abdul! Me preguntas por la causa de nuestra melancolía, y he de decirte que obedece a razones muy diversas. Tu hija Yaisa está triste porque necesita llenar su alma de amor como todas las doncellas jóvenes; pero es tan delicada y tan inteligente, domina las artes y las ciencias de tal modo... en una palabra, es superior a quienes la rodean, así que no siente ilusión por ninguno de ellos. El ideal de tu hija no existe y, sin embargo, no se resigna a vivir sin él. En cuanto a mí, me siento cada día más viejo, mi vida se acaba y quisiera volver a mi amado Tetuán, para que mis días se extingan en la tierra que nací."

Abdul quedóse muy perplejo y no dio permiso al sabio Malba Tahan, pues quería consultar a su hija, la bellísima Yaisa, cuya salud le preocupaba mucho más. Se fue a hablar con ella y le expuso la petición del anciano.

Yaisa respondió: "De ninguna manera quiero que se vaya mi Maestro hasta que me enseñe el último y más grande de sus secretos. En cuanto me lo diga seré completamente feliz". El bravo Abdul llamó al viejo maestro a su presencia, le relató lo que le había dicho su hija Yaisa. Los deseos del sabio y los de la joven podrían satisfacerse a la par, cuando el anciano le revelara su gran secreto.

"Tu hija gran Señor ha descubierto que la escalera labrada en las peñas de Turche conduce a un palacio encantado lleno de maravillas. La subida por tales peldaños es imposible, porque no fueron hechos para seres mortales. Por consiguiente sería imposible llegar a la famosa gruta-palacio si no hubiera otro medio para penetrar en él".

"¿Existe otro medio?"

"Existe y yo lo conozco, es mi singular secreto."

"Pues es necesario que mi hija conozca tu secreto y si te niegas te arrojaré a prisión de por vida... de manera que tú tienes la palabra" - amenazó el Señor del Castillo-

"Debo advertirte que la entrada que yo conozco es tan peligrosa, que tu hija podría quedarse encantada para toda la eternidad".

"En ese caso yo mismo acompañaré a Yaisa, y tú también; bien entendido, que mis servidores recibirán orden de cortarte la cabeza si nosotros quedáramos en la maravillosa gruta y te salvaras tú solamente."

“Hágase como tú quieras. Yo os esperaré al pie de la escalera al primer canto del gallo.”

Era media noche cuando Abdul y su hija Yaisa, fieles a la cita, llegaron al pie de la escalera. El viejo mago estaba allí. Abrió un antiquísimo libro y leía en voz alta y al finalizar se oyó un estruendo en el interior de la tierra y se abrió una grieta enorme en la montaña. Padre e hija estaban aterrados. El mago siguió leyendo y una fuerza mágica separó las paredes... dentro se veía un magnífico palacio, con deslumbrantes lámparas de aceite que iluminaban las más fabulosas riquezas, los dorados techos de oro estaban sostenidos por columnas de esmeraldas y los muros eran piedras preciosas. Abdul y Yaisa se precipitaron en su interior contemplando aquel prodigio.

Pasó una hora y el Mago silbó, padre e hija corrieron a la salida. El Señor de Buñol y su hija irradiaban felicidad guardando el más absoluto secreto de lo que habían visto, y el primero dio permiso a Malba Tahan, el mago, para que regresara a su tierra, como quería, pero tuvo que entregar el libro mágico a Yaisa. Así lo hizo y Abdul y Yaisa quedaron dueños de él.

Más un día, pasados los años, el Señor de Buñol echó de menos a su hija. Mandó buscarla y nadie la encontró. Efectuadas indagaciones, sus esclavos dijeron que la habían visto salir a medianoche y que el siervo que la acompañaba la esperase al pie de la escalera; pero que habían pasado horas y Yaisa no había vuelto.

Abdul mandó aparejar y enjaezar su más brioso corcel y desde la Torre Sur, llamada también de Musa, acompañado de sus sirvientes, partió al trote, como si estuviese loco y llegado a la Escalera de Turche, descabalgó, llamando desesperadamente a su hija.

Dentro de la tierra se oyó un quejido lastimero... después otros. El padre impotente para desencantar a la hija que tanto amaba ordenó a todos sus servidores que derribasen la escalera maldita y a deshacer la montaña. Pero cada vez la voz de la doncella se escuchaba más lejos.

Comprendió Abdul que sólo la magia podría romper el encantamiento y embarcó para África a visitar al sabio profesor, por si podía poner fin a su sufrimiento. Al llegar le encontró postrado en el lecho, a punto de morir, a las desoladas palabras del Señor de Buñol, apenas pudo responder, que su ciencia mágica era impotente para desencantar a Yaisa. Tránsito por el dolor, desesperado, murió de pena durante el regreso en altamar.

Y dicen los viejos del pueblo que las lamentaciones de Yaisa se oyen todavía, cuando llega la noche. Sigue aguardando a que un simple mortal se acerque a ella, con el propósito de desencantarla, quizá se trate de un empeño vano y Yaisa, deba permanecer encantada eternamente.

Leyendas de Portugal

Una Tragedia Amorosa en el Portugal Medieval

Enviada por Héctor Manuel Mellado Vega (original de César Fuentes Rodríguez) (15-12-2001)

No siempre los grandes amores son una fábula. Muchas veces la vida imita al arte, y de la realidad surgen historias más fantásticas que las concebidas por los hombres en las noches afiebradas del estío. Tal el caso de Pedro I de Portugal, apodado "El Severo".

Entre 1325 y 1357 el reino pertenecía a su padre, el rey Alfonso IV, y se hallaba envuelto en las luchas por el poder con los reyes de Castilla y Aragón. Cuando Pedro alcanzó edad suficiente para contraer matrimonio, se convino en desposarlo con la infanta de Castilla, doña Constanza, y obtener así alguna ventaja de esta alianza de sangre. Quiso el infante don Pedro a doña Constanza con obligaciones de marido, mas no con caricias de amante. Y la razón fue que se había enamorado de una dama de compañía de la propia infanta, llamada Inés de Castro, "milagro de hermosura en aquel siglo".

En 1345 murió doña Constanza, y el infante don Pedro quiso regularizar su situación con doña Inés, que ya le había dado cuatro hijos. Cuenta el cronista que ya algunos lo llamaban "El Casto", pues nunca se le conoció otra mujer, ni tuvo hijos fuera de este matrimonio, cosa harto frecuente entre las castas nobles, y más en los reyes, que prodigaban a la sazón bastardos por todo el reino y se cocían en la promiscuidad de sus amoríos, especialmente siendo aún jóvenes. Sin embargo, su padre Alfonso tenía planes, y pensó en casar a su hijo con otra princesa. Pero don Pedro no sólo lo desobedeció, sino que secretamente se casó con doña Inés. Aunque el secreto no lo fue tanto; pronto se supo en la corte, y las lenguas desatadas esparcieron la noticia por todo el reino.

Irritado don Alfonso por tal contratiempo, no vaciló en decretar la muerte de la esposa de su hijo, y encargó a tres cortesanos –cuyos nombres la historia guarda (Pedro Coello, Diego López y Álvaro González)– que se trasladasen a Coimbra, donde moraba doña Inés, y la asesinasen. Los miserables no se detuvieron ni siquiera en presencia de las

criaturas, y degollaron a la madre delante de sus propios ojos.

Mal calculó la reacción de su hijo el cruel rey Alfonso. Don Pedro, con ira imposible de medir, se alzó en armas contra su padre, sin tregua ni cuartel. El reino se dividió entre los partidarios de uno y del otro. Y el joven contrincante luchaba al frente de sus tropas como un endemoniado. Relataban sus soldados que ofrecía el pecho a todas las espadas y recorría las planicies erizadas de lanzas como si atravesase un campo de lirios. Algunos contaban que bajo el casco se cubría el rostro con un velo oscuro de gasa para que nadie pudiese adivinar que lloraba de dolor y rabia en el fragor de las batallas. Mas a pesar de lo cruento de los embates, la lucha no se definió hasta que el rey Alfonso murió de viejo.

Don Pedro lo sucedió por derecho, entonces, finalmente; y lo primero que hizo fue buscar a los asesinos de su esposa. Sus pesquisas le indicaron que los criminales habían huido a Castilla, donde entonces reinaba el rey Pedro, conocido por unos como "El Cruel" y por otros como "El Justiciero", que no dudó en entregarle a su tocayo a dos de los monstruos, puesto que el tercero logró huir hacia las tierras del hermano bastardo y enemigo del rey Pedro de Castilla, Enrique de Trastámara.

Pero al menos en los dos que atrapó vengó el rey portugués su saña, pues aún estando vivos les hizo sacar los corazones, a uno por el pecho, y al otro por las espaldas, y después mandó quemarlos. No contento con esto, quiso también castigar de algún modo a aquella misma corte que despreció a su esposa. Hizo desenterrar a doña Inés, trasladó el cadáver a Lisboa y lo sentó en un trono junto al suyo; luego ordenó que todos los cortesanos desfilasen ante ella y de rodillas besasen su mano, como reina. Y más aún. El mismo tributo reclamó del pueblo en el tránsito del cuerpo desde Lisboa a Alcobaça, en cuyo monasterio hizo labrar don Pedro dos tumbas: una para él y otra para doña Inés. Las tumbas están encaradas una frente a la otra de tal forma que, como dijo el propio don Pedro, "el día del juicio final, cuando resuciten los cuerpos y se incorporen, lo primero que verán los ojos de ambos será el rostro del ser amado".

Don Pedro murió en Estremoz en 1367, a los cuarenta y siete años de edad. Reinó sólo una década, durante la cual no se le conoció ningún amorío.

Leyendas de América

Leyendas de la ciudad de Ocaña

Enviada por Ignacio Melo (21-6-2000)

Fantasmas Típicos de Ocaña

La Mula Maniá, otrora una mujer hermosa que cometió contra sus padres una acción imperdonable. Cuéntase que quedó convertida al instante en una horrible mula que, por las noches, suele recorrer los barrios aledaños al río Chiquito, en busca desesperada de consuelo y perdón. La Mula Maniá "fue espanto urbano y seguramente correspondía al paso de alguna bestia mular o caballo que de noche recorría las empedradas calles y a cuyo ruido de los cascos, en que posiblemente faltara en ocasiones una herradura, se asociaba la idea de una bestia de tres patas" (Abadía Morales, 1977:508). Mula de Tres Patas o Mula Coscoja se le llama en otras ciudades de Colombia. Este ejemplo de metamorfosis se acerca familiarmente a la creencia árabe, recopilada en *Las mil noches y una noche*, varios de cuyos relatos nos hablan de estas transformaciones como castigo a las malas acciones.

La Luz Corredora, mala mujer que en algún tiempo dio muerte a su único hijo, atraviesa nuestros campos lanzando horripilantes alaridos, envuelta en su negra capucha que deja ver unos malignos ojos enrojecidos por el llanto, y llevando en sus brazos el fruto de su acción fatídica. El mito de la Luz Corredora está emparentado con el de la llamada Llorona y con el de la Candileja o Luz Viajera. No pocas personas de la región de Ocaña y sur del Cesar coinciden en afirmar que han escuchado sus lamentos y visto la terrorífica luz flotando sobre los árboles. Se habla de esta aparición también en Antioquia, Casanare y selvas del Catatumbo. Existe cierta correspondencia con la Tuliavijae de los indígenas cunas, quienes hablan de una hermosa nativa que habiendo sostenido amoríos con un pastor y concibiendo de él un hijo, ahogó a éste para evitar el escándalo.

La Llorona, versión de las anteriores, y que bien pudiéramos identificar con la Patasola, siembra el terror por el antiguo Cerro de la Horca, presentándose indistintamente en el día o en la noche.

Las riberas del río Algodonal tienen también su peculiar fantasma: es el Martín Pescador, de gran sombrero y descomunal tabaco, que tiene por pasatiempo ahuyentar las presas y gastar bromas a los esporádicos pescadores de "aguagatos" y "coroncoros", y a los bañistas solitarios.

Un ser maléfico, similar al popular Hojarasquin del Monte que siembra el pánico entre los campesinos del Tolima y Cundinamarca, lo encontramos en las zonas boscosas del suroccidente ocañero, en las estribaciones de la cordillera Oriental. Se le supone antropófago y licencioso, de aspecto terrible; suele secuestrar niños y doncellas para celebrar sus sangrientos festines en lo profundo de la selva. Este ser se acerca mucho al espantable Boraró indígena y al Wendigo norteamericano.

El Anima Sola aparece durante el mes de noviembre por las riberas del río Chiquito, alarmando a las gentes sencillas con sus lamentos de ultratumba. Este fantasma es similar al descrito por Janer quien dice: "En los campos de Bretaña, los viajeros son con frecuencia atemorizados por los lastimeros gemidos de la 'Chillona de Noche', fantasma de los más maléficos, que les persigue encarnizadamente" (Janer, 1880:175).

Tanto la Luz Corredora como la Llorona y el Anima Sola, sin dejar de lado la versión ocañera del Hojarasquin del Monte y el Martín Pescador, personifican fuerzas específicas encargadas de proteger la naturaleza.

El Paso de la Cruz

Enviada por NicoAmil (3-10-2000)

Hace muchos años había un gaucho a quien de joven llamaban en la pampa un "mozo flor", flor de pecado, desgraciadamente. Y cuentan que poseía el don de atraerse la simpatía de todos, hombres y mujeres. Y no poco aumentaba su prestigio el decirse, con aire de misterio, que era dueño de un talismán, que debía a un indio brujo y milagrero, cuyo poder era inmenso. Por eso el mozo lo mismo copaba bancas en las mesas de juego que se adueñaba de los corazones femeninos en los bailes.

Pero llegaron los años de la madurez, de los desengaños, de los enemigos que la envidia produce, y de pronto, su corazón y su cerebro fueron tocados por la divina gracia. Cambió por completo y no se dedicó ya más que a hacer el bien donde tanto mal había hecho: se convirtió en el santo de su pueblo.

Sin embargo, hombres forasteros llegaron allí y se empeñaron en no querer ver en él más que a un viejo brujo que debía de ser muy rico, y algún tesoro debía tener escondido. No creyeron lo que decía, y apoderándose de él una noche, sin lograr hacerle declarar dónde tenía el escondite de su oro, lo mataron a golpes.

Después escondieron su cadáver bajo unas piedras y huyeron de allí como alma que lleva el diablo. Desde entonces, su alma en pena se aparecía por las noches oscuras en forma de aquella luz azulada que llaman "la luz mala", y perseguía a los jinetes y se posaba en las ancas de sus aterrorizados caballos. El gaucho valiente que pasaba por allí desafiando la superstición, o se volvía loco o pagaba con la vida su atrevimiento.

Finalmente, por milagro, en el sitio del crimen nació un árbol, y ese árbol tomó la forma de una cruz, es decir, no tenía más que tronco y dos ramas horizontales, como los brazos de una cruz. Si en la primavera nacían en él unas ramitas rojas, pronto se secaban y volvía a presentar el árbol la forma de una cruz. Se comentaba que el alma había dejado de penar, y al ver que la luz mala se había apagado, la gente se atrevió a pasar por allí en las noches sin luna.

Como si aquel milagro no bastara, vino después otro. Un día, a un leñador sin creencia alguna se le antojó cortar a hachazos uno de los brazos de aquella cruz natural y echarla al fuego del hogar como otra rama cualquiera. ¡Pero esa rama era diferente! Allí se quedó arrimada a la pared sin consumirse. Y lo más asombroso era que al calor de la ardiente brasa inalterable, se cicatrizaban, por prodigio, las heridas y se curaban los diversos males. La mayor curación, sin embargo, fue la del espíritu del atrevido leñador, quien de hombre sin creencias, trocose, por la divina gracia, en un buen hombre respetuoso con el prójimo creyente. Ya efectuada esta conversión, el cortado tronco se consumió en el hogar. Pero allá, en el árbol milagroso de donde procedía, brotó una nueva rama horizontal que completó el brazo que le faltaba a la cruz.

El Nakaq

Enviada por Ricard Ibáñez (14-11-2000)

En Sudamérica se dice que los norteamericanos obtienen la "grasa" esencial para la metalurgia, los productos farmacéuticos y la lubricación de los cohetes espaciales a partir del asesinato ritual de peruanos pobres y el procesamiento de sus cuerpos. Se cuenta que el ingenuo viajero es atacado en lugares remotos por el nakaq, una criatura demoníaca en forma de hombre de barba blanca que viste un poncho de color blanco y cabalga a lomos de una mula blanca portando un machete. A veces, es un mestizo que se viste con la piel de sus víctimas y cabalga sobre una mula negra. A veces las dos cosas a la vez.

Acecha en los caminos solitarios, degüella a sus víctimas y las cuelga en pozos de minas para que los cuerpos suelten la grasa en

unos recipientes. En ocasiones emplea para aturdirlos un polvo hecho a partir de fetos extraídos a las mujeres que ha asesinado. es capaz de extraer la grasa de los cuerpos vivos mediante una operación mágica, de tal forma que los viajeros pueden continuar hasta su lugar de destino donde, inconscientes de su sino, se debilitan rápidamente y mueren.

Una reelaboración de este mito considera que la Iglesia católica expide bulas a estos nakaqs para matar selectivamente a sus feligreses (...) la lámpara del sagrario, claro está, funciona con grasa humana (...) Se identifica a los enemigos de la guerrilla Sendero Luminoso con los nakaqs, y todo el mundo sabe que a los nakaqs hay que matarlos y mutilarlos de modo espantoso para impedir su retorno...

Los Indios Pueblo

Enviada por Aker (23-11-2000)

Los hombres no tenían fuego.

El lobo no tenía fuego.

El perro y el lobo eran amigos.

El lobo le dijo al perro:

– Ve a robarles una chispa a los indios pueblo.

El perro se acercó a los hombres.

Los hombres alimentaron al perro y este se olvidó de robar la chispa.

Los Mitos Kollas

Enviada por Andrés Lorenzo (tomado de Sibila Camps) (8-1-2001)

"El otro día, los chicos estaban comentando que andaba el diablo por el playón del río. Yo duermo sola, y como mi habitación da para ese lado y se oye con fuerza el río, esa noche no pude pegar los ojos." Los temores resultan graciosos en boca de Elizabeth Shmitter, maestra de la escuela de El Angosto. No en los kollas, en quienes las tradiciones ancestrales conviven sin conflictos con lo que han absorbido de las religiones católica o evangélica.

El diablo o Pujllay adopta distintas formas. "Cuando las chinitas van mucho de baile en baile por las comunidades, se les aparece como un gaucho de negro, montado en un caballo blanco con apero de plata – cuenta Abel Palacios–. Se las lleva, las posee, y después ya no pueden llevar una vida normal."

"A los changos se les aparece como una mujer toda de verde, con la pollera y el rebozo bien bordados y el sombrero con muchos flecos – continúa Palacios–. Posee al hombre, lo aturde, ya siempre pecha p"al lao del monte y no

puede vivir tranquilo. Se vuelve agresivo y actúa como otra persona."

Diez años después, en El Angosto aún se sigue hablando del último caso. "Una mujer dice que le pasó eso: que tanto salía a bailar, que corría todas las noches y se iba p"al lao de las quebradas, los ríos, lugares feos –señala Palacios–. La familia estaba preocupada y la trajeron a los médicos. Al volver, seguía yéndose, como si estuviese perdida."

Al igual que en la Puna y que en la quebrada de Humahuaca, el Pujllay es el símbolo del carnaval. Representado como un muñeco de trapo de color rojo, permanece todo el año enterrado en un cerro, adonde la comunidad va para la veranada. El sábado previo al carnaval, la familia a la que le toca hacer de anfitriona prepara la chicha y, rodeada por los vecinos, desentierra al diablito: es la señal para festejar con erke, caja, coplas, canto y baile.

Un vecino con ganas de divertirse encarna al Pujllay, vestido de mujer. Dirige el carnaval y va de puerta en puerta, seguido por un grupo bullanguero. "Nadie tiene que negarle nada –explica Palacios–. Hace maldades, se mete en las casas, saca queso y maíz y tira para afuera, a los que vienen con él. El lunes, ya machaos, todos descansan y se preparan para el otro fin de semana." Finalmente, el diablito vuelve a ser enterrado hasta el año siguiente.

Otro personaje maligno es el ucumar, un enorme mono que anda en dos patas por el bosque. El uco macho persigue a las mujeres, y la uca, a los hombres. Siempre los llevan a lugares impenetrables, donde los muelen a palos. En la selva también se esconde el overo (yaguareté), al que también llaman la michila. "Casi no se deja ver. Dicen que no hay que mirarlo a los ojos, porque cuando te mira, te lleva p"al monte y te come –apunta Palacios–. El overo tiene arte: cuando lo querés balear, no le entra la bala; o no te sale el tiro, te quedás inmovilizado y temblás todo".

Al igual que en la Puna y en la quebrada de Humahuaca, el 1° de agosto se celebra en las Yungas el día de la Pachamama, la Madre Tierra. El día previo es el de la llamada, cuando se sahúman casas, corrales y huertos, para alejar a los malos espíritus.

Ese día hay mucho por hacer: herrar a los caballos, marcar el ganado y señalar a las ovejas con lanas de colores. Por la tarde, en un pozo, se ofrenda a la Madre Tierra lo que ésta ha producido: maíz, hojas de coca, frutas y parte de las comidas preparadas para la ocasión. La fiesta, con canto y baile, dura hasta el amanecer.

Mezcla de ceremonia católica con cultos ancestrales, el Día de las Almas se inicia entre los kollas el 1° de noviembre y se celebra entre dos o tres familias. Por la mañana se preparan los platos favoritos de los difuntos. Por la tarde,

todos se visten con sus ropas típicas y van al cementerio a visitar a sus seres queridos, en cuyas tumbas encienden velas, dejan coronas de flores silvestres y rezan oraciones.

Pasan esa noche despiertos, rezando. Al amanecer se despacha a las almitas: se cava un pozo en el fondo de la casa, se entierra parte de la comida y se brindan reverencias y oraciones. Lo que queda, se reparte casa por casa. Por la tarde se come lo recibido y se festeja con erke, quena, caja y coplas. "Eso, los mayores –aclara Palacios–. Los jóvenes ya se apartan y bailan con cumbias, la música más moderna."

Piratas Franceses

Enviada por Tiberio Sempronio Graco (tomado de Naufragios de Alvar Núñez Cabeza de Vaca) (5-5-2001)

"Acabo de veinte y nueve días que partimos de la Havana, aviamos andado mil y cien leguas que dizen que ay de allí hasta el pueblo de los Açores. Y passando otro día por la isla que dicen del Cuervo, dimos con un navio de franceses; a ora de medio día nos començo a seguir con una caravela que traía tomada de portugueses, y nos dieron caça, y aquella tarde vimos otras nueve velas y estaban tan lexos que no podimos conoscer si eran portogueses o de aquellos mesmos que nos seguian. Y quando anochescio estava el frances a tiro de lombarda de nuestro navio y, desde fue oscuro, hurtamos la derrota por desviarnos del, y como iva tan junto de nosotros, nos vio y tiro la via de nosotros, y esto hezimos tres o cuatro vezes y el nos pudiera tomar si quisiera, sino que lo dexava para la mañana. Plugo a Dios que quando amanescio nos hallamos el frances y nosotros juntos y cercados de las nueve velas que he dicho, que a la tarde antes aviamos visto, las cuales nosciamos ser de la armada de Portugal, y di gracias a Nuestro Señor por averme escapado de los trabajos de la tierra y peligros de la mar.

Y el frances, como nosocio ser el armada de Portugal, solto la caravela que traía tomada, que venia cargada de negros, la cual traía consigo para que creyessemos que eran portogueses e la esperassemos, y quando la solto dixo al maestre y piloto della que nosotros eramos franceses y de su conserva. Y como dixo esto, metio sesenta remos en su navio y ansi, a remo y a vela, se començo a ir y andava tanto que no se puede creer. Y la caravela que solto se fue al galeon y dixo al capitan que nuesro navio y el otro eran de franceses, y como nuestro navio arribo al galeon y como toda la armada via que ivamos sobre ellos, teniendo por cierto que eramos franceses, se pusieron a punto de guerra y vinieron sobre nosotros y llegados cerca les

salvamos. Conocido que eramos amigos se hallaron burlados por averseles escapado aquel corsario con aver dicho que eramos fanceses y de su compañía, y assi fueron cuatro caravelas tras el. Y llegado a nosotros el galeon, después de averles saludado, nos pregunto el capitan Diego de Silveira que de donde veniamos y que mercaderia traíamos, y le respondimos que veniamos de la Nueva España y que traíamos plata y oro. Y preguntonos que tanto seria. El maestro le dixo que traeria trezientos mil castellanos. Respondio el capitan: "boa fe que venis muito ricos, pero trazedes muy ruin navio y muito ruin artilleria; !o fi de puta! can a renegado frances e que bon bocado perdio, bora Deus. Ora sus pos vos avedes escapado, seguime e non vos apartades de mi; que con ajuda de deus eu vos porne en Castela."

Y dende a poco bolvieron las caravelas que avian seguido tras el frances, porque les parecio que andava mucho y por no dexar el armada que iba en guarda de tres naos que venian cargados de especeria[...] y llegamos al puerto de Lisboa a nueve de Agosto, bispera de señor Sant Laurencio, año de mil quinientos y treinta y siete años.

Un Íncubo en el Convento de la Encarnación

Enviada por Pedro García (22-5-2001)

A comienzos del siglo XVII, muchas eran las santas mujeres que en Lima sostenían reñidos combates con el demonio para mayor gloria de Dios. En su *Vida Admirable y Muerte Preciosa de la Venerable Madre Soror Rosa de Santa María*, Leonardo Hansen cuenta que la delicada terciaria limeña se topó en cierta ocasión con el diablo y le dijo: "¡A tí te digo, puerco sarnoso!, ¡sal acá!, ¡aquí te espero!, ¡sal si te atreves! Haz quanto puedas y quanto Dios te permitiere en mi cuerpo, que en mi alma, fío en mi esposo que no podrás. Sal, bestia cornuda, ¡riñamos!" Al instante salió tan grande como un gigante; tembló el aposento, y cogiéndola por el pescuezo, la dobló como un mimbres, pareciendo quererla desmenuçar en polvos; pero ella, con ánimo entero y fixo en Dios, se reía y le escupía.

Estas virtuosas doncellas dispuestas a dejar que el demonio les hiciera cualquier cosa en sus cuerpos para templar sus espíritus, la mayoría de las veces se alzaron invictas sobre las asperezas de la carne, que bien sabemos que eran los ayunos, los sufrimientos, los rigores y los placeres. Siguiendo el ejemplo de Santa Catalina de Siena, Santa María Magdalena de Pazzis o Santa Brígida de Suecia, las santas limeñas lucharon con el diablo a brazo partido o simplemente se dejaron desguazar, para que le

constara al maligno que a la carne le podía hacer de todo y al espíritu nada.

Sin embargo, en 1629 la madre Inés de Ubitarte – monja de clausura del convento de La Encarnación de Lima–, se presentó ante los comisarios del Santo Oficio para acusarse de apostasía, pacto explícito con el demonio y comercio carnal con los incubos del infierno.

La denuncia provocó la alarma en la ciudad, pues ya que el diablo era incorpóreo – como afirmaba San Agustín–, era evidente que Lucifer había desenterrado un cadáver del atrio de la Iglesia Mayor, para así realizar el "coitus diabolicus" con sus víctimas. Girolamo Menghi señalaba en su *Flagellum Demonum: Exorcismorum Terribiles*, que tales cuerpos eran mezclados con barro y ceniza, y Santo Tomás aseguraba en *De Trinitate*, que más tarde eran dotados de semen que el mismo diablo extraía de los sueños deshonestos de algunos cristianos que pecaban mortalmente con sus pollutio nocturna. Los inquisidores ordenaron a la población recluirse en sus casas, y publicaron un bando por el que quedaba prohibido soñar hasta que el íncubo fuera destruído.

La monja Ubitarte era célebre por su ciencia infusa y famosa como "castigadora de demonios", mas la derrota sufrida le deparó el ingreso en los calabozos de la Inquisición. Allí contó el inefable episodio ocurrido en la clausura:

"...que avía cuatro años se avía desengañado por avérsele aparecido visiblemente el demonio en figura de hombre, una noche estando en su celda acostada. Y le avía dicho que se holgase, pues por medio de los embustes que le avía ayudado a haçer era tenida comúnmente por santa. Y que se diese a los gustos del mundo y no hiciesse penitencia ni se matasse, porque a la hora de la muerte le daría una gran contrición, conque moriría santa y la celebrarían con fiestas y regocijos. Y que diciéndole las dichas cosas y muchos requiebros de "mi alma", "mi vida" y otros, sintió que se le había echado encima y conocido carnalmente, sintiendo que le entraba su miembro en su natura como hombre a muger. Y que aunque al principio la rea se avía turbado, después encendida en un fuego grande de sensualidad le avía admitido y correspondido con otros tantos requiebros como el demonio le decía, y que le avía besado en sus partes y que en aquel deleyte avía tenido effusión de semen..."

Inés de Ubitarte volvió a La Encarnación y nunca más salió de su celda. El íncubo sedujo a otras monjas en diferentes conventos de la ciudad y hubo que sacar a Nuestra Señora en procesión para obligarle a volver a los infiernos. Las reverendas madres dijeron que tenía "una grande verga, fría como la nieve y negra como la pez, que era cosa muy rara y digna de verse".

Leyendas de Europa

El Mortal y los Fomorianos

Enviada por Phelan (10-7-2000)

Hace tiempo en el reino de Erin habitaba un humilde mortal que no conocía descanso en su hogar; su familia estaba inmersa en asuntos que atañían al Rey del Ulster en la fortaleza de Tara.

– ¿Conocéis a los Fomorianos? – preguntó Phelan a Su Majestad.

– No. Las tierras del norte quedan lejos de mi ámbito – contestó.

Son demonios, seres sin piedad y asediaban la fortaleza del Rey. Irlanda la hermosa estaba tocada de sangre en aquella época hasta que el humilde mortal tomó las armas de su padre muerto y se unió al Rey del Ulster para combatir a los Fomorianos. Muchas vidas se perdieron aquel día, muchas viudas quedaron tras los senderos sangrientos de Tara, pero el mortal defendió a su Rey y vio cómo todos sus amigos morían. La lealtad le llevó a no poder auxiliarlos y fue sombra para su corazón.

Tiempo después en las costas de Erin el mortal disfrutaba de su soledad en un rocoso acantilado y entonces escuchó el canto de una alegre doncella, aquella sombra que su corazón albergaba parecía disiparse escuchando aquella virgen voz femenina acompañada de tañidos de lira y él la llamó "Dama del Sol". Pero no pudo hablar más y quedó prendado de su música y belleza durante varios días.

Mas la sombra regresó, los Fomorianos llegaron a las costas, y el mismo Rey de Tara quiso enfrentarse a ellos con el poco ejército que le quedaba y de entre ellos, aquel mortal enamorado se transformó en un guerrero sin igual dos pieles de lobo caían sobre sus hombros y una gran espada abatió una y otra vez a sus enemigos, el néctar de la vida fluía sin cesar y los poderosos hijos de los Tuatha de Danann pudieron vencer finalmente a los Fomorianos. No obstante, herido de muerte, el mortal suspiró, se sentó en un charco de sangre negra, de un fiero enemigo, que estaba maldita y allí la existencia le otorgó el don para combatir la eternidad...

Ya en el reino de los muertos el mortal avanzaba hacia una errante oscuridad fría e impenetrable, sus heridas ya no sangraban, los dioses acudieron a la oscuridad y allí estaba Llugh el de la mano de plata y la propia Dana, madre del mortal. Y acordaron concederle un deseo como honra a su valentía en batalla, ¿adivináis majestad lo que pidió el mortal?

Pidió poder unirse a ella para siempre y los dioses no quisieron privar a la tierra de tan magnífica voz y maldijeron al astuto bardo y guerrero porque hubieron de resucitarlo y helo aquí vagando por senderos distintos cada día, cada año, cada siglo...

Sobre Embalsamientos y Reliquias

Enviada por Ricard Ibáñez (extraída de Bailando sobre la Tumba) (6,7-11-2000) y Aker (7-11-2000).

En la Europa medieval no era extraño dejar dinero para que a uno lo desmembraran al morir. En 1284, un tal Chevalier Jacques d'Anniviers solicitó que su carne y sus huesos fueran separados y enviados a distintas fundaciones monásticas. Chevalier Jacques estaba multiplicando el número de ordenados que trabajaban para la salvación de su alma. Tras la muerte, aún quedaba por hacer mucho trabajo para asegurar la liberación del alma del purgatorio o para conseguir que los santos intercedieran por ella.

Sabemos gracias a las denuncias papales de esta práctica, como la de Bonifacio VII en 1299, que era común transportar a los muertos por toda Europa hasta el monasterio de su elección. Para superar el problema de la descomposición se extraían los intestinos y se enterraban, y en ocasiones se hervía el resto del cadáver para limpiar los huesos, que ha continuación se bañaban en vino perfumado y pimienta (...) El embalsamamiento, al parecer, se solapaba con el "encurtido" y se inspiró en técnicas para preparar cadáveres y conservar carnes para el consumo humano, técnicas necesarias en los tiempos en que la mayor parte de los animales tenían que ser sacrificados antes del invierno.

En 1231, la piadosa Isabel de Turingia murió a la tierna edad de veintitrés años. Había pasado su vida cuidando abnegadamente de los enfermos y las personas que sufrían. Su piedad y entrega la convertían en una clara candidata a la canonización. Antes que su cuerpo se enfriase siquiera, los ciudadanos de Marburgo, en un arrebatado de devoción (ejem) le cortaron el pelo y las uñas y le amputaron los dedos, las orejas y los pezones. Por último, robaron su mortaja... Cuando en el siglo XI el ermitaño San Romualdo habló de abandonar su aldea de Umbría (Italia) los vecinos, temerosos de quedarse sin las

reliquias que sin duda ofrecería su cuerpo cuando muriera, conspiraron para asesinarle...

Ideas de Aventura:

- ?? La idea de aventura es clara, ¿no? Acompañar a un piadoso e inofensivo hombre santo hacia cualquier otro lugar... ¿Quién podría hacerle mal?
- ?? Los PJs (damos por supuesto que gente aventurera y de mal vivir) son contratados por el obispo local para que recuperen el brazo "incorrupto" de un viejo ermitaño local que murió hace cinco años y que fueron diseminadas por toda la zona. La cosa es que el obispo esta acabando de construir una gran iglesia y le gustaría dar un golpe de efecto reuniendo todas las reliquias del susodicho eremita (ya que se esta considerando su canonización). Ya ha encontrado casi todas y solo le queda de conseguir el dichoso brazo. El problema viene de que este está en posesión de una testaruda e influyente abadesa que no esta dispuesta a deshacerse de el. La cosa es que el brazo ha podido ir a parar a un convento de monjas de clausura (buena manera de introducir un PJ o PNJ femenino en el grupo, una novicia que aproveche la incursión para huir...) que habría que asaltar. Por supuesto que asaltar un convento es dar pie a una inmediata excomunión así que si les pillan el obispo negará cualquier relación con ellos.
- ?? Una variante interesante puede ser que el espíritu del ermitaño se presente ante ellos pidiéndoles ayuda para reunir sus pedazos y darles cristiana sepultura. En esta variante los pedazos serian varios y podrían estar tan alejados unos de otros como quisieras pudiendo de este modo hacer viajar al grupo (guiado por el espíritu) tanto como se desee en busca de los pedacitos, los cuales podrían estar en posesión de los mas variopintos personajes, desde vendedores de reliquias hasta devotos nobles, pasando por magos goéticos que planean usar la reliquia como ingrediente en algún oscuro ritual.

Un Exorcismo Peculiar

Enviada por Ricard Ibáñez (extraído de Adolphe Orain, según el relato oral del padre Constant Tual, de la aldea de Bain, en 1898) (16-11-2000)

En una parroquia situada a orillas del río Vilaine vivió hace tiempo una joven poseída por el Diablo. Sus padres, desesperados, decidieron llevarla al cura para que la exorcizara. El sacerdote la roció con agua bendita y ordenó al diablo que saliera:

– ¡No saldré! – replicó el demonio

– ¡Saldrás! – insistió el cura, que no dejaba de asperjar al demonio

El diablo ofreció tanta resistencia como pudo, pero finalmente, viéndose vencido manifestó:

– Saldré del cuerpo de esta joven, pero a condición de que pueda entrar en el del sacristán.

– ¡Ni hablar! – exclamó indignado el sacristán.

El cura, que comenzaba ya a cansarse de tanto asperge, dijo al demonio:

– Trato hecho, saldrás por la boca de la joven y entrarás por el trasero del sacristán.

Éste, al oír las palabras del cura, corrió a sentarse en la pila llena de agua bendita.

– ¡Que venga si se atreve! – gritó.

El diablo, que había salido del cuerpo de la joven, fue perseguido a golpes de hisopo por el sacerdote, quien le expulsó de la iglesia y le obligó a regresar al Infierno...

El Diablo en el Interrogatorio

Enviada por Ricard Ibáñez (19-6-2001)

A ver, a principios del siglo XVII, en Marsella, ejercía de párroco un sacerdote joven y razonablemente guapo llamado Luis Gaufridy. Quiso la mala suerte que de él se enamorara (no está claro que si platónicamente o no) una jovencita que, por azares del destino, acabó de novicia en el convento de las Ursulinas de Aix. La muchacha empezó a mostrar síntomas claros de posesión demoníaca, y cuando realizaron sobre ella un exorcismo (cubriéndole el cuerpo con huesos y calaveras del santo osario del convento, por cierto) declaró que a los diez años había sido seducida por un sacerdote apóstata llamado Luis, que la había obligado a unirse al Diablo mediante un pacto de sangre...

Evidentemente, la Inquisición tomó cartas del asunto, hizo detener al sacerdote y procedió a tomarle declaración...

Mientras pinchaban su cuerpo en busca de "zonas insensibles" que evidenciaran que era un adepto de Satán, un estrépito espantoso resonó en la chimenea, "seguido de la aparición de un hombretón negro que movía la cabeza" (según declaración de los testigos). Todos los presentes salieron a estampida de la sala, dándose codazos en la puerta, excepto el acusado, que estaba atado, y uno de los secretarios, que se enredó con la toga y se cayó al suelo, donde se quedó haciendo convulsivamente la señal de la cruz y meándose encima de puro terror...

El "gigante negro" resultó ser un deshollinador que se había perdido en el laberinto de chimeneas del edificio...

Pero eso no salvó al pobre Gaufridy. Sometido al "Interrogatorio extraordinario" terminó confesando, y fue quemado en la hoguera el 30 de Abril de 1611.

Se conserva el texto de su supuesto pacto diabólico: "Yo, Loys, clérigo, renuncio a todos y cada uno de los bienes espirituales y corporales que podrían provenir de Dios, de la Virgen y de todos los santos y santas, y especialmente de Juan Bautista, mi patrono, y de los santos apóstoles Pedro y Pablo y de san Francisco. Y a tí, Lucifer, a quien veo en mi presencia, me entrego en cuerpo y alma, con todas cuantas buenas obras pueda hacer, con excepción del fruto de los sacramentos, con respecto a quienes se los administre, y así firmo y certifico cuanto he consignado."

El acuse de recibo de Lucifer reza como sigue: "Yo, Lucifer, prometo a tí, señor Loys Gaufridy, clérigo, concederte virtud y poder para embrujar, mediante el soplo por la boca, a todas y cada una de las mujeres y jovencitas que desearas. En fe de lo cual estampo mi firma."

Muy legalista ¿no? Ahora ya sabemos que los abogados van todos al Infierno...

El Bastón del Rosacruz

Enviada por Hardeck (5-2-2002)

Cuenta la leyenda que un Rosacruz, había encantado un bastón de nudosa madera de tal forma que podía invocar un gigantesco demonio, el cual le llevaba por los aires a su espalda, y cuyos servicios usaba para cruzar el Canal de la Mancha. El tema fue que en una ocasión algo falló y ambos cayeron en medio del canal, siendo un barco que por allí pasaba testigo del suceso y que, según comentaron, fue tan grande el estruendo que provocaron que toda la tripulación se quedó sorda un mes.

La Bestia de Gévaudan

Por Aker

Una leyenda francesa² cuenta que una "bestia" desconocida mantuvo aterrorizados a los habitantes de la comarca de Gévaudan al devorar cerca de un centenar de personas entre 1764 y 1767. Si bien se han barajado las más diversas hipótesis especulando acerca de un enorme lobo e incluso de un hombre lobo, nunca se ha podido determinar la identidad de este monstruo.

² Nota de Aker: De leyenda nada, que "algo" se comió a más de un centenar de personas está más que probado.

Todo lo que había leído hasta el momento acerca de este extraño caso me ha llamado enormemente la atención, pues cualquiera de las hipótesis no deja de ser sorprendente. Nunca he oído que el lobo sea una amenaza tan seria para el ser humano, y mucho menos que uno solo de estos animales, que suelen atacar en grupo, se atreva a eliminar a cien personas con ese sadismo del que se servía esta Bestia. Por otro lado tampoco puedo creer que se haya tratado de un hombre lobo que bajo los efectos de la luna llena decapitase a toda esa gente para luego devorarla...

Hace pocos meses, la revista *Mas Allá de la Ciencia* publicaba un extenso artículo en el que Carlos Chevallier Marina narra una muy buena investigación acerca del misterio de esta Bestia, y en él señala un detalle muy importante que nunca anteriormente se había mencionado: la posibilidad de que el agresor fuese uno, o varios hombres, de instintos sádicos. Al parecer, en algunos de los cadáveres se han hallado indicios de agresiones sexuales que evidentemente no han podido ser perpetuados por un animal salvaje.

Dejando a un lado los numerosos relatos novelados acerca de la Bestia de Gévaudan, existen algunos documentos oficiales que describen los crímenes llevados a cabo por ésta. El primer estudio serio ha sido realizado por el abad François Fabre en 1901, quién demostró documentalmente que habían sido exactamente 70 las víctimas (la gran mayoría niñas y mujeres jóvenes), además de otros 76 ataques y enfrentamientos con 27 heridos.

En las autopsias que se realizaron por aquel entonces a los cadáveres, se han revelado claros indicios de agresión sexual en algunos de los cuerpos de las mujeres y niñas mutiladas por el enigmático asesino, lo cual dio lugar a rumores tales que la Bestia no era un animal sino uno o varios maníacos que habitarían en los bosques, o incluso algún señor feudal que aprovechándose de su poder, había agredido y violado a las jóvenes campesinas en los desolados prados de Auvernia.

El primer ataque tuvo lugar el 30 de junio de 1764, donde la Bestia devoró a una niña de 14 años. En los días siguientes decapitó y mutiló a otras dos niñas de 15 y 12 años, así como a un joven de 15 y a una mujer de 32, todos ellos en la misma provincia pero de diferentes localidades de Gévaudan. Así continuó una larga lista de víctimas, con una media de dos por semana.

El problema era tan grave que los aristócratas locales realmente inquietos por esa situación solicitaron la intervención del cuerpo de caballería de la Corona para dar caza al o a los asesinos. Tras varios meses de búsqueda y como éstos no daban con el animal, los lugareños recurrieron al propio rey Luis XV, quien ofreció

una recompensa elevada al que pudiese darle caza. Ésta noticia trascendió las fronteras del país, provocando la llegada masiva de cazadores de toda Francia así como de diversos lugares europeos.

Como todos codiciaban la generosa recompensa ofrecida por el monarca, la competencia individual fue tal que incluso los numerosos rastreadores dejaban pistas falsas para engañarse unos a otros. Este panorama fue aprovechado por los países enfrentados a Francia para ridiculizar al monarca francés, como Prusia e Inglaterra, quienes con sorna repitieron hasta la saciedad que "cómo un país puede amenazar militarmente a grandes potencias, cuando su ejército no es capaz de cazar una simple fiera en su propio país".

Las burlas indignaron al rey, quién para acabar definitivamente con la Bestia envió a varios de sus hombres de confianza³, aunque sin éxito. Mientras, el "monstruo" seguía devorando más víctimas.

En varias ocasiones los cazarrecompensas dieron caza a enormes lobos, haciendo que se disparase la euforia colectiva al creer que lo habían atrapado y dando por cerrado el caso, pero la cruda realidad era que los ataques a mujeres y niños no cesaban.

El gasto de estas batidas y cacerías recayó sobre los campesinos, quienes debían mantener a las tropas del rey pagando impuestos más elevados, y muchos, por su miedo al monstruo se negaban a salir a trabajar al campo, razones que agravaban su habitual pobreza.

En una ocasión, Marie Jean Vallet, una criada del cura de Paulhac, hirió a muerte a la bestia con una bayoneta cuando ésta se disponía a atacarla, a quién de nuevo se la dio por muerta por sus graves lesiones hasta que meses más tarde, ya recuperada, volvió a atacar a otros pueblerinos. Los lugareños comenzaron a creer que ese animal era un ser sobrenatural y la encarnación de la Bestia del Apocalipsis.

También llegaron a culpar a los zingáros y a los nómadas que cruzaban el territorio francés de haber dejado escapar una fiera de sus circos, o de haber hechizado un animal para que causase esos daños.

De todos los rumores, el que más fuerza cobró fue el que acusaba a Antoine Chastel, un joven de carácter asocial que vivía aislado en los bosques desde los 19 años criando perros asilvestrados y otras alimañas. Finalmente fue el propio padre de este muchacho, el veterano cazador y gran perseguidor de la Bestia, Jean Chastel, quien dio caza al temido animal, matándolo el 19 de junio de 1767 con el disparo de una sola bala fundida a partir de dos medallas de la Virgen María. Ni que decir tiene que este

hombre se convirtió en un héroe de la región de Auvernia.

El rey pidió que el cadáver del animal fuese trasladado a la Corte, pero desgraciadamente durante el traslado y por el calor, la travesía se hizo tan difícil que el cuerpo llegó a Versalles completamente descompuesto. El rey no pudo más que donar su esqueleto al Museo de Ciencias Naturales de París, donde se conservó hasta la revolución de 1830, fecha en la que los altercados contra Carlos X provocaron un incendio en dicho museo, calcinándose tanto esos huesos como la mayoría de los grabados sobre el "monstruo".

Según consta en el acta notarial y en los archivos departamentales de Puy-de-Dôme, en la necropsia realizada al cadáver de la Bestia se pudo constatar la presencia de las numerosas cicatrices de las heridas proferidas por los campesinos que a ella se enfrentaron. Al ser abiertas las cavidades abdominal y craneana fueron extraídos del estómago las vísceras de un animal, unos huesos de cordero y la cabeza y el fémur de un niño. En el interior de su cabeza sólo había un minúsculo cerebro en proceso de descomposición, mientras que el resto del cráneo era una masa ósea espesa, donde se sujetaban las membranas de una muy potente mandíbula. Además, se certificó la causa exacta de su muerte: "La bala disparada por el fusil del llamado Jean Chastel, la cual traspasó la nuca del animal y arrasó las cuatro primeras vértebras..."

³ Nota de Aker: Su propio jefe de cazadores.

Parte 2

Artículos



Los artículos han sido ordenados por bloques temáticos informando sobre el verdadero autor del artículo y sobre el colistero que lo mandó a la lista.

El Arte de la Guerra

Las Espadas Jinetas

*Por Germán Dueñas y Fernando Quesada
(enviado por Karnak)*

Las espadas Jinetas o ginetas son la herencia más directa, clara y rica de la panoplia hispanoárabe. El origen de su nombre hay que buscarlo, según la Crónica de Alfonso X, en la tribu berberisca de los benimerines, conocidos también como Zenetes, que entraron en la Península en el siglo XIII para combatir al servicio de Mohamed I de Granada, con Ellos habían traído este tipo de arma, de menor peso y longitud y parecida anchura que la espada cristiana de la época. Debido a su calidad y rareza (no llegan a la decena en total) son universalmente estimadas y admiradas. En España son tres los museos que tienen la fortuna de albergarlas. El del Ejército, que posee dos ejemplares. El de San Telmo de San Sebastián y el Arqueológico de Nacional.

La Jineta del Museo Arqueológico Nacional además de pertenecer a esta escogida selección de espadas hispanoárabes tiene una historia apasionante. Su origen es una incógnita. Se supone que pudo llegar a León como una ofrenda del Rey Católico a San Marcelo con ocasión del traslado de su cuerpo desde África a la Península, el 29 de marzo de 1493. Desde comienzos del siglo XVIII, lució la imagen del santo tallada por Gregorio Fernández y emplazada en su iglesia de León. Son muchos los santos que portan espada, bien por haber sido guerreros antes que santos o porque la iconografía los representa con este atributo debido a que fueron martirizados con él. En este caso, la condición de centurión romano y su indumentaria militar explicaría la presencia de la espada en su atuendo. Con posteridad en 1868 se consiguió que la espada fuera donado al museo arqueológico por su alto valor histórico.

San Marcelo León era un centurión romano destinado en la Legio VII Gemina que tenía su acuartelamiento en las cercanías de León. Su conversión se ve delatada al no realizar la ofrenda del incienso. Debido a ello, fue procesado en el año 298 d.c. por las autoridades romanas y trasladado a Tánger, para ser juzgado y decapitado en esta ciudad. En 1471 los portugueses entraron en dicha ciudad y hallaron una lapida que rezaba de la siguiente manera MARCELLUS MARTIR LEGIONENSIS. Sus restos fueron traídos a León en 1493 y colocados en la iglesia de su advocación. La talla de su imagen fue encargada a Gregorio Fernández a principios del XVII.

Descripción de la Espada

La espada de la Jineta o espada Jineta a secas es un arma característica del periodo granadino nazarí. No se conocen precedentes norteafricanos o orientales claros, por lo que su origen es incierto. Se caracteriza por una hoja recta de doble filo, bastante estrecha y ligera y una compleja empuñadura tripartita. Con todo parece que muchas de las hojas conservadas no son las originales sino posteriores añadidas incluso en Toledo con la marca del perrillo, atribuida a Julián del Rey, espadero granadino convertido al cristianismo. Lo más característico de estas espadas, sin embargo y lo que les dota de individualidad, son sus empuñaduras, en general de magnífica decoración, lo que ha llevado a considerar que la mayoría de los ejemplares son armas de corte o de parada, cosa que se considera discutible.

En todo caso las empuñaduras constan de una guarda con un arriaz muy curvo que abraza el arranque de la hoja y cuyos lados se decoran con calados o cabezas de animales (elefantes, animales fantásticos y otros) el puño propiamente dicho consta de tres partes y se remata en un pomo discoidal o esférico a su vez rematado con un botón alargado. La vaina es de madera recubierta de cuero con una guarnición compuesta de embocadura dos abrazaderas para una tradicional suspensión mediante tahalí colgado del hombro (según muestran las pinturas de la Alhambra) y contera. La embocadura de la vaina y el arriaz hacen juego de modo que la espada envainada aumenta el efecto decorativo disimulando la unión. En la decoración de empuñadura y vaina abundan el bronce dorado, la plata, las filigranas de oro, las incrustaciones de marfil, y los esmaltes. Y a menudo aparecen inscripciones con lemas como "solo dios es vencedor".

No se sabe el origen de la denominación aunque la documentación escrita muestra que ya se empleaba el término espadas moriscas o espadas a la jineta para designarlas. Se sabe que no tiene relación con la esgrima derivada de la monta a la jineta (estribo corto que obligaba a flexionar la pierna).

En época de Carlos V la voz Jineta se emplea para denominar un tipo de corta alabarda de hierro sobredorado y decorado con borlón, empleada por los capitanes de infantería como insignia de mando. De ahí pasaría finalmente a designar una charretera de rango para sargentos.

Las Órdenes Militares

Por Héctor Manuel Mellado Vega

Orden De Calatrava

Una vez que el rey Alfonso "el Emperador" libró la Villa de Calatrava, tuvo a bien dar la mezquita mayor al arzobispo de Toledo, a fin de que la consagrara en iglesia, y encomendó la defensa de la plaza, en 1.150, a los Caballeros Templarios. Eran éstos por sus riquezas muy poderosos y por su esfuerzo y arrojo muy temidos. Pero una vez muerto el rey Alfonso, los musulmanes pusieron todo su esfuerzo en la reconquista de Calatrava, y así Abad el Múmen se aprestó para forzar la línea del Guadiana. Tal potencia mostraron que Calatrava se tuvo por perdida y los Templarios rehusaron, juzgando lo más prudente abandonarla.

Por tanto la Orden del Temple devuelve la villa fuerte de Calatrava al rey, don Sancho. La situación se tornó gravísima., Si se perdía Calatrava, la amenaza árabe se cernía sobre Toledo, y cuanto había reconquistado, el rey Alfonso VII, iba camino de perderse. El rey Sancho proclamó que Calatrava le sería entregada en propiedad al que decidiera defenderla, convocando un Consejo con sus nobles, en el cual se hallaba don Raimundo, Abad de Santa María de Fitero y un monje, llamado Diego Velázquez, burgalés de la Bureva, hidalgo y noble, soldado del rey Alfonso, y famoso por sus hazañas. A la vista del silencio con que los nobles acogieron la propuesta, el monje Velázquez, despertados sus sentidos bélicos, sacó aparte al Abad Raimundo y le instó, le rogó y acabó persuadiéndolo a que pidiera Calatrava. Así lo hizo, lo que a muchos pareciera temeridad o locura.

En la villa de Almazán, el 1 de enero del año 1.158, el rey don Sancho, hijo de Alfonso VII, firmó la carta de donación perpetua de la Villa y fortaleza de Calatrava a la Orden del Cister, representada por el Abad don Raimundo, y a todos sus monjes, para que la tuvieran para siempre jamás, y, con ayuda del Monarca la defendieran de los enemigos de Cristo.

Confirmaron la donación el rey de Navarra, el mayordomo del soberano, el Potestad de Castilla, el Señor de Logroño, el Primado de las Españas, varios condes, magnates y prelados, entre ellos el de Sigüenza, Cerebruno, que pronto habría de ocupar la toledana silla. Más tarde, don Sancho, donó a los freires de Calatrava, llamándolos ya por este nombre, el pago y aldea de Cirujales, en el término de Toledo, en señal de gratitud por haber tomado la defensa de Calatrava. Partieron el Abad don Raimundo y su Capitán de Guerra, don Diego Velázquez, seguidos de una inmensa multitud de la cual muchos profesaban en la Orden

Cisterciense. Los árabes, a la vista de tal multitud, desistieron y Calatrava pudo ser salvada. El Abad organizó un ejército de más de veinte mil hombres que repartió por campos y aldeas.

Constituida la orden, el mayor nervio de sus fuerzas bélicas fue formado por numerosos caballeros que se acomodaron a las costumbres del Cister tanto como lo permitiese su oficio guerrero, uniendo la fatiga del soldado con la abstinencia del cenobita, las fervientes oraciones con el bravo empuje en la pelea.

El promotor principal de la Orden de Calatrava, fue Fray Diego Velázquez. Una vez muerto, la división cundió, resistiéndose los caballeros a tener por superior a un Abad y a vivir mezclados con los monjes en vida contemplativa, por lo que decidieron elegir un Maestre de la Orden. Los monjes se retiraron a Ciruelos y los caballeros retuvieron a Ocana convirtiéndose en milicia para elegir su caudillo.

Fue el primer Maestre de Calatrava don García según consta en documentos del 1.164. Consiguió del Cister y del Pontificado la primera regla y forma de vida para la Orden de Calatrava. Muerto, le sucedió don Fernando Escaza, cuya vida transcurrió en continuo guerrear. Fueron sucediéndose los Maestres y la Orden, convertida en formidable ejército, estuvo en ayuda de los reyes cristianos. Al de Castilla le acompañaron en la conquista de la ciudad de Cuenca. Al de Aragón en la toma de la ciudad de Alcaniz.

La pujanza de la Orden, sufrió un tremendo revés, ante el arrojo del caudillo Almanzor, quien con poderoso ejército tomó Calatrava, y sus defensores fueron pasados a cuchillo. Con los últimos restos de la Orden, el Maestre don Nuño Pérez atacó la fortaleza de Salvatierra, convirtiéndola en casa de la Orden en tanto no pudiera ser recobrada la villa de Calatrava.

Los Maestres se fueron sucediendo y convertida nuevamente en pujante ejército, tomó parte en la Batalla de las Navas de Tolosa donde su Maestre don Ruy Díaz quedó tan malherido en un brazo que no pudo volver a empuñar arma alguna.

En los años siguientes la Orden de Calatrava, fue reconquistando diversas fortalezas y villas lo que la hizo recobrar su antiguo esplendor, llegando su dominio desde Almadén hasta Toledo, desde Argamasilla de Alba hasta Sierra Morena.

Emprendida la conquista de Andalucía por los reyes cristianos, los caballeros de la Orden formaron siempre la vanguardia, aumentando su poderío con las numerosas donaciones de villas y fortalezas.

En la villa de Salvatierra alzaron nuevo convento al que bautizaron con el nombre de Calatrava, en recuerdo y memoria al baluarte del

Guadiana. En los años siguientes, participan en las campanas de la Reconquista como fuerza de choque, tomando parte en la conquista de Baeza y el cerco y ocupación de Córdoba.

A tanto llegó el poder de esta Orden Militar, que los reyes entraron en recelo por lo que determinaron que la elección de Maestres lo sería por designación real.

En años posteriores, la Orden no sólo combate sin tregua a los musulmanes sino que se enfrenta a divisiones internas. Una muestra del favor que los Pontífices otorgaban a esta Orden lo prueba el hecho de que, disuelta la de los Templarios, todos los bienes que estos poseían le fueron entregados a Calatrava.

Desde su origen, doscientos años atrás, los caballeros calatravos debajo de la túnica y como hábito de religión, llevaban un escapulario. El Maestre don Gonzalo Núñez creyó que aquello no diferenciaba bastante a los caballeros de los seglares y obtuvo del pontífice Benedicto XIII que en su lugar ostentaran una cruz colocada sobre las vestiduras, insignia que se pusieron todos por primera vez el día de los Santos del año 1.397.

La orden de Calatrava fue poderosa en tierras, villas, fortalezas, así como por el número de sus vasallos en sus posesiones esparcidas por toda España. En no pocas ocasiones intervino en la política nacional inclinándose según conviniera a sus intereses. Tal poder tenía, que hasta los Reyes Católicos para aplacar la sed de riquezas del comendador Fernán Gómez de Guzmán, desmembraron de la Corona la aldea de Fuenteovejuna, en Córdoba, para entregársela. Lo que sucedió, ya se sabe; que el pueblo entero, harto de soportar sus abusos, acabó ahorcándolo.

Pero los Reyes Católicos no eran soberanos capaces de soportar otro poder que no fuera el emanado de la corona por lo que, siendo Maestre de la Orden don Garci López de Padilla, determinaron que había llegado la hora de dar fin a la Orden de Calatrava, de modo que la misma quedaba incorporada a la Corona tan pronto como muriera su Maestre. Vino así a ser don Garci López el último y es curioso señalar que el primero fue un García.

De esta manera, la sabia política de don Fernando y doña Isabel que hizo bajar de sus castillos a los señores feudales para someterles a su tutela, sacó a la corona Real de la vergonzosa servidumbre en que todos la mantenían, no siendo los que menos los Maestres de la Orden de Calatrava cuyo poder, ejércitos y riquezas les llevaban a estimarse soberanos independientes y rivales del único y verdadero jefe de la nación.

Orden De Santiago

Esta Orden Militar castellano-leonesa data su fundación en el año 1.158, bajo el reinado de Alfonso VIII. Determinados documentos, pretenden unir la fundación de la

Orden de Santiago a la victoria de Clavino. Aún cuando el rey Ramiro I fundara una hermandad bajo la advocación del Patrón de España, mal podía tener por objeto defender a los peregrinos si los cofrades tan sólo eran trece, en memoria de Jesucristo y sus Apóstoles. Varios autores datan la fundación a comienzos del reinado de Fernando I.

Pero fue bajo Alfonso VIII de Castilla. Su origen se basó en las reyertas entre los Castro y los Lara que determinaron cesar en ellas y así se recoge en el documento de fundación de la Orden: "Y los dichos caballeros viendo el gran peligro que estaba aparejado a los cristianos, inspirados por la gracia del Espíritu Santo, para reprimir a los enemigos de Cristo y para defender su Santa iglesia, hicieron de sí muro para quebrantar la soberbia de aquellos que eran sin fe y pusieron la cruz en sus pechos a manera de espada, con la señal é invocación del bienaventurado Apóstol Santiago y ordenaron que dende en adelante no peleasen contra cristianos, ni ficiesen mal ni daño a sus cosas y renunciaron y desampararon todas las pompas mundanas, y dejaron las vestiduras preciosas y la longura de los cabellos y todas las otras cosas en las que hay mucha vanidad y poca utilidad y prometieron no ir contra aquellas cosas que las Santas Escrituras defienden y de lidiar siempre contra los paganos por tener a Dios aplacado cerca de sí y de vivir ordenadamente por la Ley Divina".

Entre los fundadores de la Orden se contaron Don Pedro Fernández, Don Pedro Arias, el conde Don Rodrigo Álvarez de Sarriá, Don Rodrigo Suárez, Don Pedro Muñoz, Don Fernando Odoarez, señor de la Varra y Arias Fumaz, señor de Lentamo.

Freiles de Cáceres se llamaron los fundadores de la Orden, del nombre de la primera ciudad poseída en virtud de donación de Fernando II de León y que poseyeron poco tiempo, pues tornó a poder de los moros.

Aprobadores de la Orden fueron Don Cerebruno y Don Pedro, arzobispos de Toledo y Santiago y Don Juan, Don Fernando y Don Esteban, obispos de León, de Astorga y de Zamora. El día 29 de julio de 1.170, quedó fundada la Orden. En 1.172 se había extendido a Castilla. Caballeros de Ávila se agregaron a su Regla. La aprobación pontificia fue del Papa Alejandro III, con el fin de que fueren criados en temor a Dios, "y para remedio de la flaqueza humana, se permite el matrimonio a los que no pudieran ser continentes; guardando a la mujer la fe no corrompida y la mujer al marido, porque no se quebrante la continencia del tálamo conyugal, según la institución de Dios y la permisión del Apóstol San Pablo".

Como instituto militar nació la Orden de Caballería de Santiago y casados eran algunos de sus fundadores. Se convino que cuando ayunaran

los freiles no convendrían con sus mujeres y durante las Cuaresmas, éstas morarían en los Monasterios con las que no tuviesen maridos. Más que instituto militar, esta Orden parecía una comunidad religiosa a la vista de las obligaciones de sus miembros: misa diaria, veintitrés Padrenuestros diarios; los domingos el sacramento de la Eucaristía y ayunarían dos Cuaresmas. Se les imponía dar de comer a los pobres, haciendo de criados suyos, tres veces ano y darles fraternalmente y con plena caridad todo lo necesario. Al fallecimiento de cada freile, su comendador tenía que tomar a un pobre por cuarenta días, dándoles todo lo necesario para su mantenimiento. El punto más delicado, era la permisión para el matrimonio, pues ninguna comunidad religiosa lo admitía. Los miembros de la Orden de Santiago no estaban obligados a hacer voto de castidad. El Papa Alejandro III redactó una Bula, por la que se recomendaba el celibato. En los Estatutos de la fundación de esta Orden se precisaba: "En conyugal castidad, viviendo sin pecado, semejan a los primeros padres, porque mejor es casar que quemarse".

Los castigos se aplicaban según la gravedad de la falta: El más curioso era el que se aplicaba por desobediencia a la Orden o por pecado de ira: Se quitaban al freile la cruz y las vestiduras. Luego se le aplicaban disciplinas (azotes). Se le despojaba de las armas y el caballo. Estaba obligado a comer en el suelo, de la comida de los sirvientes y obligado a hacer los mismos servicios que ellos. La escudilla en que tomaba la comida era similar a la utilizada por perros y gatos. No iba a Capitulo y en la iglesia ocupaba el lugar postrero. Ayunaba los miércoles y viernes de cada semana. Los castigos se imponían al freile por: Descubrir los secretos del Capitulo; Herir con armas o palo a la mujer propia; Por muerte a hombre seglar o mutilación a freile de algún miembro; Por sacrilegio; Por mentir; Del que se jactase de la nobleza de su linaje menospreciando a otros; Por contradecir al Maestre. Asimismo, los freiles de la Orden de Santiago estaban obligados a: Ser fieles a su rey y su maestre. Ser benéficos y compasivos. Dar ejemplo de moderación y templanza. Constituirse en esposos fieles y vigilantes de su familia. Amar a su patria.

El capitulo décimo de los Estatutos de la Orden, dice así: "Agora, caballeros de Cristo, despertad y alcanzad de vosotros las obras de las tinieblas y vestíos de las armas de la luz, porque el enemigo, vuestro antiguo adversario, no vos pueda engañar, el cual anda alrededor buscando a quien haga pecar, y se esfuerza en muchas maneras para vos retraer de la carrera de la justicia y de la senda derecha de la verdad. Nunca desistáis de la defesión de vuestros fieles y prójimos y de la Madre Iglesia. Ninguna cosa hay tan gloriosa ni agradable a Dios que, por

defesión y conservación de su ley, escoger fenecer su vida por cuchillo, o fuego, o agua, o captividad, o por otros cualesquiera peligros que pueden acontecer. Y así, freiles bien amados, vos conviene por muchas tribulaciones entrar en el reino de Dios y alcanzar aquella bienventura que prometió a los que le aman, la cual ni ojo vivo, ni oreja oyó, ni corazón de hombre pudo pensar ni saber. De donde se sigue que si alguno enflaqueciera su cuerpo por poco comer o por grandes ayunos y las fuerzas suyas le desfallecieran para la defesión de la ley de Dios y de los prójimos, sepan que hizo muy mal, y será culpado de juicio ante Dios. Que para sufrir los grandes trabajos continuos, nos muestra la Sagrada Escritura ejemplo de Elías, que el Angel vino a él y le puso debajo de la cabeza pan cocido so la ceniza y le dijo: Levántate y come, que gran camino has de andar. Y Nuestro Señor en el Evangelio hubo misericordia de las campanas que vinieron a él, y no los quiso enviar ayunos a casa porque no enflaqueciesen y desfalleciesen en el camino".

La Orden de Caballería de Santiago, con su maestre investido de grandes atribuciones. Con sus trece, a quien tocaba la provisión del maestrazgo; con sus comendadores, para administrar las posesiones adquiridas por donación o conquista, y con sus freiles, que guarnecían castillos o moraban en los conventos propios, o en familia y que al primer llamamiento salían en aguerrida tropa. Fueron la vanguardia de los Ejércitos cristianos contra los moros. La historia de la primera Orden de Caballería española está marcada por gloriosos hechos de armas, en los que tomaron parte no sólo los nobles, sino las milicias de las ciudades incorporadas a Santiago. Fue una época de continuas luchas en las que la Orden de Caballería de Santiago siempre se encontró en primera línea.

Orden De Montesa

La Orden de Montesa fue creada por una bula Papal de fecha 10 de junio de 1317, vísperas del apóstol San Bernabé, que empieza con las siguientes palabras: "Pía Matris Ecclesia cura, de fidelium salute sollicita", pero el verdadero fundador y creador de la orden fue el rey don Jaime II, de Aragón, quien les cedió el castillo de Montesa, enclavado en territorio valenciano, frontera con los sarracenos de aquella parte. Y de allí habrían de partir los caballeros de la Orden que se denominó de Santa María de Montesa.

Pero las dificultades no fueron pocas. Los jueces ejecutores, de la bula pontificia, iban dando largas al asunto, motivados por sus particulares intereses que les hacían caer en continuas discrepancias. Y es que había una gran dificultad: según la bula de fundación, era al Maestre de Calatrava a quien le correspondía la

creación de la nueva Orden y el armar caballeros y hacer vestir el hábito a los caballeros Montesanos. El rey don Jaime, con tiempo, había escrito al Maestre calatravo para que apresurara su acción, pero este que hacía muy poco caso a su rey natural, que era el de Castilla, y muchísimo menos a otro monarca extraño, como era el de Aragón, ni se dignó contestar a aquellas cartas. Tornó a escribir el rey y tampoco obtuvo contestación, lo que no debía extrañarle porque el Papa también se había dirigido al Maestre de Calatrava sin que este se dignara darle una respuesta. El rey se dirigió al Papa para que apremiara al desobediente calatravo. El Pontífice pasó el encargo al arzobispo de Valencia y a este prelado le sucedió exactamente lo mismo cuando trató de comunicarse con el Maestre de Calatrava.

El arzobispo de Valencia, harto ante aquel silencio, decidió cortar por lo sano y envió a Castilla, en busca del Maestre calatravo, al Abad del Monasterio de Nuestra Señora de Benifazá, de la Orden del Cister. Este buen prelado halló al Maestre en la villa de Martos. Ante las pretensiones del recién llegado, se negó a acudir a Valencia, alegando sus obligaciones para la custodia de la frontera que su rey le tenía encomendada. En cuanto a lo de no contestar a las cartas, el Maestre alegaba que él era hombre de espada y no de pluma y que obedecía mejor las órdenes del Papa matando moros que perdiendo el tiempo creando una nueva orden Militar. Y lo que latía en el fondo de todo aquel asunto era que a la Orden de Calatrava no le sentaba muy bien ceder las posesiones de Aragón a otra Orden y hasta contemplaba con horror la citada fundación de Montesa. Al fin, cedió, enviando a Valencia a un procurador suyo, don Gonzalo Gómez.

Se acabó nombrando primer Maestre de la nueva Orden a don Guillén de Eril, hombre ya anciano, pero muy experimentado en las artes militares y no cediendo a nadie en nobleza porque descendía nada menos que don Berenguer Roger de Eril, uno de los llamados "Nueve de la Fama", en Cataluña. Poco le duró el cargo a Eril, porque a los setenta días de haber sido elegido, entregaba su alma a Dios. El segundo fue don Arnaldo de Soler, que tampoco dejó gran huella en la recién creada Orden. El tercero fue don Pedro de Thous y este sí que fue distinto porque era hombre acostumbrado a la brega y no le asustaba batalla más o menos. Participó en la batalla de las Navas de Tolosa y tal sería su ayuda, que el rey se la agradeció mucho, teniéndolo a partir de entonces en mucha estima.

Le sucedió otro Maestre que prestó muy buenos servicios al rey de Aragón, don Pedro "el Ceremonioso". Se hallaba el reino de Valencia alborotado por la sublevación denominada, de "la Unión", por la que algunos nobles valencianos,

apoyándose en el pueblo, deseaban emanciparse de la tutela del Reino de Aragón, constituyéndose en Reino independiente. Razón tenían los valencianos en sus justas quejas y los muchos agravios sufridos. Encomendó, el rey de Aragón, al Maestre de Montesa que metiera en cintura a los sediciosos. De esta guerra a la que se llamó, de la Unión, no hablaremos. Está en la historia. Únicamente diremos que los Montesanos fueron baza muy importante para que el rey don Pedro, de Aragón, venciera a los sublevados de Valencia. A la hora del castigo, utilizó un método muy especial. No hizo que el verdugo, o los verdugos, utilizaran la espada ni el hacha para decapitar a los jefes de la Unión. Tampoco los ahorcó. Resulta que había una gran campana que utilizaban los unionistas para llamar a sus Juntas. El rey Pedro, "el Ceremonioso", hizo que esta campana fuera fundida y a los principales cabecillas les hizo tragar el bronce derretido.

Como en las otras Ordenes Militares, en esta también existieron Maestres cuyo final fue bastante lastimoso. Al décimo, don Felipe Vivas de Canamás, sin que se sepa por qué, unos asesinos le dieron veneno. Pasó el séptimo que fue don Gilaberto de Monsaviu, que dio paso al octavo Maestre, don Luis Duspuig. Fue un hombre que conquistó para la Corona de Aragón el reino de Nápoles. Estuvo en todas las empresas, que fueron muchas, de Italia. Tomó por su esfuerzo a Bicari, escalando la muralla y en ella se mantuvo mucho tiempo en medio de los dardos que le disparaban. Y como el terreno era resbaladizo y apenas si se podía sostener, se hizo sostener por las puntas de las lanzas de sus caballeros. Permaneció fiel al rey, don Juan II, en cuantas turbulencias tuvieron efecto en su reinado. La Orden de Montesa se convirtió en la principal fuerza militar defensora del Trono.

Pero ya los reyes comenzaban a tomar parte activa en la elección de los Maestres. A la muerte del Maestre Duspuig, la Orden nombró nuevo Maestre a don Felipe Díaz de Canamás, pero el rey Fernando "el Católico", impuso, como tal, a don Felipe de Aragón y Navarra, sobrino suyo, así que revocando el anterior nombramiento dio el cargo a su pariente. Ahora que entraban don Fernando y dona Isabel en el último acto de la conquista de Granada, el nuevo Maestre de Montesa al frente sus caballeros fue el primero en el peligro y el más valiente en la batalla. Cercó y tomó a Vera. Pasó a Muxacar, cerca de Cartagena y asimismo la rindió. Innumerables plazas fuertes sucumbieron ante el ataque de los caballeros de Montesa y pasando a mayores, el Maestre y los suyos llegaron hasta Baza. Allí se dio una fuerte batalla. Peleaban los Montesanos para vencer, pero las huestes de moros que se le enfrentaron eran mucho más numerosas que ellos y peleaban con gran fiereza. Hubo que iniciar la retirada, pero desconociendo el terreno, muchos se perdían, para caer

muerdos a lanzazos por los moros. En aquellos momentos no le faltó el valor al Maestre, pero un arcabuzazo disparado a poca distancia puso fin a su vida y a sus proezas, cuando sólo contaba treinta y dos años.

Y llegamos al último Maestre, don Pedro Luis Garcerán de Boria, electo a los diecisiete años. Fue un valiente y leal servidor del rey Felipe II, alcanzando las más famosas dignidades y altos empleos. Pero, al cabo de algún tiempo, renunció al maestrazgo en favor del rey pidiendo al Pontífice que incorporara la Orden de Montesa a la Corona. Así se hizo por una bula de Sixto V expedida en Roma siendo el 15 de marzo de 1587, que daba por concluida la dignidad del Maestre.

Acabó la Orden de Montesa como Caballería Militar y desde aquel momento quedó incorporada al Estado. Su carrera no fue muy larga, pero su gloria, sí fue grande. Tuvo Maestres que fueron valerosos caballeros, dignos de toda alabanza y sus miembros siempre se caracterizaron por su culto al honor. Vivió dos siglos y medio para entrar en la Historia de España. Y, en realidad, si murió como organización religiosa-militar, no lo hizo como entidad honorífica: Vive y vivirá su bandera, la Cruz de San Jorge, como memoria de sus hazañas.

Arqueros

Por Joan Valls de Padrinas

La señal de victoria realizada con los dos dedos de la mano en forma de " V " tiene sus orígenes, en el símbolo que realizaban los arqueros medievales con el dorso de la mano dirigida hacia sus enemigos, como estrategia psicológica antes de entrar en batalla. Cuando el enemigo veía este gesto, comprendía el mensaje: "Cuidado que aún tengo dedos para armar mi arco y disparar mis flechas". Cuando alguno de estos hombres era hecho prisionero y si la Diosa Fortuna lo dejaba ser canjeado por una suma de dinero como rescate, se le amputaban los dedos índice y corazón, asegurándose de esta forma que nunca más volvería a disparar una flecha.

La dotación de flechas de un arquero inglés referenciada por los datos de la batalla de Crécy en Ponthieu fue de 24 o 36 flechas atadas en racimos de 12. Las primeras docenas iban armadas con puntas largas especiales para caballería, la última docena llevaba puntas de doble filo (barbadas) para infantería y para menor distancia.

Antes de que se agotase la dotación de flechas de los arqueros en línea de batalla, se les suministraba dotaciones completas desde carros

en docenas exactas. Los encargados de este trabajo eran niños quienes por su condición eran lo suficiente ágiles y rápidos para realizar este trabajo, las flechas las clavaban en el suelo enfrente de los arqueros para que las pudieran disparar más rápido. Muchos de estos niños morían en combate.

Las puntas de flecha destinadas para atravesar las cotas de malla solían tener la longitud de 4 pulgadas y de forma piramidal, las que se destinaban contra los caballos tenían el mismo diseño pero llegaban a ser de 6 pulgadas. Habitualmente se disparaba sobre los animales ya que al sentirse heridos se desbocaban o al caer impedían las cargas de la caballería.

La palabra carcaj, tal como se escribe correctamente en castellano y que significa estuche o funda donde se llevan las flechas que se disparan con el arco proviene de la persa Tarkas.

La costumbre al incorporarse a filas del corte de pelo proviene de la norma de cortar el pelo a los arqueros para que no sobresaliesen del casco con el fin de que las largas melenas de la época no se enredaran con la cuerda al tensar el arco (batalla de Hasting año 1066).

Los arqueros antes de entrar en batalla, tenían sus arcos desmontados. Cordar y descordarlos era cuestión de segundos. El sitio que empleaban para guardar y llevar las cuerdas era debajo de sus gorros o cascos. No se mojaban si llovía y la grasa de propio cabello las mantenía engrasadas (ordenanza Yeoman siglo XII).

El tiempo mínimo de adiestramiento de un arquero según textos medievales era al menos de 8 años.

Los lanceros y arqueros árabes, formaban una corporación hereditaria y ocultaban "los secretos" de su educación profesional a la gente profana, eran los llamados Rammahs. "Cuando el aspirante ha pasado a través del curso entero de la instrucción y se ha vuelto diestro, entonces y solo entonces, el candidato debe mostrar que puede acertar en el blanco y que puede disparar desde una distancia no menos de novecientas zancadas. El aspirante es ahora un miembro más de los arqueros" (del libro de tiro con arco de Ananda K. Coomaraswamy).

La llamada "Cola de Moscovia", obtenida a partir de la vejiga natatoria del esturión, era una de las más efectivas y buscadas por los arqueros medievales para pegar sus plumas a los astiles de las flechas.

La cola para pegar la plumas a los astiles se conseguía a partir de trozos de piel, hueso y espinas de pescado, que eran cocidas hasta conseguir una pasta, se le añadía como aglutinante un poco de cal viva. Para hacer grandes cantidades de flechas se podían pegar con resina de abedul que es más resistente y eficaz que las anteriores, y además no le ataca la humedad.

La torre de Londres fue durante muchos años el arsenal de los ejércitos ingleses, en 1359 fueron ingresados en sus depósitos 20.000 arcos, 50.000 cuerdas y 850.000 flechas nuevas.

La Fórmula de la Pólvora

Por Ricard Ibáñez

Históricamente, se supone que el inventor de la pólvora en Europa occidental fue el monje franciscano Roger Bacon, que a finales del siglo XIII escribió la fórmula en su libro *Sobre la vanidad de la magia*. Claro está que lo hizo a la manera alquímica, ocultándola para que los no

iniciados se quedaran a dos velas. La frase completa es "*Sed tamen salis petra LURO MOPE CAN UBRE et supharis et sic faciens tonitrum et coruscationem si scias artificium*"

Las palabras em mayúscula no son latín, son un anagrama del ingrediente secreto "*carbonum pulvere*", con lo que la traducción de la fórmula es: "con salitre, polvo de carbón y azufre, si tú conoces el artificio puedes producir el trueno y el rayo". Así que algún alquimista PNJ (que no PJ, que la liamos) puede salirse con algún arma de fuego, en plan cutre y tal...

De todos modos, los chinos tenían ya fuegos artificiales antes de Cristo, y el primer cañón (llamado trueno) lo cita Abdallah cuando describe el sitio de Baza en 1312...

El Arte de la Magia

Alfabeto Hebreo

Por Tanys (alfabeto por Antonio Polo)

a 1ª Letra: *Aleph*

Su significado oculto es "Buey" que, en realidad, hace referencia al "cuerno". Sabido es que los cuernos, muy citados en libros como el Apocalipsis, representan poderes, principalmente poderes sutiles o poderes ocultos.

Se relaciona con el Arcano Mayor 1 del Tator, denominado *El Mago*, el cual está regido por Mercurio, planeta que mediante la inteligencia y la comunicación une lo de arriba (lo abstracto) con lo de abajo (lo concreto).

b 2ª Letra: *Beth*

Su significado es "Casa", por lo que la imagen que se puede usar es la de un hogar, un templo...

Se relaciona con el Arcano Mayor 2 del Tarot, *La Sacerdotisa*, el cual se encuentra regido por la Luna, planeta de la psiquis, el inconsciente y la imaginación.

g 3ª Letra: *Ghimel*

Su significado es "Camello", aunque Papus la asimila a "Garganta". El camello representa la capacidad para resistir con paciencia condiciones de sequedad extrema, así como el olfato para encontrar agua y el oasis.

Se relaciona con el Arcano Mayor 3 del Tarot, *La Emperatriz*, el cual está regido por Venus, planeta del amor, la sensualidad, las comodidades materiales, las joyas, los objetos artísticos, la belleza y el arte estético.

d 4ª Letra: *Daleth*

El significado de *daleth* es "Puerta".

Se conecta con el Arcano Mayor 4 del Tarot, regido por Tauro, signo zodiacal del poder y la estabilización material, la construcción de obras materiales, el trabajo acumulado, el sentido de la realidad, y la satisfacción de las necesidades básicas.

h 5ª Letra: *He*

Su significado oculto es "Ventana", el cual significa, ni más ni menos, que la posibilidad

de ver más allá de la gota de agua presente, o ver más allá de la espesura del bosque.

Se conecta con el Arcano Mayor 5 del Tarot, *El Papa* o *El Jerarca*, regido por Sagitario, signo zodiacal de la visión espiritual, la clarividencia, los principios morales, la filosofía y la expansión de los horizontes humanos.

W 6ª Letra: *Vau*

El significado de este arcano es "Clavo", objeto punzante que sirve para unir íntimamente dos objetos o dos mundos que antes estaban separados. Del concepto clavo se deriva el de elemento fálico en general, tal como monolito.

Se relaciona con el Arcano Mayor 6, *Los Enamorados*, regido por Géminis, signo zodiacal de las dualidades, los complementarios, las dudas mentales y los movimientos pendulares o alternantes entre dos opuestos.

Z 7ª Letra: *Zain*

La imagen o figura relacionada es la "Espada", elemento mágico que representa el uso exterior de la fuerza interna. La espada que corta la maleza obstaculizadora del camino y la que delimita el sendero a seguir, el cual a veces es interpretado como el "filo de la navaja".

Se corresponde con el Arcano Mayor 7 del Tarot, *El Carro*, regido por Aries, signo del impulso, la iniciativa, el valor, la agresividad, las empresas arriesgadas, la lucha contra los elementos y la victoria del más fuerte.

j 8ª Letra: *Heth*

Su significado es "Cerca" o "Cercanía". Hace referencia a las distancias interpersonales, por lo que *Heth* se conecta con todo tipo de relaciones humanas: sociales, amistosas, íntimas...

Está interconectado con el Arcano Mayor 8 del Tarot, *La Justicia*, regido por Libra, signo del balance, el equilibrio, la compensación, los términos medios, los buenos modales, la estética y los ideales de justicia y de elevación de las relaciones interpersonales.

f 9ª Letra: *Theth*

La imagen es "Serpiente".

Se corresponde con el Arcano Mayor 9 del Tarot, *El Ermitaño*, regido por Saturno, planeta de la prudencia, la astucia, la perseverancia, el

realismo práctico, la capacidad para trabajos prolongados, la diplomacia y la capacidad de concentración.

Y 10ª Letra: *Iod*

La imagen asociada es la "Mano" y más concretamente el dedo índice, aquel con el cual señalamos, dirigimos y guiamos.

Relacionada con el Arcano Mayor 10 del Tarot, *La Rueda de la Fortuna*, regida por Júpiter, planeta de la expansión física, emocional, mental y moral; de la holgura y de la riqueza, de la generosidad y la filantropía, de las relaciones sociales y del derroche en general.

K 11ª Letra: *Kaph*

El significado de *Kaph* es "Palma", pero más concretamente se asimila al puño, símbolo de fuerza y de poder concentrado.

Está en interrelación con el Arcano Mayor 11 del Tarot, *La Fuerza*, regido por Leo, signo zodiacal de la creatividad, la autoridad, la individualidad, la vida, el egocentrismo, el orgullo y la energía vital.

L 12ª Letra: *Lamed*

Asociada al "Látigo", el cual representa una prueba dura y, también, la capacidad para cortar el aire con un movimiento en zigzag. Significa la capacidad para cortar de raíz con algo procedente del pasado.

Relacionada con el Arcano Mayor 12 del Tarot, *El Colgado* o *El Iluminado*, regido por Neptuno, planeta de la mística, la crucifixión, la redención, la resurrección, la ayuda a los débiles, los fenómenos hiperpsíquicos y las aguas profundas del subconsciente.

M 13ª Letra: *Mem*

Asociada al "Agua", representante de la psiquis profunda en el ser humano.

Está en conexión con el Arcano Mayor 13 del Tarot, *La Muerte* o *El Renacimiento*, regido por Escorpio, signo zodiacal de los cambios internos radicales, la autorrealización, el autocontrol, y los episodios instintivos, tales como la venganza, el crimen, la morbosidad o el sexo animalizado.

Rituales y Secretos

Por Tanys

Formulario Mágico del *Sanctum Regnum* para transformarse en bruja

Al tocar las doce de una noche con luna llena y sábado tercero de un año bisiesto, tendrás encendido un fuego exorcizado en la cocina, cuyas brasas estarán colocadas en un caldero de cobre en el cual arrojarás el corazón de un macho cabrío, el ojo de un cocodrilo, un sapo vivo y un cuarterón de azufre.

Cuando humee esta poderosa combinación, empezarás a desnudarte y te untarás el cuerpo con manteca de cóndor. Coge después una escoba de caña y colócala entre tus piernas como si montaras a caballo, teniendo precaución de tener abierta la ventana de la cocina.

En seguida pronunciarás esta frase mágica:

Adonai, Sibila, Tiberina, Hermes, Magos, Dragones Infernales,

Moloch, Moloch Demolay, Espíritus Infernales.

Gran Pitonisa de Endor, dadme el poder de volar al aquelarre.

Sombras que a estas horas vagáis por el reino de las tinieblas,

espíritus diabólicos, hijos de Satanás, admitirme en vuestras saturnales y en vuestros aquelarres.

Dadme vuestra gracia y el valor y ciencia necesarios para practicar prodigios y ganar fortunas.

Dadme parte en vuestros ritos, vuestras alegrías y vuestros tormentos.

El fuego que el macho cabrío que os preside arroje su fuerza por mi boca,

inflame mi pecho y me haga acreedora a sus caricias y adoración.

Del rey de la noche y de todos vosotros soy esclava y sierva en cuerpo y alma.

A vosotros me entrego en cuerpo y alma.

Tenebras filio azpak Phares Nishkchap

Nisan

Ya acabada esta invocación, sentirás un terrible movimiento en la escoba del que no debes asustarte, porque es prueba de valor a la que Satanás te somete.

Si la resistes, saldrás por la ventana montada en la escoba, desaparecerás por los aires, y serás conducida al aquelarre de las brujas.

Exorcismo del Fuego

La ceremonia anterior, típica del transformismo de mujer en bruja, según los autores de *Las Doce Llaves* y *La Cartomancia de*

Etteila debe incluir también un exorcismo del fuego. Esta ceremonia se explica en los textos clásicos de Bazilia, autor de *Las Doce Llaves*, y Bodin en el *Sanctum Regnum*.

Para exorcizar el fuego se echa en él sal, incienso, resina blanca, alcanfor y azufre, pronunciando por 3 veces la oración mágica:

Mikael dios del sol y del rayo, Samuel dios de los volcanes, Anael dios de la luz, Astarot, Lucifer, Belzebú, espíritus superiores de los infiernos, dominadores de las inmensidades etéreas, sumo poder del infierno, atiende al ruego de la que aspira a ser tu esclava y transforma este fuego en las llamas del infierno.

Terminadas las oraciones las brasas del caldero son de la misma naturaleza que las del mismo infierno y crepitan con el ruido del trueno.

No temas, son tus aliados en el pacto con el diablo.

La Tabla de Esmeralda de Hermes Trismegisto

Es verdad, sin mentira, cierto y muy verdadero:

Lo que está abajo es como lo que está arriba y lo que está arriba es como lo que está abajo para hacer los milagros de una sola cosa, y del mismo modo que todas las cosas han sido y han venido de uno por mediación de uno, así todas las cosas han nacido de ésta cosa única por adaptación.

El Sol es su padre, la Luna es su madre, el viento la ha llevado en su seno, la tierra es su nodriza; el padre de todo, el Thelesma de todo el mundo, está aquí; su fuerza y potencia serán completas si es convertido en tierra.

Separarás la tierra del fuego, lo sutil de lo espeso, suavemente y con gran industria; subirá de la tierra al cielo y de nuevo bajará a la tierra, de éste modo recibe la fuerza de las cosas superiores e inferiores. Por éste medio tendrás la gloria de todo el mundo y toda oscuridad se alejará de tí.

Es la fuerza fuerte de toda fuerza, pues vencerá toda cosa sutil y penetrará toda cosa sólida.

Así fue creado el mundo.

De esto se harán y surgirán admirables adaptaciones cuyo medio está aquí.

Por eso he sido llamado Hermes Trismegisto, porque poseo las tres partes de la sabiduría de todo el mundo.

Lo que he dicho de la Operación del Sol está cumplido y acabado.

Significado Alquímico de Isis y Osiris

El proceso de la Obra Alquímica consta de diversos pasos que aparecen representados en la iconografía hermética, sumamente abundante. Uno de los pasos de esta misteriosísima obra recibía el nombre de "conjunción". Se trata de la unión del "fijo y del volátil, del hermano y de la hermana, del Sol y de la Luna".

El lector familiarizado con la leyenda de Isis y Osiris comprenderá con Dom Pernety que: "los egipcios entendían por Isis y Osiris tanto la substancia volátil y la substancia fija de la materia de la obra, como el color blanco y el rojo que toma en sus operaciones".

En cuando a Isis se refiere, citemos la opinión del filósofo anónimo que se ocultaba bajo el anagrama de FILOVITA o URANICUS, autor de una instrucción introductoria a una de las obras de Esprit Gobineau de Montluisant: "La diosa Isis era el húmedo radical universal, influido por la Luna al que miraban como la madre original de toda generación y conservación".

Las estatuas de Isis tenían todos los símbolos de la Luna, incluso los del cielo astral y de la región celeste, a la que se consideraba hacia tanto bien. Estaba vestida de negro para señalar la vía de la corrupción y de la muerte, comienzo de toda generación natural... La ropa negra que se daba a Isis muestra también que la Luna, o la Naturaleza, o también el Mercurio Filosófico que es su diminutivo y su substancia operativa en todas las generaciones, no tiene luz por sí mismo, al ser un cuerpo opaco, pero que este cuerpo esencial la ha recibido de otro, esto es, del Sol y de su propio espíritu vivificante que está infuso en él y que es su agente. Llevaba una ropa negra, blanca, amarilla y roja para significar los cuatro colores principales o grados hacia la perfección de la generación de la obra secreta de los Sabios, de la que también es el sujeto, el objeto y la imagen.

A menudo Isis estaba acompañada por una vaca negra y blanca, para dar a entender el trabajo asiduo con el que debe ser observado el culto filosófico, y que debe ser seguido en la operación del negro y del blanco perfecto que es engendrado por la Medicina Universal Lunar Hermética... Según Apuleyo, Isis hablaba así en su fiesta: "Mi religión comenzará mañana para durar eternamente".

O sea, que la Ciencia religiosa de la Naturaleza y la Obra de su simiente primera, origen de toda producción y de las maravillas del mundo, tiene tanta duración como el Universo y se observa y practica cada día.

Y nuestro autor añade: "Cuando las Tempestades del Invierno sean apaciguadas, que el mar conmovido, alterado y tempestuoso sea calmado, apaciguado y hecho navegable, mis sacerdotes me ofrecerán una barquilla, como demostración de mi paso por el mar de Egipto,

bajo la guía de Mercurio, mandado por Júpiter. Esta es la clave del gran secreto filosófico para la extracción de la materia de los Sabios y del huevo en el que deben encerrarla y operar en el atañor de la torre, comenzando por el régimen de la Saturnia Egipcia, que es la corrupción del buen augurio, para la generación del Hijo real filosófico, que allí debe nacer al final de los siglos, o de las circulaciones requeridas”.

El texto de Apuleyo que Filovita o Uranicus citaba y comentaba gozó también de gran estima entre los otros filósofos. Dom Pernety, por su parte, nos lo explica de este modo: “Isis pasaba por ser la Luna, la Tierra y la Naturaleza. Su corona, formada por un globo brillante como la Luna, la anuncia a todo el mundo... Las dos espigas que salen indican que la materia del Arte Hermético es la misma que la que emplea la Naturaleza para hacerlo vegetar todo en el Universo. Los colores que esta materia va tomando durante las operaciones, ¿no son exactamente nombrados en la enumeración de los vestidos de Isis?”

Y más adelante: “Parece que Apuleyo haya querido decirnos que todos estos colores nacen los unos de los otros; que el blanco está contenido en el negro, el amarillo en el blanco y el rojo en el amarillo; por ello el negro cubre a todos los demás.”

Para Saint Baque de Bufor: “No hay ningún pasaje de los tratados que los Filósofos herméticos han escrito que sea tan claro, tan verdadero y tan instructivo para el comienzo de la obra hermética como aquel que Apuleyo ha referido a propósito de la fiesta de Isis. Isis era, en efecto, la madre de todas las cosas, porque unida a Osiris componen juntos el fluido luminoso que da la vida a todos los seres; era la dueña de los elementos, porque unida a Osiris, constituían los elementos simples que elementan a los cuatro elementos”.

He aquí lo que Pernety explicaba a propósito de la historia mítica de Isis y Osiris: “Esta misteriosa historia, o mejor dicho, esta ficción, se convirtió en lo sucesivo en el fundamento de la Teología Egipcia... Osiris era para los ignorantes el Sol o el Astro del día e Isis la Luna; los Sacerdotes veían en ellos a los dos principios de la Naturaleza y del Arte Hermético... Algunos, como Plutarco, pretendían que Osiris significaba muy santo; otros, como Diodoro, Horus-Apolo; Eusebio y Macrobio decían que quería decir que tiene muchos ojos, aquel que ve claro... Pero los Filósofos veían en el nombre de este Dios al Sol terrestre, el fuego escondido de la Naturaleza, el principio ígneo y radical que lo anima todo... Para los Sacerdotes, Isis era la naturaleza misma, el principio material y pasivo de todo... Herodoto nos enseña que los Egipcios la tomaban también por Ceres, creyendo que Apolo y Diana eran sus hijos. Hemos dicho que Osiris era el principio ígneo,

suave y generador que la Naturaleza emplea en la formación de los mixtos, y que Isis era el húmedo radical; por lo tanto no hay que confundir al uno con el otro, porque difieren entre sí como el humo y la llama, la luz y el aire, el azufre y el mercurio. El humor radical es en los mixtos el asiento y el alimento del cálido ígneo o del fuego natural y celeste...”.

Para los filósofos herméticos: “Las dos obras que son el objeto de este Arte están comprendidas, la primera, en la expedición de Osiris, la segunda, en su muerte y apoteosis. Por la primera se hace la Piedra, por la segunda se forma el Elixir. Osiris, en su viaje, recorre Etiopía, luego las Indias, Europa y regresa a Egipto por el mar Rojo para gozar de la gloria que ha adquirido, pero halla la muerte. Es como si dijéramos: en la primera obra, la materia pasa al principio por el color negro, luego por colores variados, el gris, el blanco y finalmente aparece el rojo, que es la perfección de la primera obra y la de la piedra o azufre filosófico... La segunda obra está muy bien representada en el tipo de muerte de Osiris y los honores que se le rindieron... Siendo esta segunda operación semejante a la primera, su clave es la solución de la materia o la división de los miembros de Osiris en muchas partes. El cofre en el que ha sido encerrado este Príncipe, es el vaso filosófico, cerrado herméticamente. Tifón y sus cómplices son los agentes de la disolución... La dispersión de los miembros del cuerpo de Osiris es la volatilización del oro filosófico y la reunión de estos indica la fijación. Se hace gracias a los cuidados de Isis o la Tierra, que, como un imán, dicen los filósofos, atrae a sí las partes volatilizadas”.

En su *Atalanta Fugiens*, Michael Maier dedica un emblema a Osiris. Representa el asesinato de este dios por Tifón. Sabemos por Plutarco, que Tifón era hermano de Osiris y fue su destructor, ya que Osiris representa la “Palabra” sagrada cuya restauración pertinente fue llevada a cabo por Isis. Numerosos autores opinan que la muerte o el desmembramiento de Osiris en la tradición egipcia es lo mismo que la caída de Adán en la judeo-cristiana. El culpable de la caída, según los hebreos, es Samael (de *Samo*: “Cegar”) que se relacionará con Tifón (de *Tufoo*: “Cegar”, “Oscurecer”).

Veamos que nos enseñaban los alquimistas a propósito de este hermano de Osiris: “Decían que Tifón y Osiris eran hermanos y que este último le hacía siempre la guerra al primero. Osiris era el buen principio o el humor radical, la base del mixto y su parte pura y homogénea; Tifón era el mal principio o las partes heterogéneas, accidentales; principio de destrucción y de muerte, como Osiris lo era de vida y de conservación. Tifón nació de la tierra, pero de la tierra grosera, siendo el principio de la corrupción. Fue el causante de la muerte de

Osiris... El fuego que saca por la boca indica su aspereza corrosiva y designa su pretendida fraternidad con Osiris, porque éste es un fuego escondido, natural y vivificante; el otro es un fuego tiránico y destructivo... Por eso d'Espagnet le llama el Tirano de Natura y el fraticida del fuego natural".

Para Saint-Baquet de Bufon, Tifón es el flogisto, y su nombre en latín, *Typhon*, es el anagrama de *Python*, la serpiente que nació del barro, idea que nos vuelve a recordar algunas doctrinas judías. Este autor escribe: "Cuando los dos principios que constituyen la materia pura del arte hermético han sido llevados por las manipulaciones del artista a este grado de pureza, ya no son llamados o conocidos por los nombres de Isis y Osiris o primera materia caótica, sino que en este estado son la materia de los Sabios designada bajo el nombre de Horus, el que mató a Tifón. Dicho de otro modo, Isis y Osiris, que son los principios de toda vida y de los cuales es formado Horus, son desembarazados de los principios de destrucción y de muerte, Tifón, el flogisto o los vapores de la tierra que los habían condensado".

Isis y Osiris son pues los dioses principales de los Egipcios, junto con Horus que reinó en último lugar y que, para los alquimistas, simbolizaba el "resultado del Arte Sacerdotal". Por ello se le confundía con Harpócrates, el dios del secreto, pues Horus, o el Sol de los Sabios, es el gran secreto de la Filosofía Hermética.

Según cierta tradición, Horus "era considerado por ellos (los druidas) como el hijo de Isis y de Osiris, o sea de la Naturaleza y del fuego solar, al que llamamos húmedo radical y calor natural, que nos son enviados desde lo más alto de los Cielos por el Espíritu eterno de vida... Horus pasaba por ser la luz en calidad de hijo de Osiris, representando al Sol, y llevaba también algunos atributos de Apolo, hijo también del Sol y dios de la luz según la Fábula; por lo que estaban representados a sus lados, detrás de él y siguiéndole, veinticuatro pequeños ancianos que significaban las veinticuatro horas que antiguamente dividían al día y a la noche en veinticuatro partes".

Llegados al final del presente artículo, a modo de conclusión y de síntesis, sólo nos queda proponer al lector las palabras de dos clásicos de la filosofía hermética. El primero de ellos, con un lenguaje actual, expresa en dos versículos el misterio de Isis y de Osiris, o el del agua y el fuego:

"Os adoramos, Agua, madre de las aguas, pues el fuego vivo está en vuestro centro, y sois excelente sobre todas las demás luces. El sol es vuestra producción magnífica. Santa Madre del fuego, socorrednos ahora y en la hora del paso difícil. ¡Que así sea!"

"¡Oh, fuego que fluye, que disuelve y coagula, nuestro Señor fecundador!"

El segundo apunta, siempre bajo el discreto velo del símbolo, cuál es el objetivo de la ciencia hermética, la recompensa del viajero que, abandonando la tierra de exilio, regresa a la Patria original:

"Es este Horus o Apolo por quien Osiris emprendió un viaje tan largo y pasó tantos trabajos y fatigas. Es el tesoro de los Filósofos, el de los Sacerdotes, el de los Reyes de Egipto: el niño filosófico nacido de Isis y Osiris".

Las Brujas Medievales

Por Anarwen

Una de las principales razones que hace que existiera un gran número de brujas, es que es la mujer la que va a ser la depositaria del saber tradicional, el cual se transmitía oralmente de madres a hijas. Muchos de estos saberes están relacionados con la vida y la muerte, la salud y la enfermedad, y así el alumbramiento, los ritos funerarios, la curación de enfermedades y llagas, son asuntos de mujeres. De esta forma, frente a la medicina "oficial" estudiada por los varones y a la que ellas no podía acceder desarrollaron, sobre todo en núcleos rurales, un diferente tipo de saber que facilitaba los partos y las curaciones, pero que también podía causar la muerte.

Este conocimiento de las hierbas y las técnicas de curación se asoció a una serie de prácticas mágicas o encantaciones, y de hecho entre 1400 y 1450, de las 363 personas que fueron denunciadas como practicantes de la brujería en Francia, el 70% eran mujeres que figuraban como curanderas o parteras. Además, la persecución por parte de la Iglesia de cualquier tipo de práctica cercanamente relacionada con la magia es bien conocida. Y tanto la Fraternitas Vera Lucis primero, como la Inquisición más tarde encontraron en la Biblia frases que legitimaran su labor y que les permitiera actuar sin cargo alguno de conciencia:

?? "A la hechicera no la dejarás con vida" (Éxodo 12, 17).

?? "No consultareis a los nigromantes ni recurriréis a los adivinos, si no queréis mancharos; yo soy Dios, vuestro Señor" (Levítico 19, 31).

?? "Si alguno acudiere a los nigromantes y recurriere a los adivinos prostituyéndose ante ellos, yo me volveré contra él y lo borraré de en medio de su pueblo" (Levítico 20, 6).

?? "Todo hombre y mujer que se dedique a la nigromancia y a la adivinación será lapidado y muerto; caiga su sangre sobre ellos" (Levítico 20, 27).

- ?? "No haya en medio de ti quien sacrifique en el fuego a su hijo o a su hija, ni quien practique la adivinación, las suertes, la magia, la encantación, ni quien consulte a espectros y espíritus, ni quien interroge a los muertos. Pues todo eso es abominable a los ojos de Yavé, tu Dios..." (Deuteronomio 18, 10-12).
- ?? "¿Qué le vale al hombre ganar el mundo entero si pierde su propia alma?" (Marcos 8, 36).
- ?? "No temáis a los que matan el cuerpo pero no pueden matar el alma, temed, más bien, al que puede perder el alma y el cuerpo en la Gehenna" (Mateo 10, 28).
- ?? "Quién no está conmigo está contra mí, y el que no recoge conmigo desparrama" (Lucas 11, 23).

El Caos Metálico

De El Misterio de las Catedrales (enviado por UGI)

El caos metálico producto de las manos de la naturaleza contiene en sí todos los metales y no es en modo alguno metal. Contiene el oro, la plata ni el mercurio.

Para obtenerlo, hay que trasladarse a la parte posterior del mundo donde se oye retumbar el trueno, soplar el viento, caer el granizo y la lluvia, allí se encontrará la cosa si uno la busca. La esencia en la cual mora el espíritu que buscamos está injertada y grabada en él, aunque con rasgos y facciones imperfectos. Ha quedado, en este mundo una porción de este primer Caos, conocida y despreciada por alguien, y que se vende públicamente. Este sujeto se encuentra en muchos lugares y en cada uno de los tres reinos; pero, si consideramos la posibilidad de la Naturaleza, es cierto que solo la naturaleza metálica debe ser ayudada de la Naturaleza y por la Naturaleza, así pues solo en el reino mineral, donde reside la simiente metálica, debemos buscar el sujeto adecuado para nuestro arte.

Hay una piedra de gran virtud, y es llamada piedra y no es piedra, es vegetal, mineral y animal, que se encuentra en todos los lugares y en todos los tiempos y en todas las personas. Hay una piedra oculta, escondida y enterrada en lo más profundo de una fuente, la cual es vil, abyecta y en modo alguno apreciada, y esta cubierta de cieno y excrementos, a la cual aunque no sea más que una se le dan toda clase de nombres; esta piedra que no es piedra esta animada, teniendo la virtud de procrear y engendrar. Esta piedra es blanca, pues toma su

comienzo origen y raza de Saturno o de Marte, el Sol y Venus.

Existe un mineral es cual contiene en abundancia lo fijo y lo volátil. Aquel que estima las cosas en lo que valen y no según el mérito o el aprecio de los hombres, posee la verdadera sabiduría. Los filósofos hicieron bien en ocultar este misterio a los ojos de los que solo aprecian las cosas por el uso que les han dado, pues si conociesen, o si se les revelase abiertamente "la materia" que Dios se ha complacido en ocultar en las cosas que a ellos les parecen útiles, les tendría en mayor estima.

Si sabéis porque los egipcios divinizaron al gato, no podréis tener ya ninguna duda sobre el sujeto a elegir.

Brujos Catalanes

Por Joan Guillaumet, sobre textos de Joan Amades (enviado por Lord Byron)

Los Saludadores (*Saludadors*)

Son esas personas que, habiendo nacido en la noche de Navidad o San Juan, poseen una virtud curativa especial. Esta virtud es mayor si han nacido al filo de la medianoche. Se dice que tienen una cruz en el paladar, y pueden curar de gracia, es decir, por arte divina. Se calcula que los nacidos la noche de Navidad tienen una parte del don de curar reconocido a Jesús, y que, a los nacidos la noche de San Juan, les sucede algo parecido con la virtud atribuida a este santo. La forma de curar de los saludadores consiste en bendecir la parte delicada o tratarla con una mano de forma suave y amorosa. En el Rosellón, junto a los "endevinaires" (adivinos), practican procedimientos mágicos para curar ciertas dolencias. Para curar el herpes, por ejemplo, echan un tizón al fuego hasta que se consuma, y se cree que, una vez se haya consumido, el mal queda curado. Para las verrugas, se tiran a un pozo tantas judías como verrugas haya por curar. Y el paludismo se cura hirviendo clavos en una olla de barro.

Los Chupadores (*Xucladors*)

Han nacido el día de San Judas. Tienen más virtud si han nacido en las horas nocturnas que en las diurnas. Tienen una mancha roja, como de sangre, en el interior de la garganta. Curan todo tipo de heridas, por gangrenosas que sean, chupándolas, sin que esto les cause perjuicio alguno. Esta especie de inmunidad está localizada en la boca y la parte interior del cuerpo, gracias a la mancha roja de la laringe, que les inmuniza. Eso sí, si tocan el mal con las manos, se contagian en toda su virulencia. Son más propensos al contagio que ninguna otra persona. Nos consta el caso de un famoso

chupador que había curado a muchos centenares de personas de cáncer, gangrena y otras enfermedades, a quien, ya viejo, le cayó sobre el dedo una gota de sangre de una herida. Al instante se le gangrenó y a las pocas horas había muerto.

Los Oracioneros (*Oracioners*)

Han nacido el Jueves Santo, mientras Nuestro Señor está en el monumento [Nota del transcriptor: *¿Huerto de Getsemaní?*]. Tienen una propiedad especial para recitar oraciones curativas que, en boca suya, poseen una gran virtud. Tienen un gran repertorio de ellas y se puede decir que hay una oración apropiada para cada enfermedad. Cuando desconocen la oración apropiada para una enfermedad, aplican una que vaya bien para un mal parecido y que, a su juicio, pueda hacer efecto. El buen oracionero musita a media voz su oración, sin gesticular, un número cabalístico de veces, generalmente siete o nueve, y abandona la virtud curativa al carácter medio mítico, medio mágico de la fórmula.

Los Santiguadores (*Senyadors*)

Son una variante de los oracioneros, que participan de la misma circunstancia de nacimiento, pero que, así como los otros no hacen más que recitar la oración pura y cruda, santiguan el mal haciendo cruces o signos cabalísticos. Los hay quienes lo hacen con el pulgar de la mano derecha, que se cree tiene estrecha relación con el pulso o el cerebro; otros lo hacen con el dedo medio, también llamado dedo corazón, por el vínculo que el pueblo cree que tiene con este órgano.

Los Rompedores (*Trencadors*)

Son una variedad de los santiguadores, que rompen los males con cruces y signos. No tienen poder para curarlo todo como los anteriores; sólo pueden librar al paciente de un número de enfermedades muy limitado: anginas, dolor de barriga, añoranza, "enaiguament" [Nota de Byron: *ejem, "aguamiento": un tipo de maldición*], rompeduras de pecho y poca cosa más. Les basta con que un extraño les indique la enfermedad. Hay otros que, habiendo visto al enfermo una sola vez, practican una larga cura sin necesidad de volver a verlo. Hay rompedores que necesitan saber el nombre del paciente. Otros están bajo la protección de un Santo que les ayuda, y entonces el paciente tiene que pagar una cantidad voluntaria, y donar aceite (en cantidad de una aceitera) para quemarlo en honor al santo, que suele ser San Mauro.

Los Séptimos (*Setens*)

Este grupo está constituido por todos aquellos que son hijo séptimo sin interrupción de sexo de un matrimonio. Es decir, el hijo séptimo

de un matrimonio sea varón, pongamos, y que sus seis hermanos mayores sean todos varones, sin ninguna hermana por en medio. O al revés. Esta circunstancia les dota de numerosas gracias y virtudes de distinto orden, entre ellas la curativa. Se dice que pueden tocar el hierro al rojo sin quemarse [Nota del Transcriptor: *Ideal para forjar armas mágicas, ¿no?*] y caer de grandes alturas sin hacerse ni un rasguño. También pueden curar cualquier mal, principalmente quemaduras y mordeduras de perros locos [Nota del Transcriptor: *"folls", rabiosos... o del Infierno*] con sólo tocar las partes doloridas.

Los Adivinadores (*Endevinetes*)

Tienen la virtud de ver a través de los cuerpos opacos. Para ellos, el cuerpo humano es completamente transparente. Es común la creencia entre la gente sencilla que los adivinadores pueden ver a todo el mundo completamente desnudo, por más ropa que lleve puesta, sólo graduando la mirada a conveniencia. Los hay que se dedican a la medicina y es de suponer que no necesitan comprar ningún aparato de rayos X. Para ver lo que desean, ponen una jofaina de agua al sol y hacen que el enfermo mire al fondo del agua, donde el adivinador ve reflejada, sólo él, la parte que desea del cuerpo del paciente.

El Desagujador (*Desagullador*)

Es otra especie de brujo del mismo tipo, que se dedica a curar calambres, dolores y pinchazos recitando oraciones y haciendo ciertas prácticas sin que el enfermo lo vea. Se dedican principalmente a la cura del ganado.

Los Samaires

[Nota del Transcriptor: *Ni puñetera idea de cómo traducirlo al castellano, porque además no viene en el Fabra. No sé si será en realidad "Sanaires", es decir, 'curador' o 'curandero', pero lo dudo. Cualquier información se agradecerá.*]

Vienen a ser una variante de los oracioneros, basando toda su ciencia en oraciones para dar suerte y evitar enfermedades. También recitan otras de valor negativo, para hacer sufrir a una persona, haciendo que se debilite y enflaquezca hasta el punto de la muerte. Hay una oración muy popular en este sentido titulada *Los salmos de Banasta (Els Salms d'En Banasta)* que Pere Vayreda reprodujo en un trabajo titulado *Supersticiones de la Garrotxa* y que, según Joan Amades, viene publicado en la página 187 del volumen segundo de la *Revista Catalana*.

Escobas Mágicas y Brujas Yonkis

Por Aker (de Las Drogas: De los Orígenes a la Prohibición)

Algunos consideran que la bruja medieval fue una invención de los inquisidores, en la que al final acabaron creyendo casi todos. Otros piensan que fueron seres raros, propensos a buscar paraísos artificiales en las plantas. Hay también quienes las toman por representantes de la vieja religión del oeste europeo, básicamente celta.

En cualquier caso, fueron acusadas de montar ritos demoníacos, los llamados sabbats, usando bebedizos y pomadas. Poquísimas personas se confiesan brujas hasta que Gregorio IX dicte la primera bula contra ellas, premiando a los inquisidores con el derecho a incautar sus propiedades y pertenencias. Algo más tarde el número de hechiceros y brujas ha crecido en proporciones grandiosas, y Roman de la Rose asegura, por ejemplo, que son brujas "la tercera parte de las francesas".

Pero saltemos a la "chicha"...

La relación entre drogas, lujuria y brujería es puntual. En 1692 el inquisidor Johanner Nider describe a una vieja que se frotaba cierto ungüento en axilas e ingles: "tras desnudarse y aplicar esa pomada quedo dormida, y ayudada por el Diablo soñó con la lubrica Venus". Siglos antes, en los procesos de Carcassonne (si no habéis estado os recomiendo la visita, es una ciudadela preciosa), la confesión de una vieja herborista dice: "En el sabbat hay un macho cabrío gigantesco, al que me abandoné, y él a cambio me hizo conocer las hierbas venenosas".

De 1324 es un acta inquisitorial que explica la creencia en escobas voladoras: "Al revisar el desván de la dama, se encontró un ungüento con el que engrasaba un bastón, sobre el cual podía deambular y galopar a través de todos los obstáculos". En 1470, según otra diligencia inquisitorial, "las brujas que ciertas noches untan un palo para llegar a un lugar determinado, o bien se untan ellas mismas bajo los brazos y en otros lugares donde crece vello".

En una mujer, el otro lugar donde crece vello es el que está en contacto con una escoba al montarla. El palo se empleaba para frotar o insertar la pomada en zonas que la modestia del inquisidor se resiste a decir, siendo una especie de consolador químicamente reforzado. Lo mismo sugiere una confesión extraída a dos mujeres hacia 1540, pues "conocieron muchas veces carnalmente al diablo en soledad; y preguntadas si habían conocido algún deleite notable respondieron constantemente que no, y esto a causa de la incomparable frialdad que sentían en las partes diabólicas".

Cuando no hay inquisidores las mujeres opinan de modo algo distinto, aunque no falte el erotismo. Usando un ungüento de brujo, el médico de Carlos V y Julio III, Andrés de la Laguna, sumió en un profundo sopor a una paciente histérica. Cuando despertó, se dirigió a él y al marido diciendo: "¿Por que me despertasteis, que estaba rodeada de todos los placeres del mundo?" Y vueltos los ojos al marido, le dijo sonriendo: "Tacaño, te he puesto el cuerno, y con un galán más mozo y estirado que tu".

Magia y Creencia

De Hechicería y Brujería en Canarias en la Edad Moderna por Francisco Fajardo Spinola (enviado por Karnak)

Para tratar del recurso de los poderes ultraterrenos, inmateriales, para obtener con su intervención el fin pretendido, de entrada nos vamos a encontrar con el problema de los límites entre magia y religión. Pedir a Dios, ya sea directamente o a través de intercesores, ayuda para cualquier asunto no es magia, sino un acto religioso, socialmente legitimado e incluso alabado. Debemos incluir pues en nuestro estudio por un lado, lo supersticioso: las ideas y comportamientos que quedaban fuera de las reglas de la iglesia, por otro la utilización de lo sagrado a partir de los principios y métodos de la magia. Los contenidos de lo supersticioso es históricamente relativo y también hay magia en la religiosidad oficial (que se diría de reliquias, exvotos, nóminas o escapularios), tendremos que recordar que la delimitación de que sea magia se hace desde el poder, desde quienes la persiguen, y que los documentos manejados son precisamente los de esa persecución.

Objetos litúrgicos o relacionados con el culto se creen que tienen particular virtud. Podemos citar el agua bendita, las estolas y los manteles usados en la ceremonia de coger los granos de helecho (el agua bendita se utiliza para rociar objetos o lugares y quitarles el hechizo que tuviera). Las hostias se guardan como amuleto, las reliquias se cosen a la ropa, y de todos los objetos y sustancias más sagrados lo más utilizado es la piedra de ara. Pero para que todos estos objetos fueran eficaces era necesario consagrarlos, celebrando sobre ellos una misa. El poder mágico pues no está en ellos mismos, sino que procede de la virtud de lo sagrado que se les transmite mediante las bendiciones recibidas. En este punto el uso de oraciones para pedir a Dios, a la virgen o a los Santos la realización de determinados anhelos es continuo, pues estos últimos y la madre de Cristo no aparecen como mediadores, sino como

poseedores ellos mismos del poder necesario para hacer lo que les demanda. Y hay tantas vírgenes como advocaciones tiene aquella. Numerosos santos especializados en la concesión de diferentes gracias, en la protección de diferentes partes del cuerpo, de ciertas categorías de personas, o en ciertas circunstancias de la vida que constituyen un panteón organizado que podríamos hablar casi de un politeísmo jerarquizado. Sus textos son distintos de los de las oraciones admitidas por la iglesia, aunque pueden tener formulas comunes, y no solo son distintos sino que pueden ser irreverentes y heréticos. Se mezclan con palabras y gestos propios de practicas de hechicería y frecuentemente acompañan a acciones de este tipo. En suma son oraciones supersticiosas y hasta creo que se les podría denominar oraciones magias.

La Alquimia

Por Hardeck

El estudio de la alquimia (entre los iniciados llamada la Gran Obra) persigue encontrar la piedra filosofal. Esta misteriosa piedra tiene la propiedad de volver puro lo impuro, lo cual quiere decir que en metales vuelven los metales impuros (plomo) en sus contrapartidas puras (oro). Cuando se usa con seres vivos, se le llama también la panacea universal, tiene la propiedad de curar cualquier enfermedad o envenenamiento, y si se consume regularmente garantiza una larga vida (hay rumores que incluso la inmortalidad). Decir también que las propiedades de la piedra no son mágicas, son algo distinto, algo que quizá ralle en lo divino.

Un PJ alquimista puede llegar a proponer a su DJ que desea encontrar la piedra filosofal, empresa larga, difícil y ... ¡¡cara!! (más de un acomodado alquimista se arruinado intentándolo ...). Lo primero es que nadie puede intentar encontrar la piedra filosofal si no tiene un mínimo de 101 en *Alquimia* (si tiene menos simplemente no sabe como empezar a buscar la Gran Obra). Una vez se tiene mas de 100 en *Alquimia*, el PJ puede hacer intentos por encontrar la formula de la piedra cada vez que suba su competencia de *Alquimia*. Para ello deberá gastar un 25% de su competencia de *Alquimia* en monedas de oro para pagar los gastos y tener acceso a un laboratorio alquímico en toda regla (desterrad la idea de la habitación llena de redomas, el laboratorio alquímico 'profesional' esta compuesto por el horno alquímico, llamado atanor, donde se intentan conseguir los polvos de la piedra y los componentes que se usen en ese horno), tras lo

cual hará una única tirada de *Alquimia* -100, sin posibilidad de Suerte (no es cuestión de suerte encontrar la piedra). Si la consigue habrá encontrado la formula, si no deberá seguir esperando...

Una vez se ha llegado al 101%, el alquimista puede querer buscar libros o maestros de alquimia, en pos de las claves de la piedra. Cuidado con el tema de los libros, ya que no valdrá cualquier tratado de alquimia, deberán ser obras "iluminadas", que tengan un formato similar a: si se lee se gana 40 puntos de P.Ap. con un limite de 110%. Los tratados que den puntos, pero con limites inferiores a la competencia de *Alquimia* del alquimista serán claramente inútiles. Un texto "iluminado" de alquimia seguramente no servirá a un alquimista que no posea la competencia al menos 100%, ya que no se trata de un texto en si: puede tomar la forma de un grabado o dibujo, un acertijo, una estatua de piedra, etc, con lo cual no se podrá aprovechar de la ganancia de Puntos de Aprendizaje.

Si el alquimista dispone de una dosis de la piedra le ayudara mucho a la hora de sacar la formula: los gastos se reducen a la mitad y en la tirada se puede usar Suerte. Decir que la dosis se gasta en la experimentación, solo ganando los citados bonus para esa tirada.

Si esta forma de encontrarla, os parece demasiado fácil hay va una segunda forma: si se tiene éxito en la tirada consigue encontrar un "porcentaje" de la formula original igual al porcentaje de la tirada menos el resultado de la misma. Para encontrar la formula, se deberá conseguir el 100%, lo cual requerida varias tiradas como mínimo.

Una vez encontrada la formula, el alquimista puede preparar varias dosis de la piedra. El tiempo de preparación y las dosis se encontraran mirando la tabla de ungüentos, pociones y talismanes, tomando la competencia de *Alquimia* con un malus de -50 y el tiempo que tarde considerándolo ungüento. El precio de cada dosis ya es tarea de la malificencia de cada DJ ponerlo, que un servidor no conoce la formula y no sabe si los ingredientes son caros o baratos.

Bueno y ¿que hace la piedra?: Cura cualquier envenenamiento, duplica los efectos de los hechizos de curación de todo tipo, así como los de *Prolongar la Vida*, *Concentración*, *Ignorar el Dolor* y *Transmutación de Metales*, sin ningún tipo de efecto pernicioso si lo tuvieses (si se usa para curar como un *Bálsamo de Curación* se puede usar varias veces en el mismo día, si se usa como prolongar la vida no muere uno por dejar de tomarla, etc), aunque no se considera magia, no hay ganancia de IRR, ni ninguna tirada de IRR, simplemente tomar o aplicar la dosis y funciona siempre. A discreción del DJ puede añadirse mas efectos, siempre dentro de la idea de purificación, por ejemplo, si se lanza los

polvos a un demonio o ser impuro, este recibe un daño igual al doble del que recibiría por una dosis de agua bendita, sin armadura ni aura que valga. Otro efecto podría ser tener la facultad de anular maldiciones, robar fortaleza, etc. (se puede ver como quitar impurezas, ¿no?) o para realizar improvisados exorcismos.

Las aplicaciones anteriores las puede usar cualquier alquimista, pero en manos de un alquimista irracional tiene algunas extras; por cada dosis de piedra que se use como componente en un hechizo (que deberá de ser del tipo de purificación, ver arriba, lo cual excluye automáticamente las goecias), el hechizo dobla su duración, efecto, y caducidad, reduciendo su gasto de P.C. a la mitad.

Sobre Votos y Magia

Recopilado por Tanys

Sobre los Votos

?? **¿Qué es el voto?:** El voto es la promesa hecha a Dios de un bien adecuado y posible. Es un acto de devoción que rinde culto a Dios. Puede ser hecho también para obtener alguna gracia de Dios.

?? **¿Es posible obtener la dispensa de un voto?:** El voto puede ser dispensado por la autoridad competente, que para los votos privados emitidos por los simples fieles puede ser también el párroco.

?? **¿Hay votos que tienen una importancia particular?:** La Iglesia reconoce un valor ejemplar en los votos públicos de castidad, pobreza y obediencia, que caracterizan la vida religiosa.

?? **¿De dónde nace su importancia?:** Del hecho de que con estos votos el cristiano se desprende de los bienes terrenos y corporales, y también de sí mismo, para consagrarse totalmente a Dios amado sobre todas las cosas, convirtiéndose así, no sólo en el primero, sino en el único bien.

Sobre la Magia

?? **¿Cuáles son los pecados contrarios a la virtud de la religión prohibidos por el primer mandamiento?:** El primer mandamiento prohíbe la superstición (atribución de algún poder milagroso a cosas o acciones que no lo tienen), la idolatría (adoración de cualquier realidad creada), la adivinación (indebida búsqueda de realidades ocultas), la magia (explotación de poderes ocultos), la brujería y el espiritismo. Además prohíbe los pecados de irreligión, como el tentar a Dios (desafiar a Dios), el sacrilegio (profanación de cosas sagradas) y

la simonía (compraventa de bienes sagrados).

?? **¿Están prohibidas, por lo tanto, todas las formas de adivinación o de magia hoy tan difundidas?:** Todas las formas de adivinación o de magia, como el recurso a Satanás o a los demonios, la evocación de los muertos u otras prácticas similares, son gravemente contrarias a la virtud de la religión. El primer mandamiento prohíbe en particular también la fe en los horóscopos, la astrología, la quiromancia, la cartomancia, la interpretación de los presagios y del destino, los fenómenos de videncia, el recurso a los médiums y las prácticas espiritistas de cualquier tipo.

?? **¿Por qué todas estas prácticas son pecado?:** Porque se niega a Dios su amor de Padre que provee directamente a sus hijos, y a cada uno personalmente. Además en esas prácticas se esconde siempre un recurso a poderes mágicos que se oponen a la voluntad de Dios, y a menudo se recurre explícita o implícitamente al demonio.

Magos Históricos

Enviado por Tanys

Aarón el Helenista

Vivió en tiempo del emperador Miguel Commeno. Asegúrase que tenía sometidas a sus órdenes algunas legiones de demonios, por medio de las "clavículas de Salomón". También se dedicaba a la nigromancia, confirmando esta opinión el haber encontrado en su aposento, tapizado de negro, el cadáver de un hombre, con los pies encadenados y el corazón atravesado por un clavo. Por éste y otros crímenes fue desollado vivo, después de que le fuese cortada la lengua. Es autor de un volumen extrañísimo titulado *La Magia Roja: Crema de las Ciencias Ocultas, Naturales o Adivinatorias*.

Abam o Aponio, Pedro de

Insigne astrólogo, filósofo y médico, nacido el año 1250. Dícese de él que era el más hábil mago de su época; adquirió el conocimiento de las siete artes liberales por medio de siete espíritus familiares que guardaba encerrados en una redoma de cristal, y tenía la habilidad de hacer volver a su bolsillo todo el dinero que había gastado. Perseguido como hereje y hechicero es muy probable que, si hubiese vivido hasta el día del proceso hubiera perecido quemado vivo, como lo fue en estatua después de su muerte, que ocurrió a los sesenta años de edad. Tradujo al francés *Las Obras Mágicas de Agripa*.

Adalberto

Cabalista que pretendía adivinar el porvenir y conocer los más ocultos pensamientos con sólo mirar a las personas. Aseguraba haber recibido una carta de Nuestro Señor Jesucristo, que le había entregado San Miguel, concebida de esta manera:

"En nombre de Dios: Aquí comienza la carta de Nuestro Señor Jesucristo, que cayó en Jerusalén y fue hallada por el Arcángel San Miguel, y leída y copiada por mano de un sacerdote llamado Juan, quién la envió a la villa de Jeremías a otro sacerdote de nombre Talasio, y Talasio la envió a Arabia a otro sacerdote que se llamaba Leoban que a su vez la remitió a la villa de Betsamia, donde fue recibida por el sacerdote Macario, enviándola éste a la montaña del Santo Arcángel Miguel, y por mediación de un ángel, la carta llegó a la villa de Roma, al sepulcro de San Pedro donde están las llaves del reino de los cielos y los doce sacerdotes que están en Roma han velado tres días ayunando y rezando noche y día..."

A sus adeptos y seguidores les enseñaba la siguiente oración: *"Señor mío todopoderoso, Padre Nuestro Señor Jesucristo, Alfa y Omega, que estáis en el trono soberano y reináis sobre los querubines y serafines y sobre el ángel Miguel, el ángel Ignias, el ángel Thirás, el ángel Sumel y el ángel Saboath, os ruego y os conjuro que me concedáis..."*

Adalberto acabó sus días en una mazmorra.

Agripa (Enrique Cornelio)

Médico y filósofo. Uno de los sabios de su tiempo. Nació en Colonia, en 1486 y murió en 1583, después de una existencia sumamente azarosa, en casa del receptor general de Grenoble. Su talento fue el génesis de su desgracia. Era demasiado instruido y erudito para su época. Le acusaron de brujo y en más de una ocasión hubo de huir al trote de una plebe exacerbada, ignorante y belicosa, que le imputaba un sinnúmero de absurdos. Los demonomaníacos dicen que no se le puede representar sino de noche, como un búho, a causa de la fealdad mágica, y no pocos historiadores aseguran que en sus viajes pagaba a quienes le daban hospedaje con moneda muy fuerte y buena al parecer, pero que a los pocos días se convertía en pedazos de cuernos, de concha o de cuero. Mientras enseñaba en Louvain, refiérese que uno de sus alumnos, leyendo un libro de conjuros, fue ahogado por el espíritu maligno y temiendo Agripa que sospechasen que hubiera sido él su asesino,

ordenó al diablo que entrase en el cuerpo del difunto y diese siete u ocho vueltas por la plaza pública antes de dejarle. Obedeció el maligno y el joven cayó sin vida ante la multitud, siendo admitida su muerte como defunción repentina. Compuso Agripa una obra de filosofía oculta que le mereció la animadversión de los necios, algunos de los cuales, sujetos de eminente rango, consiguieron expulsarle de Flandes, adonde no pudo volver jamás.

Después de recorrer Italia, pasó por Dobe, instalándose finalmente en Lyon, donde, sin poder alguno, empleó todo los medios posibles para vivir, meneando lo mejor que podía la punta de su bastón, pero ganaba tan poco que murió pidiendo limosna en Grenoble, aborrecido por todo el mundo y detestado como un mago maldito porque aseguraban que, de continua, le acompañaba el diablo en forma de perro negro.

Arnoldo de Villanueva

Médico, astrólogo, hereje, alquimista y brujo. Nació en Montpellier en el siglo XII y murió en un naufragio en 1314. La química le debe muchos descubrimientos, y a pesar de que verdaderamente sólo buscaba la piedra filosofal y pensaba en hacer otra, encontró tres ácidos: sulfúrico, muriático y nítrico. Se le acusó de mago. Pegna dice que todos sus conocimientos en la alquimia los debía a un demonio, y el padre Mariana le reprochaba el haber intentado formar un hombre con esperma, mezclado con ciertas drogas y puesto en una calabaza. La Inquisición de Tarragona hizo quemar sus libros tres años después de su muerte, y lo que nunca se le perdonó fue el haber pregonado, en un momento de ira y exaltación, que todos los frailes serían condenados.

Se le supone autor de un pequeño *Tratado de la Explicación de los Sueños* y se le atribuyen muchas obras de alquimia y magia, entre ellas el *Libro de las Ligaduras Físicas* y el de *Los Talismanes de los Doce Signos del Zodiaco*.

Arteficio

Célebre filósofo hermético del siglo XII que vivió más de mil años por medio de los secretos de la alquimia. Se le atribuye la paternidad de muchos libros curiosos, entre los que destacaremos el *Arte de Prolongar la Vida*, el cual, según se cita en su prólogo, compuso a la edad de 1025 años; la *Llave de la Sabiduría Suprema*, un *Tratado sobre los Caracteres de los Planetas*, *El Canto de los Pájaros*, *Las Cosas Pasadas y Futuras* y *La Piedra Filosofal*.

Avicena

Famoso médico árabe, muerto a mediados del siglo XI, célebre por el gran número y extensión de sus obras y de su vida aventurera. Los árabes creyeron que era dueño

de los espíritus y que los hacía servir por genios, y como buscaba la piedra filosofal, en algunas comarcas de Arabia se dice que no ha muerto todavía y que gracias al elixir de la larga vida y al oro potable, vive aún en un retiro ignorado y con sumo poder.

Beker (Baltasar)

Autor del libro titulado *El Mundo Encantado*, nació en Ámsterdam el año 1634. Su célebre obra niega las penas eternas y sólo admite las limitadas; se burla de los que creen en la potencia de los demonios. Su incredulidad le hizo perder la plaza que ocupaba en Ámsterdam de ministro de culto reformado.

Berlino

Famoso mago que nos ha legado una colección de secretos, que el autor de "MAGIA ROJA" transcribe en su libro. Entre dichos secretos destacamos los siguientes: "El anillo de Gyges para destruir el efecto de los sortilegios; para hacer que el marido sea fiel; para salir con bien de las empresas; para hacerse amar por las mujeres; para conocer el porvenir; la verdadera oración de las Salamandras"; etc., etc.

Bodin (Juan)

Sabio jurisconsulto y filósofo angevino que murió víctima de la peste en 1596. Escribió una obra célebre entre los demonólogos con el título de *Demoniomanía de los Brujos*, la cual vio por primera vez la luz en París, en el año 1581, efectuándose posteriormente numerosas reediciones de la misma.

Cardan (Jerónimo)

Médico, astrólogo y visionario, nacido en 1576. Se creó muchas enemistades como consecuencia de su carácter y sus costumbres pero, por el contrario, fue uno de los hombres más doctos de su época. Adelantó mucho en las matemáticas y en la medicina. Cuando la naturaleza no le causaba ningún dolor se lo procuraba él mismo, hasta llorar. Porque si no sentía en sus carnes dolor alguno era susceptible de arranques e ímpetus tan violentos que le atormentaban mucho más que los padecimientos físicos. Además, se solazaba en el mal físico por el placer posterior de sentirlo cesar. Tenía gran afición a la alquimia y pregonaba estar dotado de dos almas, una que le guiaba hacia el bien de la ciencia y otra que le arrastraba hacia el mal y el embrutecimiento. Pretendía, también, como Sócrates, tener un demonio familiar, al que colocaba entre los seres humanos y la naturaleza divina. Se comunicaba con dicho diablo por medio de sueños. Sus obras forman dos tomos en tamaño folio, y de éstas destacamos, principalmente los libros de *La Variedad de las Cosas* y el *Tratado de los Sueños*.

Delancre (Pedro)

Uno de los más célebres demonógrafos del siglo XVI. Nació en Burdeos. Estuvo encargado de instruir los procesos de una infinidad de desgraciados a los que se acusaba de sortilegio. Su crédulo entendimiento se convenció de la realidad de "Sábado" (*Sabbat*) y de la existencia de los brujos. Murió en París en el año 1630. Las dos obras que han establecido su reputación son: *La Incredulidad del Sortilegio plenamente convencida* y *Cuadro de la Inconstancia de los Demonios y de los Ángeles Malos*.

Diodoro de Catania

Brujo y mago, cuyo recuerdo perpetúa el pueblo de Catania. Fue, según cuentan, el mayor mago de su siglo. Fascinaba de tal modo a las personas, que se persuadían de que eran transformadas en animales. Hacía ver en un momento a los curiosos, todo lo que sucedía en los más distantes países. Hecho preso bajo la acusación de brujo, dicen que se hizo transportar por el diablo desde Catania a Constantinopla y de esta ciudad de progreso a Catania en un solo día, lo cual, de súbito, le granjeó entre el pueblo una admirable reputación de santidad. Pero el obispo de Catania le hizo arrestar y posteriormente mandó que fuera echado a una hoguera donde quedó reducido a cenizas.

Eleazar

Famoso mago judío que tocaba la nariz de los poseídos con un anillo en que estaba engarzada una amatista de la que se servía Salomón. Apenas el diablo la oía, arrojaba por tierra al individuo, abandonándole. Entonces el mago recitaba algunas oraciones que había dejado escritas Salomón, y en nombre de este príncipe prohibía al diablo entrar de nuevo en el cuerpo, hecho lo cual, llenaba una cuba de agua y le ordenaba que la derramase. Obedecía el diablo, y esta prueba era señal de que había abandonado el lugar.

Flamel (Nicolás)

Célebre alquimista del siglo XIV. No se ha podido establecer el lugar y la época de su nacimiento porque, no es cierto que naciese en París o en Pontoise, como algunos afirman. Si se conoce con toda puntualidad su muerte que sucedió, en París, el 22 de Marzo de 1418. Comenzó siendo sucesivamente escritor público, librero, jurado, poeta, pintor, matemático, arquitecto y, por fin, de la suma pobreza en que se encontraba sumido, emergió repentinamente a la mayor opulencia por haber tenido la inmensa fortuna de hallar la piedra filosofal. Apenas estuvo en posesión de tan codiciado secreto cuando quiso que monumentos públicos diesen testimonio de su piedad y riqueza. No se olvidó de hacer colocar por doquier su retrato y su

estatua, esculpidos, acompañados de un escudo o de una mano, con un escritorio en forma de armario. Fue enterrado en la Iglesia de Saint-Jacques-La Boucherie.

Jámblico

Célebre filósofo platónico del siglo IV, nacido en Siria bajo el reinado de Constantino el Grande. Admitía la existencia de una clase de demonios o espíritus de un orden inferior, mediadores entre Dios y el hombre. Se ocupaba en adivinaciones. Estando un día en la ciudad de Gándara para demostrar su habilidad mágica, hizo salir en presencia del pueblo, de una fuente, dos genios o demonios a los que llamaba Amor y Contra-Amor; el primero tenía los cabellos dorados, trenzados y ondulantes sobre la espalda, pareciendo brillantes como los rayos del sol; en el segundo eran menos brillantes, lo cual admiró a todo el populacho. Fue autor de la obra *Tratado de los Misterios de los Egipcios, de los Caldeos y de los Asirios*. No se sabe con exactitud cuando murió, aunque Bodin afirma que lo hizo envenenándose.

Salomón

Los filósofos, los botánicos y los astrólogos orientales tienen a Salomón por su patrono. Le llaman: *Solimán*. Según ellos, Dios le dotó de sabiduría comunicándole al mismo tiempo todos los secretos naturales y sobrenaturales, y entre estos últimos la ciencia más sublime y la más útil de todas: la de evocar a los genios y a los espíritus y mandarlos. Salomón, según se dice, tenía un anillo con un talismán que le daba un poder absoluto sobre estos intermedios entre Dios y los hombres. Este anillo existe aún y el que logre poseerlo será el dueño del mundo. Pero se ignora donde está y sólo quedan fórmulas, prácticas, figuras, por las que se puede adquirir, aunque imperfectamente, una parte del poder que Salomón tenía sobre los espíritus. Tan preciosos secretos se han conservado en los libros que nos quedan de este príncipe, y especialmente en su inestimable *Clavícula*.

Historia

La Piratería Americana

Enviado por Aker

Los Antecedentes

Piratería Atlántica durante los siglos XVI y XVII

“Una cadena de oro o una pata de palo. Ocurra lo que ocurra estamos contigo” (Juramento de los piratas a su jefe)

La primera acción oficial contra los piratas de la ruta americana (y el reconocimiento implícito de su existencia) se produce en 1507, cuando Fernando el Católico envía dos carabelas con objeto de proteger las naves en ruta hacia Sevilla.

La primera acción pirata importante, sin embargo, no se produce hasta 1521, cuando parte del botín de la conquista de Nueva España (antes llamado Aztlán, México) es capturado en las cercanías de las islas Azores por un corsario francés. Esto obliga a los comerciantes de Sevilla a financiar una escuadra que proteja dichas aguas... empujando la piratería al más desprotegido mar Caribe.

Bucaneros, Filibusteros y Corsarios

A la palabra de origen latino "pirata" no tardan en sumársele otras, adscritas únicamente al continente americano, y que no siempre son sinónimos de la primera:

Bucaneros: En un principio colonos de diferentes nacionalidades que se instalaron a principios del siglo XVII en la zona oeste de la isla Española. Su principal medio de subsistencia consistía en la caza de puercos cimarrones (cerdos salvajes). Vendían la carne, ahumada y asada a la barbacoa (boucan) a los navíos que recalaban en la isla. Los españoles los expulsaron de las islas Española y Tortuga, con el único resultado de que los hicieron organizarse y reconquistar ésta última isla, instalándose definitivamente allí. La muy hábil Corona intentó entonces imponerles un bloqueo económico, obligándoles a convertirse en marinos, primero para encontrar mercados con los que comerciar, luego para dar el paso lógico y hacerse piratas. Los bucaneros admitían en términos de igualdad a gentes de toda raza o condición, juramentados entre sí para defenderse y cuidarse mutuamente. Por extensión, llegó a denominarse con este nombre a todos los piratas que tenían su base en la isla Tortuga.

Filibusteros: Nombre de origen inglés, aunque de oscuro significado⁴, con el cual se designaba (en general) a los piratas del mar de las Antillas en el siglo XVII, en especial ingleses y holandeses. Los Filibusteros solían atacar sobre todo poblaciones costeras, y muy raramente a barcos, al contrario que sus hermanos Bucaneros. Bucaneros y Filibusteros se organizaron en la llamada "Confederación de los Hermanos de la Costa"⁵.

Corsarios: Se trataba de particulares que, en tiempo de guerra, solicitaban a su gobierno una "patente de corso", que les autorizaba a hacer una guerra privada contra los súbditos de las potencias enemigas, pudiendo enriquecerse con el botín capturado a éstos últimos. Los numerosos conflictos internacionales de España en Europa, y la vulnerabilidad de la ruta trasatlántica hicieron que se multiplicaran con rapidez.

Etapas de la Piratería Americana

Podemos distinguir unas etapas muy diferenciadas de la piratería en este período, según el marco geográfico de sus actividades y sus protagonistas.

1507-1525: En un principio el marco de la piratería atlántica se encuentra en el Atlántico Oriental, ante el cabo de San Vicente y los puertos de Andalucía. Posteriormente la zona de operaciones se traslada a las cercanías de las Azores. Estos piratas son casi exclusivamente franceses, y terminan siendo expulsados de esas aguas por las flotas castellanas.

1526-1540: El marco geográfico de la piratería se traslada al mar Caribe, cerca de la Florida, ruta obligada de los buques castellanos en su viaje de regreso. Los españoles organizan entonces la navegación atlántica en convoyes, fuertemente escoltados por galeones pesadamente armados.

1541-1560: Al organizarse la navegación en convoyes, los piratas no podían más que atacar algún barco aislado, lo cual proporcionaba escasos beneficios. La principal fuente de

⁴ La palabra "Filibustero" parece venir, bien como degeneración de la palabra inglesa *Freebooter* ("Merodeador"), bien como denominación de los tripulantes del *Fly-Boat* holandés (llamado "Filibote" por los españoles). Era una embarcación de dos palos parecida a la *Urca*, diseñada por los holandeses a finales del siglo XVI, y que se convirtió pronto en la embarcación favorita de piratas y contrabandistas, por su rapidez y facilidad de maniobra.

⁵ En la práctica, Filibusteros y Bucaneros llegaron a fusionarse, adoptando los primeros muchas de las leyes fraternales de los segundos.

ingresos de los piratas pasa a ser el saqueo de las ciudades costeras, normalmente poco defendidas. Como consecuencia de ello, las ciudades importantes empiezan a fortificarse.

1561-1590: Entran en escena buques ingleses, corsarios y contrabandistas. Apoyados más o menos directamente por Inglaterra su propósito es, aparte de enriquecerse, dañar en lo posible la economía española. Para contrarrestarlos deben crearse patrullas guardacostas, como las "Galeras de Cartagena" (1582)

1591-1630: De los astilleros holandeses surge el "Filibote", que se convierte en el barco favorito de los piratas americanos e incluso les da el nombre (filibusteros). Con este barco se produce la intrusión holandesa en el Caribe. Los piratas se organizan, a la manera de los Corsarios, para mejor coordinar sus acciones.

1631-1651: Francia, Holanda e Inglaterra reconvierten los asentamientos piratas del Caribe en colonias dependientes de la metrópoli respectiva, dándoles un gobernador y un marco legal para seguir realizando sus actividades. Igualmente se llevan a cabo iniciativas para ocupar nuevos territorios. El Caribe deja de ser un mar español. Pese a todo, se crea la Armada de Barlovento (1641) que opera en el Caribe Oriental, en un intento de salvar lo insalvable.

1652-1667: Ingleses y Holandeses se disputan el dominio del Caribe. La gran vencedora será Inglaterra, que ya en 1655 logra ocupar Jamaica y bloquear las costas del sur de España.

1668-1700: Se producen tímidos intentos por parte de la metrópoli para recuperar la situación, como la autorización al corso español en 1674. El comercio interprovincial indiano se encuentra arruinado por completo, por culpa de los piratas y contrabandistas. A raíz de la Guerra de Sucesión el control del comercio exterior queda en manos de Francia.

1713 - Paz de Utrech: Inglaterra, Francia y Holanda se comprometen a respetar la libertad de comercio entre ellas. Es el fin del filibusterismo. La piratería se traslada a las colonias inglesas.

El Por Qué de la Piratería Americana

Los piratas del Caribe de los siglos XVI-XVII nunca tuvieron, pese a su organización, suficiente fuerza para enfrentarse a un ejército organizado o a una flota de guerra. Su mera existencia en las Antillas era para Europa la prueba latente de la debilidad de las defensas indianas. Esto impulsó a las naciones rivales de España a usarlos como trampolín para asentar su influencia en la zona. Directamente respaldados por sus respectivas potencias, los corsarios franceses e ingleses intentaron conquistar y defender unos puertos clave en el Caribe y en el

istmo de Panamá, que les permitieran dislocar el sistema indiano de comunicaciones, privando a la corona española de su más importante fuente de ingresos, y abriendo las Indias a la explotación económica de sus respectivas metrópolis. Sin embargo, no se produjo ningún asentamiento corsario permanente hasta 1630⁶.

Pequeña Historia del Cero

Por Denis Guedj (enviado por Aram Bonmati)

El primer cero es, sin discusión, el cero babilonio; es anterior al siglo III de nuestra era. Mientras que plasmaban las distintas cifras que representaban las diferentes unidades por medio de espigas verticales u horizontales, los escribas babilonios concibieron un signo que se representaba como una doble espiga inclinada. Signo de separación en la escritura de los números, es una verdadera cifra cero. En ciertas utilidades específicas, en astronomía por ejemplo, este mismo signo, ampliando sus funciones, se utilizó como cero operador; lo encontramos en posición inicial o terminal de la escritura de números, especialmente en la escritura de fracciones sexagesimales. En ningún momento, sin embargo, este cero fue utilizado como número.

Los sabios astrónomos mayas pusieron a punto, durante el primer milenio de nuestra era, una eficaz numeración de posición, de base 20, en la que los números son representados por conjuntos de puntos y trazos, de acuerdo con una disposición vertical.

Un signo gráfico particular, un óvalo horizontal, que representa una concha de caracol, un glifo, desempeña el papel de signo separador eficaz y permite una escritura sin ambigüedad de los números. Aunque no ha adquirido aún poder operatorio, bien como signo operador o, menos aún, como número, no deja de ser un notable invento.

Del Vacío a la Nada: el paso de la posición vacía a la cantidad nula

A los indios les debemos el invento del cero "completo", por así decir con sus tres funciones. Su presencia está documentada ya en el siglo V de nuestra era.

Sunya es el nombre de la marca del vacío en lengua india; así, la primera figuración del cero fue un pequeño círculo, *Sunya*, el vacío. Traducido al árabe se convierte en *sifr*, traducido al latín, *zephirum*, que produjo *zephiro*, cero. Así en muchas lenguas, la última

⁶ Los bucaneros del oeste de la isla Española (hoy Tahití).

cifra llegada, el *sifr* dio su nombre a toda la colección de las cifras.

El vacío es una categoría especial, aunque, precisamente, sea tan difícil de localizar. En la creación del cero cifra, designar el lugar vacío en una columna por medio de un signo es, pasando de la afirmación a la negación, atreverse a significar una ausencia por medio de una presencia.

Por lo que a la "nada" se refiere, participa de la categoría de la existencia. La creación del cero número realiza una síntesis de ambas categorías y lleva a cabo una radical transformación del estatuto del número. "No hay nada" se convierte, con él, en "hay nada". Paso de la lógica a la aritmética, del cero lógico al cero matemático que es un "valor".

El trayecto que permitió pasar de "no hay" a "hay cero" constituye una etapa fundamental en la historia del pensamiento. ¿Cuánto? ¡Cero!

Del *Apeiron* de los antiguos griegos al infinito potencial de Aristóteles

Durante siglos, los griegos surcaron con el pensamiento el *apeiron*, lo "ilimitado". Un ilimitado en el que muchos vieron el pilón del infinito y que se refería al tiempo, el espacio, la generación y la corrupción de las cosas, y los propios números.

El tiempo no tiene inicio ni término, el espacio es la sede de las líneas y superficies para las que la división de las magnitudes no tiene fin; en cuanto a los números, ¿quién puede interrumpir su sucesión?

¿Cuál fue la tesis de Aristóteles? En primer lugar, hay "infinito" en la naturaleza, y este infinito sólo puede deducirse de la cantidad. En segundo lugar, si existe, el infinito debe ser definido. En tercer lugar, el infinito no puede ser aprehendido como una totalidad, por lo tanto le es imposible existir en acto.

Conclusión: el infinito existe, pero al no poder existir "en acto", existirá "en potencia".

Los Finlandeses

Por Rafel Fleta Girón

Como sabréis, la mitología finesa estuvo en uso hasta muy tarde, por lo que se conoce bastante bien (Tolkien se inspiró en ella para *El Señor de los Anillos* y *El Silmarillion*). El problema es que los finlandeses acostumbran a escribir su historia nacional en finés y está un poco jodido.

Por informaros: los suecos trataron a los finlandeses como auténticos sub-humanos hasta que casi toda Finlandia fue conquistada por Rusia en 1809 (aun hoy queda una minoría finófono en

Suecia) al Reino de Suecia. La condición de "sub-humanos" atribuida a los fineses hizo que no hubiese mucho interés por su conversión al cristianismo, solo con la Reforma se empezó a tener interés en ello (u sea, antes del Siglo XVI eran "paganos").

El finés es una lengua que sólo se parece al Estonio y al Lapón (o sea no tiene raíz germánica como el Sueco o el Noruego). Los finlandeses se llaman a sí mismos "Suomi", que viene a querer decir algo así como "la gente de los pantanos". Cocinan muy bien el pescado de agua dulce y todavía hoy la gente acostumbra a hacerse la cerveza, el vodka, el pan y las conservas de frutas silvestres en casa.

Historia de Finlandia (Suomi)

?? **800-1050:** Edad Vikinga. Los finlandeses no participa en las incursiones de los Vikingos fuera del Báltico.

?? **1155:** Primera Cruzada de los suecos contra Finlandia, conducida por el Obispo inglés Henry y el rey sueco Erik (canonizado mas tarde como Santo Patrón, San Erik en Suecia). No se sabe el motivo de esa " cruzada " pues en esa época Finlandia ya estaba cristianizada , por lo tanto es un agujero oscuro en la historia de Finlandia. Finlandia estaba aliada con la Suecia central desde el tiempo de los vikingos; existe una hipótesis la cual se cree que fue una cruzada púnica, debido a la influencia de los misioneros de religión griegos ortodoxa. Debido a ello el Reino de Suecia anexa Finlandia como parte integral del Reino.

?? **1156:** Según cuenta una leyenda, el campesino Lalli asesina al obispo Henry en la superficie congelada del lago Köyliö. Más tarde canonizan al obispo Henry como St. Henrik (San Enrique) y se convierte así en el Santo Patrón de Finlandia.

?? **1229:** El arzobispado cambia de lugar, se traslada de Nousiainen a Koroinen en los alrededores de la moderna Turku; se considera ese año como la fundación de Turku como capital del Oeste del reino de Suecia.

?? **1249:** Segunda Cruzada contra Tavastia, una provincia en la Finlandia central.

?? **1293:** Tercera Cruzada a Carelia, provincia al Este de Finlandia, donde está establecida la frontera entre la parte católica/luterana en el oeste y la ortodoxa al este. El castillo y la ciudad de Viipuri/Viborg se unen para defender la alianza.

?? **1323:** Paz de Nöteborg (Pähkinäsaari) entre Suecia y Rusia. Unión definitiva de Finlandia.

?? **1362:** Los finlandeses reciben el derecho de participar en la elección del rey.

?? **1396-1523:** La era de la unión de Kalmar, con Finlandia, Suecia, Dinamarca, Noruega e Islandia unida como un solo reino.

- ?? **1495-97:** Guerra contra Rusia. Durante el asedio de Viipuri, apenas con pocos rusos, caen las paredes de la ciudad y la Cruz de San Andrés aparece en el cielo. Los rusos asustados abandonan el campo de batalla. En realidad, lo que sucedió es que probablemente estallo una torre de pólvora.
- ?? **1527:** Reforma en Finlandia: se convierte al Luteranismo como el resto de Suecia.
- ?? **1550:** El rey Gustav Vasa funda Helsinki, pero sigue siendo mas o menos una aldea de pescadores y seguirá así durante dos siglos.
- ?? **1551:** Mikael Agricola, obispo de Turku, publica la traducción del Nuevo testamento en finlandés.
- ?? **1595:** Paz de Táyssinä (Teusina). Las uniones de Finlandia se mueven hacia el Este y el Norte.
- ?? **1596-97:** La Guerra de la porra. Supuestamente manipulada por el duque Karl, se rebeló el campesinado finlandés por las subidas que hubo de impuestos; después de un breve éxito, los campesinos mal armados fueron derrotados brutalmente por las tropas de Klaus Fleming, un aristócrata finlandés y regente de Finlandia.
- ?? **1617:** Carelia se une con Finlandia en el tratado de la paz de Stolbova.
- ?? **1630-48:** Lucha de los finlandeses en la guerra de los treinta años en el continente. La caballería finlandesa se hace conocida como hakkapeliitta, llegando a un punto que las tropas hagan una guerra más ordenada.
- ?? **1637-40 y 1648-54:** Brahe es el gobernador general de Finlandia. Se realizan grandes e importantes reformas en las ciudades, etc. Ese período está considerado generalmente muy beneficioso para Finlandia.
- ?? **1640:** Fundación de la primera universidad en Turku.
- ?? **1714-21:** Rusia ocupa Finlandia durante la Gran guerra nortea. El período de la "Gran guerra de la cólera".
- ?? **1721:** La paz de Uusikaupunki da Carelia a Rusia.

El Mundo Medieval

Arquitectura Civil de la Orden de Santiago en Madrid (1478-1515)

Por Aurora Ruiz Mateos (enviado por Ignatz)

La Casa de Encomienda

La encomienda es un determinado territorio geográfico que es gobernado por el comendador. Este a cambio recibe un beneficio. El comendador debía residir en la encomienda cuatro meses al año, y era sancionado si no lo hacía así. Además debía mantener la casa en perfecto estado los ocho meses restantes, así como los que estuviese ausente porque se le hubiese asignado una misión. En el caso de que en una encomienda se produjese una vacante las rentas pertenecientes al comendador en ese periodo se invertían en la propia encomienda. Así mismo el comendador tenía la obligación de gastar la mitad de las renta generada por la encomienda en los dos primeros años en el mejoramiento de la misma, con especial atención a los edificios.

Los Hospitales

La palabra hospital servía para designar el edificio que albergaba a personas indigentes y que generalmente proporcionaba donde dormir y calentarse. Teniendo en cuenta que la noción de sala común se veía complementada muchas veces con la de cama colectiva.

Zaragoza Medieval

Por Rafel Fleta Girón

Mercados y Economía

En la zona Este de la ciudad (dentro de la muralla de tierra), que en la época musulmana había hornos de cerámica, el Rey de Aragón estableció un barrio (el Barrio de San Pablo actual) que se llamó La Población del Rey, y fue el más populoso, con muchos labradores y artesanos establecidos en sus calles.

Hay que recordar que además en la época cristiana en Zaragoza había otros mercados: en la plaza Sas y en la Plaza del Fosar (cementerio) de Sta. María (actualmente Plaza del Pilar) había mercado de pescados (que subían por barca, tirando de sirga, desde Tortosa, hasta el embarcadero que había aguas abajo de La Seo) y en la plaza de Asso (cerca de la puerta de Valencia) un mercado de verduras. Zaragoza

estaba bien provista de productos alimenticios, y los precios eran bajos, en general.

Sobre el sistema monetario aragonés (esto es lo que he encontrado aquí y allá, hablo de memoria, pero espero no equivocarme): la Ceca de Zaragoza emitía las siguientes monedas:

- ?? Florín (de oro, pesaba unos 4 gr. y se cotizaba a 9 sueldos jaqueses a mitad del S. XIV, luego fue subiendo su cotización constantemente).
- ?? Dobra Jaquesa (de plata, se cotizaba a 30 dineros jaqueses).
- ?? Sueldo (de vellón = plata + cobre): se cotizaba a 12 dineros jaqueses.
- ?? Dinero (de vellón): se cotizaba a 2 Miallas.
- ?? Mialla (de vellón): lo que llevan los PJs en la bolsa, mayormente.

La unidad de cuenta (o sea que servía para medir la ley de la moneda) era la Libra Jaquesa, que hacía aproximadamente 351 gramos de plata. 20 Sueldos jaqueses hacían una Libra.

Sobre las equivalencias con la moneda castellana (no he encontrado equivalencias con la catalana y valenciana, paradójicamente), la castellana era más "fuerte": 5 maravedíes equivalían a 8 dineros jaqueses.

Los precios: deciros tres precios de referencia. Pero antes una aclaración: el mercado en aquella época no funcionaba como ahora: la moneda tenía un valor en sí misma (por la plata u oro que contenía) que era certificada por el Rey (por eso estaba acuñada con su sello) o el Reino por delegación de aquél (como en el caso de Aragón).

Había poca moneda y no subía el precio (o bajaba) sino que aumentaba o bajaba la cantidad a comprar en función de la escasez del mercado. Para que me entendáis, el mercado funcionaba como ahora el del hachís: igual que ahora uno va al camello y le dice "dame dos talegos" y el camello le pasa lo que considera que vale (según el precio del mercado y los decomisos de la benemérita). En aquella época iban al horno municipal (el pan se distribuía por el municipio, para evitar hambrunas, con el precio tasado y controlado) y decía:

– Buenas, me ponga un "diner".

Y el panadero le daba una barra de pan integral (qué sano... y que negro) que, según la cotización del mismo, equivalía al precio de un dinero jaqués. En nuestra época, dependiendo de la cosecha, el peso del pan podía ser de unos 400 gr. (aparte había "hornos francos", esto es que vendían pan candeal o blanco a precio libre = prohibitivo). Con buena cosecha te daban más pan por un dinero, con mala cosecha, menos.

Iba a la bodega y decía:

– Buena, me ponga un "miallal" de vino del país (el vino griego estaba de moda ... entre los ricos).

Y el bodeguero le echaba el equivalente a una Mialla Jaquesa en el barral que oportunamente llevaba el comprador, en nuestra época, unos 2'5 litros de vino (si, efectivamente, en Zaragoza salía más barato, a veces, beber vino que agua, pues el agua la tenían que traer los aguadores de propio desde las afueras, pues no había fuentes públicas en la ciudad).

Iba al mercado del aceite y decía:

– Me ponga un "miallal" de aceite (para el candil, ¡eh!, que no soy judío y cocino con buen sebo de cerdo)

Y el vendedor le proporcionaba dos onzas de aceite (unos 60 gramos). Justico para el candil, vaya.

Para comprar otros productos (ropa, armas) se puede coger como referencia la tabla de precios y adaptarla. Pero si los PJs son lumpen, es difícil que puedan comprar nada que no sea comida.

Impuestos: barruntándose la guerra con Castilla (1356/64), el Concello (Ayuntamiento) decidió sustituir la muralla de tierra exterior, por otra de tapial o ladrillo (la muralla romana de piedra siguió en uso, alrededor de la antigua ciudad romana), e impuso un impuesto: todo vecino (habitante con derechos políticos, con casa y que además no fuese ni judío, ni morisco, ni noble, que los nobles quedaban excluidos del gobierno municipal por el fuero) debía pagar todos los domingos en su parroquia un dinero si su patrimonio excedía los 80 sueldos o una mialla si era inferior a ese valor.

Comercio Fluvial

El Ebro fue navegable hasta Zaragoza desde la época de los romanos, que construyeron un puerto fluvial en la ciudad. En la Edad Media y Moderna, Zaragoza exportaba por el río cereales, sal, aceite, vino y otras materias primas e importaba paños, especias y productos de lujo en general. A partir del siglo XVIII y hasta la llegada del ferrocarril, la terminación de Canal Imperial de Aragón (en construcción desde la época de Carlos V) hizo navegable el Ebro hasta Tudela, pero ya no por el cauce, sino por el canal paralelo que aun hoy riega buena parte de las huertas de la ribera derecha del Ebro.

Hubo, durante todo ese tiempo, un barrio de barqueros en Zaragoza a orillas del río, en la parroquia de San Nicolás en la parte oriental del casco viejo de la ciudad. Los barcos eran de fondo plano y bajaban a vela y remontaban el río por caminos de sirga (tirados por animales).

Además, desde el pirineo aragonés y navarro descendían nabatas (almadías) de troncos para la construcción y la carpintería

(muchos se quedaban en Zaragoza, pero otros bajaban navegando hasta Tortosa): con las "mayatas" o crecidas del caudal en mayo y junio, con el deshielo, el río se llenaba de balsas de troncos (constituidas por barios "tramos" o conjuntos de troncos que podían medir hasta 15 metros de largo por 6 de ancho) conducidos por nabateros o almadieros montañeses, eso fue común hasta que en hacia 1960 construyeron las grandes presas de Mequinenza, Ribarroja, Yesa, Mediano, etc. En Zaragoza las nabatas "aparcaban" en "la arbolera", actual parque de Macanaz, en la ribera izquierda, en El Rabal. Luego, después de vender la madera a buen precio, los almadieros volvían a casa a pie.

Idioma y Lengua

Pues resulta que en Aragón, por aquella época se hablaba una lengua que tenía por nombre aragonés. Aún la hablamos un puñado de altoaragoneses o descendientes de tales (o sea, gentes del Pirineo, de la Montaña), medio locos, empeñados en la Misión Divina (en el sentido de los Blues Brothers) de mantener viva una lengua que no tiene reconocimiento oficial y que apenas conocemos unas decenas de miles de personas, y usamos aun menos.

Bueno, pues resulta que Fernández de Heredia, que fue Gran Maestre de la Orden de San Juan de Jerusalen y Chanciller de la Corona, que dirigió algunas expediciones contra los Turcos (y lo tuvieron preso) y que hablaba aragonés, catalán, castellano, latín y griego; y como tal encargó o realizó por sí mismo (no se sabe) una serie de traducciones al aragonés y al catalán: Tucídides, o Plutarco fueron primero traducidos al aragonés y al catalán y después a otras lenguas romances de menor importancia. También realizó la primera traducción a una lengua romance del *Libro de los Viajes* de Marco Polo, y fue al aragonés.

Los documentos de la Corona de Aragón estaban escritos en catalán y en aragonés, y ahí siguen, en su Archivo Histórico de Barcelona. Esto fue así hasta que en 1375 se instaló la dinastía Trastámara en la Corona: entonces mientras las Cortes Catalanas le insistieron al Rey en que siguiese usando el catalán para hablar en sus sesiones, las Aragonesas pasaron del tema, como que les dio igual que el castellano fuese adoptado por el Reino como lengua de referencia ("oficial"), en vez de la propia, que quedó reducida a una simple lengua doméstica y fue perdiendo terreno progresivamente: durante todo el siglo XV, las *Ordinacions d'Oficios* se fueron convirtiendo en *Ordenanzas de Gremios* y así todo. Los más discolos usuarios del aragonés sufrieron episodios de represión lingüística stricto sensu, pero eso ya fue en el siglo XVII y esporádicamente.

En fin, compas que si hacéis alguna aventura por Aragón antes de 1375, deberíais (en

pro del rigor histórico) considerar que ahí se usaba otra lengua oficial, y si es después de esa fecha, pues que la gente acostumbraba a hablar en casa aragonés y en lo oficial, castellano (cuando se ponían borrachos solo hablaban aragonés, esto aun te puede pasar a veces, si caes en algún tugurio de la "Montaña profunda").

Por otro lado, decir que en la edad media, las lenguas romances no eran tan lejanas como ahora entre sí, y que un bearnés o gascón (actual sur de Francia) que se bajase a Zaragoza a trabajar de tejedor no tenía que hablar en señas para hacerse entender, igualmente con un aragonés que fuese a Tortosa a vender trigo y comprar pescado, un comerciante catalán que se asentase en Zaragoza para controlar el mercado textil, o un castellano partidario de los trastamaras exiliados que formase parte del séquito de D. Enrique, el futuro Rey de Castilla (1367). Cada uno hablaba en "lo suyo" y más o menos se entendían (si no estaban tan borrachos como para no hacer el esfuerzo), sin que ningún pequeño Hitler viniese a decir "aquí solo se habla la lengua de mi señorito".

Clases Sociales

La sociedad medieval era compleja y muy estratificada. En Aragón estaban por un lado las 20 Casas de Ricoshombres (alta nobleza; el caso del Duque de Villahermosa y el Conde de Luna eran la creme de la creme: sus posesiones constituían de hecho "estados dentro del estado"). Luego había una veintena de Barones, Condes, Señores, etc. que, aparte de sus posesiones privadas, recibían del Rey la "tenencia" de señoríos. Estas "tenencias" no eran hereditarias y el Rey las asignaba o quitaba a su gusto, en función de la lealtad de estos.

Luego estaban los caballeros e infanzones (que tenían representación a parte en las Cortes: "el brazo de caballeros"). Estos tenían también sus posesiones propias y a veces podían estar al servicio del Rey o de nobles, o incluso de ciudades y Comunidades de Aldeas, como "alcaldes" de castillos. Muchos tenían casa en Zaragoza.

Luego estaba la Iglesia. Los obispos dominaban sus cabildos, sus posesiones, los diezmos, etc. los judíos les pagaban a ellos los impuestos (por orden vaticana). No era raro encontrar a obispos al frente de ejércitos: el arzobispo de Zaragoza fue encargado por Pedro IV para dirigir las tropas en la zona de Daroca hacia 1360, en la guerra contra Castilla.

Por ahí andaban también las ordenes militares. A medio camino entre la caballería y la iglesia. Eran hijos segundones de la nobleza, por lo general. En la guerra de los dos Pedros (Castilla vs. Aragón), los Maestres castellano y aragonés de la Orden de Calatrava lucharon cada uno contra el otro al servicio de sus respectivos reyes. Tenían grandes posesiones.

Las ciudades: tenían su representación en Cortes. La nobleza no podía participar en el gobierno de las mismas (en Aragón, la nobleza entro a controlar los concejos con los Decretos de Nueva Planta, en 1707) Sin embargo, en las ciudades había dos "clases" en función de la renta y el prestigio: la "mano mayor" eran los "ciudadanos honrados": aquellos que se ocupaban de la dirección de la ciudad (y cobraban buenas rentas por ello) y la "mano menor" que eran artesanos y campesinos libres, propietarios de sus tierras. En Zaragoza, aunque los "ciudadanos honrados" no formaban parte del "Capitol de Cavallers" (Maestranza de Caballería) se asociaron con los caballeros de la ciudad en la "Cofradía de San George", para organizar las "guerras de cañas", esto es, justas de caballería: o sea que cuando iban a la guerra iban como caballeros, aunque sin serlo. Podrían haber solicitado entrar en la Caballería, pero como para ello debían renunciar a participar en el gobierno de la ciudad... pues preferían la pasta. Además seguramente ninguno de ellos sería propietario de tierras de Zaragoza y en su mayoría serían comerciantes y artesanos ricos (o sea, que tenían a oficiales que trabajaban por ellos en el taller).

Las Comunidades de Aldeas: en la frontera con Castilla, Aragón siempre tuvo problemas de conflictos: para ello los reyes dieron grandes ventajas a quienes se quisiesen asentar allí: toda la frontera con Castilla, menos el Moncayo (donde estaba la ciudad de Tarazona y señoríos en buena medida controlados por los Templarios y luego por la orden de San Juan), estaba ocupada por Comunidades de Aldeas de hombres libres organizadas entorno a las ciudades de Calatayud, Daroca, Albarracin y Teruel. Estas comunidades eran las encargadas del mantenimiento de los castillos fronterizos que erizaban la raya con Castilla hasta la llegada de los Trastamara al trono aragonés. También había algunas villas libres (como Cariñena o Borja) que no tuvieron representación en Cortes hasta el siglo XVI.

En el resto de Aragón, los campesinos cristianos eran libres, pero las tierras que cultivaban no: estaban sometidas a treudo (censo enfiteutico) y por tanto dependían, mientras las cultivasen, de un Señor, que podía ser el Rey o un Noble, la Iglesia o una Orden de Caballería. Podían irse del pueblo, pero entonces tenían que devolver la tierra al Rey. Muchos se iban a la ciudad a buscarse la vida, o a alguna Comunidad de Aldeas (a estar siempre pendiente de la frontera) o a alistarse al ejercito si el Rey declaraba la guerra a alguien por ahí fuera.

Luego estaban los "moros", que vivían en comunidades teóricamente cerradas. Las tierras de la comunidad no se podían ni vender ni comprar. Sin embargo, había matrimonios mixtos: eso sí, el moro que se casase con una

cristiana tenía que pagar una (pequeña) multa al alcaide de la ciudad o castillo (lo que significa que no era infrecuente). Los musulmanes eran herreros, alfareros o sobretodo agricultores. En Zaragoza tenían plena libertad de movimientos por la ciudad (donde había un par de centenares de casas musulmanas, casi el 10% de la ciudad). Tenían consideración jurídica de siervos, pero en Zaragoza había una Madrasa con cierto prestigio (y estudios de medicina), un mercado (ubicado en la actual Calle Azoque), una Alhóndiga (posada de moriscos), sus baños públicos y por supuesto su mezquita, junto a la Madrasa (en la actual plaza Salamero), tenían sus propios jueces y sus propias leyes, sobre ellas solo estaba el zalmedina o justicia de la ciudad: delegado del rey para asuntos judiciales.

Había "lugares de moros", esto es, pueblos en los que solo vivían moriscos (Pina de Ebro, Codo, Cuarte de Huerva...), sobre todo en la ribera del Ebro, así como en las del Jalón o la Huerva, donde los Duques de Villahermosa y los Condes de Luna tenían muchas posesiones de huerta. Había ciudades de señorío (Alcañiz, Caspe) dependientes de Ordenes de Caballería, en ellas había tanto cristianos, como moriscos, como judíos. Los moriscos a veces se alistaban como lacayos o soldados. En las Capitulaciones de Zaragoza, Alfonso I les garantizó que si se alistaban como soldados, no les obligaría a combatir contra sus hermanos de religión.

Los judíos constituían comunidades urbanas y pequeñas, eran comerciantes, médicos, pero también había artesanos e incluso pequeños campesinos. En Zaragoza había también una escuela de medicina judía, estaban bajo la "protección" teórica del arzobispo (en Zaragoza, los cristianos solo tenían una Escuela de Artes, en la que se estudiaba Trivium y Cuadrivium, y en toda la Corona solo había una Universidad, en Lleida, aunque en Huesca había un Estudio General, estudios de mas rango que la Escuela de Artes). Por esta época se había detectado en Zaragoza la secta de los "pastorciellos" un grupo procedente del Bearn, que había atacado en alguna ocasión juderías del Alto Aragón, en Jaca y Uncastillo, al menos.

La Catedral de Granada

Por Anarwen

Conquistada Granada la reina Isabel expresó con rotundidad su deseo de construir una gran catedral en la ciudad, y, como no, el sitio que se eligió para hacerlo fue sobre la que fuera Mezquita Mayor musulmana (ya sabéis, por eso de demostrar el poder de los nuevos pobladores y de la fe que traían se solía levantar iglesias donde antes había mezquitas). La misma reina

donó gran parte de sus posesiones para que las obras se comenzaran cuanto antes (las crónicas dicen que entregó varias cruces, un cáliz con su escudo de armas, tapices con temática del Apocalipsis, alfombras persas, etc).

La construcción se comenzó en 1518, y al mismo tiempo se estaba levantando al lado la Capilla Real, el edificio funerario para el enterramiento de los Reyes Católicos (si se visita aún se pueden ver allí los féretros de los monarcas –aunque si en verdad están dentro o no es un misterio pues nunca se han querido abrir–).

Enrique Egas fue el que recibió el encargo de levantar la catedral, y lo comenzó a hacer según el estilo de la época: el gótico. Eligió para ello una planta similar a la de la catedral de Toledo. Los trabajos fueron muy lentos a causa de varios males, sobre todo la grave peste que padeció la ciudad, pero también es cierto que el Cabildo no estaba muy convencido con los resultados que se iban viendo y sus pegas ralentizaban el asunto.

La prematura muerte de Egas dejó incompleto su trabajo y se eligió como maestro de obras a otro artista, Diego de Siloé, que por aquella época trabajaba en el Monasterio de San Jerónimo también en Granada (recomendable su visita). Siloé reutilizó lo hecho por Egas en cuanto a cimientos y demás, pero cambió totalmente el esquema previsto y planteó la iglesia según las tendencias del nuevo estilo que venía de Italia: el renacentista.

Carlos V estaba por aquella época en Granada (que en teoría iba a convertirse en la capital de su imperio), y la Capilla Real le pareció un enterramiento demasiado cutre para que a él también le colocaran allí tras su muerte (en palabras suyas: "en la tierra de la que vengo éste es el enterramiento de un panadero, no de un rey"). Así que decidió que quería enterrarse en la catedral, por lo que Siloé modificó el proyecto teniendo en cuenta que tenía que ser también panteón real. Para ello unió la planta basilical (la que correspondería a la iglesia en sí) con la planta central (donde se colocaría el féretro de un emperador que no sólo no llegó a enterrarse nunca allí, sino que ni siquiera vio el resultado final). Además, este esquema remitía simbólicamente a la iglesia del Santo Sepulcro de Jerusalén, y en un momento en el que se estaban luchando contra la herejía y por la unidad de un imperio bajo el abrazo de la cristiandad, esto tenía gran importancia. En la zona del enterramiento se pueden leer frases en latín como "*Vere dominus est in loco isto*" o "*Non est hic aliud nisi domus Dei et porta celi*".

El resultado final fue el que es hoy uno de los edificios más importantes del renacimiento español. La catedral es de gran tamaño (por ocupar todo el espacio de la antigua mezquita), tiene cinco naves y sus

correspondientes capillas laterales, crucero y girola. El presbiterio está cubierto con una espectacular bóveda semiesférica. Además Siloé tuvo que compensar la gran anchura del edificio con una altura similar, y para ello usó como elemento de sustento los enormes pilares siloescos y un doble entablamento.

Cuando murió Siloé la catedral estaba muy avanzada, pero aún no completa y fueron otros maestros de obras como Maeda o Vico los que se encargaron de ella. Estos siguieron con el proyecto de su antecesor, pero no sabían como solucionar los problemas técnicos según el nuevo estilo del Renacimiento. Así que las bóvedas que quedaban por construir se tuvieron que hacer en estilo gótico, porque todos los intentos de construir las en estilo renacentista resultaron infructuosos (sí, se les venían abajo una y otra vez).

La siguiente figura importante en la catedral fue Alonso Cano (un tipo con una vida de película: asesinatos, peleas, intrigas palaciegas, sexo, huidas de un lugar a otro... y luego acabó como sacerdote en la catedral de Granada, pero no moderó por ello su carácter ni su lengua). Cano hizo la fachada principal de la catedral (pero ya según el estilo barroco), además de infinidad de lienzos y esculturas para la misma.

Sobre la catedral se ha seguido interviniendo y aún hoy no está acabada. En el proyecto había dos torres de las cuales una no se construyó y la otra está a la mitad. Bueno, la verdad es que ambas torres intentaron levantarse, pero incluso se llegó a decir que estaban malditas por los musulmanes que allí estuvieron, pues se cayeron una y otra vez (aunque, a parte de esas maldiciones, creo yo que los movimientos de tierra que hay por aquí también tuvieron algo que ver).

Bueno, la verdad es que sobre la catedral habría muchas más cosas que decir, pero creo que ya me he marcado bastante rollo por hoy (¿ha llegado alguien leyendo hasta aquí?).

Sistema Monetario Europeo

Enviado por Pablo "Fenris" Giménez

Para empezar el sistema monetario básico usado en toda Europa deriva del romano. Hay tres valores de referencia: dineros (los menos valiosos), sueldos (12 dineros) y libras (20 sueldos). Estos son "moneda de cuenta" que solo tiene existencia a efectos contables. Es decir, la gente no tenía en el bolsillo monedas de dinero, sueldo, y libra exactamente, sino que las libras, sueldos y dineros eran un patrón fijo de valor (hablo de las monedas físicas mas abajo). Por ejemplo, en los documentos, el valor de las

transacciones quedaba reflejado en libras, sueldos y dineros, NO en las monedas físicas que se habían empleado para efectuar la transacción.

Para complicar un poco las cosas, durante la Alta Edad Media este sistema básico había variado algo según las zonas, de forma que por ejemplo las libras de Paris no valían lo mismo que las de Florencia.

En el 1200 la moneda física que mas circula, curiosamente, son monedas acuñadas siglos atrás por el Imperio Romano (como atestigua el que sea mucho mas fácil encontrar hoy monedas romanas que monedas medievales), con efigies de emperadores, etc. Prácticamente la totalidad de esta moneda es de plata, ya que durante la Alta Edad Media las antiguas monedas romanas de oro se habían fundido para hacer joyas, en su mayoría, ya que no eran prácticas monedas tan valiosas en una sociedad con escasos intercambios importantes. Las monedas de plata romanas valían aproximadamente un dinero, y las de oro (escasísimas) podrían valer un sueldo o incluso una libra.

Por supuesto, también circulaban monedas acuñadas en la Edad Media en Europa, sobre todo en época de Carlomagno (que acuñó exclusivamente monedas de plata, de un dinero de valor) y a partir del año 1000.

Ten en cuenta que el concepto de "moneda legal" es bastante tenue en esta época, ya que el valor de una moneda está en el valor intrínseco del metal precioso que la forma. Por eso conviven en toda Europa monedas de distintos países o de época romana, y en Irlanda podrías encontrar moneda navarra o siciliana a la vez que la irlandesa. Por supuesto circulan más las monedas con que la gente está mas familiarizada, ya que conocen bien el valor de su metal, mientras que puede haber desconfianza ante una moneda desconocida cuya calidad no sea bien conocida. Por eso los cambistas (sobre todo judíos) hacen negocio cambiando la moneda extranjera por aquella habitual en la región.

Volviendo a la moneda acuñada en la Edad Media en Europa que podrían encontrar tus jugadores, mayormente es de plata, de valor 1 dinero aprox. Las monedas de plata acuñadas en las Islas Británicas en esta época son algo mas valiosas que las de la Península Ibérica o, sobre todo, Italia. Esto se debe a que en el resto de Europa se han dado algunas devaluaciones (esto es, degradaciones de la calidad de la plata con el consiguiente beneficio económico para quien emite la moneda) que en las Islas Británicas no llegaron hasta mucho mas tarde. Esta diferencia se agudizará en los siglos siguientes. Los jugadores sobre todo verán monedas de plata de 1 dinero acuñadas por el rey o por algún señor poderoso, y de vez en cuando monedas de plata de inferior calidad de otros países.

Dicho esto, hay que indicar que en esta época algunos reinos (sobre todo ciudades-estado

italianas, zona del mayor desarrollo económico de toda Europa) han comenzado a emitir, además de las monedas de plata habitual, otras de plata muy pura de valor dos o cuatro dineros, para atender las necesidades del creciente comercio a gran escala. Reciben distintos nombres: gros, matapán, moneda gruesa... Los jugadores podrían ver alguna de estas monedas, aunque creo que en el 1200 en las Islas Británicas no se han acuñado aun.

Por supuesto, hay comerciantes que hacen negocios a gran escala, para los que las pequeñas monedas de plata son incómodas. En la época se usan tres soluciones. Es relativamente habitual usar como pago joyas (normalmente de oro, y no pienses en una orfebrería muy compleja, la idea es que el valor está en el material). O también se podría usar moneda gruesa de plata, extranjera. O por último podrían usarse monedas de oro, ya sean de sueldo o (mas raramente) de libra. En las Islas Británicas no se acuñan monedas de oro, por lo que se usa moneda extranjera. Podrían ser

monedas romanas (muy raro) o musulmanas, llegadas de la Península Ibérica (infrecuente) o bizantinas, llegadas de Constantinopla a través del comercio a través del Sacro Imperio alemán y el Mar Negro (es lo mas habitual). La mayor parte del oro que se usa en las Islas Británicas procede de Bizancio, donde mas o menos se preserva el sistema monetario de Roma, con monedas de oro y plata.

Podría hablar del ratio del valor oro-plata y como dio lugar a movimientos especulativos, o del comercio británico con lo que mas tarde sería la Hansa, y su punto de contacto con el mundo mediterráneo en la feria de Champaña, o de la implantación de la moneda de oro, o de los movimientos devaluatorios que hicieron descubrir a Europa el concepto de la inflación. Pero bueno, ya vale de dar la chapa. Espero no haber sido demasiado pedante. Perdona cualquier error en lo anterior, la Historia es mi afición y no mi especialidad.

Sociedad Medieval

Tratado de Amor, Sexo y la Mujer en la Edad Antigua

Por Gladyator

Parte 1: Crecimiento de la cristiandad en las Edades Oscuras (385-1000)

Crecimiento de los sucios hippies en Egipto. Ellos desarrollaron e implantaron los conceptos del sacrificio cristiano, abnegación y autotortura (ej. San Simón) La gente empezó a preocuparse si debía o no practicar el sexo, debido a la malevolencia de los cristianos que convirtieron el sexo en una actitud pecadora (ej., algunos se quemaban los dedos para resistir las tentaciones). Neurótica inflación de erotismo continuaba ascendiendo con el crecimiento del cristianismo condenando el sexo.

St. Agustín (nació en el 354 D.C.) promovió la culpabilidad del cristianismo a través de sus libros:

- (1) *Confesiones*: se acusó a sí mismo por su propia vida disipada durante su pagana y lujuriosa vida de joven. Se convirtió al cristianismo en el año 386 D.C. y convirtió su odio en contra de los buenos placeres del hombre. Estableció que habíamos nacido entre el excremento y la orina.
- (2) *La Ciudad de Dios*: es su mayor trabajo, especula que los bebés tal vez deberían nacer de mujer no corrupta por la lujuria y sexo, en otras palabras que las madres deberían ser vírgenes. Así demostró su odio por la vida humana.

En el año 585 D.C., los católicos argumentaban que la mujer no tenía espíritu moral y debatían si la mujer era humana.

Por el siglo V, el matrimonio viene a estar bajo el dominio del clero.

Las Edades Oscuras para el amor y las alegrías complementaban el desarrollo del cristianismo. Colapso bajo dominio completo del cristianismo, en el siglo VI, Roma fue destruída y saqueada repetidamente. Una población de un millón fue reducida a 50.000. La ciudad quedó en escombros y ruinas. El senado terminó, por ausencia de hombres calificados. La higiene, la ciencia y la cultura de Roma fueron abandonadas. El cristianismo redujo el sexo a una acción no romántica, un acto cruel y feo. La penitencia era tanto cínicamente interpretada, como frecuentemente requerida. Las mujeres se convirtieron en pedazos de propiedad. El clero y los papas convirtieron a las prostitutas en neuróticas sexuales (ej., el Papa del año 904

D.C. practicaba incesto y era libertino con los niños).

Por el siglo IX, la cristiandad dominaba. Las mujeres eran propiedad desperdiciada. La iglesia sancionaba a la esposa golpeada y la elevaba sólo relativamente poco. Con fines de matar a las mujeres. Los nobles tenían el derecho natural de robarse a la mujer en la calle, desflorar todas las jóvenes y ser rústicos con sus vasallos.

San Jerónimo estableció que quien amaba su esposa era un pecador adúltero.

El sexo dentro del matrimonio cristiano debería practicarse sólo en una posición y nunca durante la penitencia en sábados, miércoles, viernes y días feriados. Y sólo para concebir un niño.

Para los sacerdotes católicos, el sexo sin valores (ej., sexo con una prostituta, una orgía, una violación, o sádico) no era seria ofensa, pero sexo con valores (ej., amando y valorando a la mujer) era un pecado grande con penas muy severas.

Parte 2: Pre-Renacimiento y el Amor de Cortejo (1000-1300)

El principio del amor de cortejo y la creación del amor romántico ideal, empezó en el siglo XI. En el sur de Francia, los hombres nobles desarrollaron un set de conceptos de amor completamente nuevo el cual surgió de la relación única de hombre y mujer y que era previamente conocido en la civilización del oeste.

25 de abril de 1227, Ulrich von Lichtenstein empezó el viaje increíble desde Venecia a Austria vestido como la Venus de Milo, retando en su justa batalla a todos los hombres del camino durante su viaje. El hizo esto en servicio a la mujer quien constantemente lo despreciara. Tres siglos más tarde este viaje sirvió de base a la sátira de Don Quijote de la Mancha.

Amor de cortejo o "amor verdadero" era clandestino y amargada relación y finalizaba con frustraciones. Esa clase de relaciones eran supuestamente espirituales "y levantaban el espíritu", del hombre tanto del caballero como del guerrero. No existía el amor dentro del matrimonio, pero el dolor y la frustración del amor del cortejo era considerado emocionante, delicioso y excitante.

El amor y el sexo eran considerados falsos. Pero el "amor verdadero" era besarse, tocarse, acariciarse y tal vez hacer contacto.

Los trovadores creían que la insatisfecha pasión en uno era prueba de carácter. En otras

palabras el que dominaba sus deseos sexuales era fuerte. Ellos no podían darse libertades sin la compulsión (ej. la compulsión de los matrimonios era una obligación que debería ocurrir necesariamente).

Por primera vez, el amor fue combinado noblemente con el carácter (excepto en un grado con los griegos y sus relaciones homosexuales y cortesanas).

Los poetas trovadores le rogaban a sus damas que les concedieran favores sexuales a ellos bajo cualquier condición (ej., el amor de Dante en Vida Nueva quien era una fuente de guía espiritual en lugar de mujer sexual).

En Francia Guillermo II, el Duque de Aquitania (nació en 1071 D.C.), fue el primero de los trovadores. El introdujo un nuevo estilo de vida, amor lírico y modales sociales.

El concepto de cortejo amoroso cruzó barriendo en Europa y continúa hoy con nosotros.

En 1122 D.C., Eleonor la nieta de Guillermo se convierte en reina de Francia e Inglaterra. Y estableció una colección de reglas de cultura y amor de la corte, lo cual codificaba y promovía el cortejo amoroso. En la corte de Eleonor un clérigo llamado André escribió un manual de amor, *Tractatus de Amore et de Amoris Remedio (Tratados de Amor y su Remedio)*. Su exposición y sus reglas en el cortejo de amor fueron serias.

El poeta Chretien, por orden de Eleonor desarrolló la romántica historia de Sir Lancelot, y Ginevere.

La vida brillante, alegre y civilizada de Eleonor duró sólo 4 años. Después el Rey Henry II barrió y dejó en ruinas la corte en 1174.

El amor de cortejo introdujo por primera vez los elementos emocionales dentro de las relaciones amorosas entre un hombre y una mujer. Esto fue un concepto revolucionario en el cual el amor era basado en respeto y admiración mutuas. El cortejo de amor elevó a la mujer desde sirvienta y ama de casa a una dama con las mismas aspiraciones de progreso.

Parte 3: La Iglesia contra el Renacimiento (1300-1500)

El amor cortesano se burló de la religión.

El hombre de la iglesia combatió este nuevo y alegre concepto del amor (ej., Santo Tomás estableció que besar y tocar a las mujeres, era pecado mortal).

En los años 1300, predicadores religiosos y fanáticos empezaron el período de flagelación en el cual ellos desfilaban en multitudes de una ciudad a otra rezando y castigándose con el látigo. Y castigándose uno a otro desgarrándose la carne sangrienta.

La lucha era entre las oscuridades de la religión y la ilustración del Renacimiento. También el poder papal luchó en contra de la

resurgencia en pro de la vida del hombre. Ideas Aristotelianas.

La iglesia se mueve en una nueva casta de malhechores que eran desconocidos antes de aparecer. Ellos eran los inquisidores quienes estaban respaldados por una serie de papas asesinos declarados y matones.

En 1450 la dogma católica oficial estableció que las brujas existían y volaban en la noche. Todas las mujeres físicamente deseables eran proyectadas por la iglesia como malas exorcistas. La iglesia estaba perdiendo poder y esto era un significado suficiente para pelear en contra del racionalismo, y la felicidad traídas por el Renacimiento.

Los inquisidores eran Jacob Spenger y Henry Kramer, los padres dominicanos y profesores de teología sacra (o de la iglesia) de la universidad de Cologne, armados con su libro, *Malleus Malleficarum* ("Martillo de Brujas") y las infames tonterías del Papa Inocente VII que en el año 1484 aconsejaba colgar a las "malas" mujeres por los pulgares, torciendo mecates alrededor de sus cabezas, empujando agujas debajo de sus uñas, y echando aceite hirviendo en sus pies con la esperanza de que confesaran devotamente sus "brujerías". Quemaron cerca de 30.000 "brujas" acusándolas de haber tenido sexo con el diablo, el cual la iglesia insistía en decir que tenía un pene tremendo cubierto por escamas.

Contradicciones y contracorrientes enfurecieron entre el alegre y placentero amor crecido desde el ilustrado espíritu del Renacimiento hasta el odio de las mujeres (malas, brujas) creció desde el oscuro y malévolo espíritu de la iglesia. Otros tantos como el Papa Alejandro VI tenía desaparecidas a muchas adolescentes.

En el siglo XVI, el impotente duque de Urbino e Isabel Góngora se comprometieron en un amor platónico de aventuras, resultando en un libro de maneras de cortejo, llamado *La Corte de Castigliones*.

La Reina Margarita de Francia estuvo envuelta en una intensa pero platónica aventura de amor con doce hombres simultáneamente. También ella escribió una colección de 72 leyendas tituladas *Heptameron* esas fueron obscenas y escabrosas. Esas fueron historias de amor platónico y "amor perfecto" mezcladas con orgías, incestos, intercambio de cónyuges e insaciables sacerdotes.

El matrimonio era basado en dos aspectos: el físico y el económico. El amor no era ni la base del matrimonio ni parte del mismo. El matrimonio era un expediente de transacción financiera. El matrimonio usualmente tenía lugar a los 14 o 16 años, y algunas veces a los 2 o 3 años e incluía la dote, más solvencia económica y garantías de propiedad.

Enrique VIII fue la primera figura en combinar el amor y el matrimonio. El sostuvo una

larga batalla con el obispo Wosley y el Papa Clemente VII acerca de su divorcio y consecuentemente su matrimonio con Ana Bolena.

El estado civil de las mujeres estaba cambiando. Los escritores trataban de jugar en los dos lados del cambio (ej., un libro de Pyvve titulado, *El Alabe y Desalabe de las Mujeres*). Más tarde aparecen acercamientos contrastantes en la literatura clásica (ej., en *Romeo y Julieta* versus *La Fierecilla Domada* de Shakespeare).

Fueron desarrollados para juntar la mente y el cuerpo en el amor y el matrimonio.

La clase media estaba atraída por los conceptos nobiliarios del amor romántico.

Los brillantes conceptos del Renacimiento hicieron que el sexo no apareciera pecador y disgustante como la iglesia lo proyectaba. La clase media empieza a asociar el amor con el sexo.

En el siglo XVII empezó a desarrollarse un concepto completamente nuevo, de que los matrimonios jóvenes deberían vivir solos en su vivienda propia.

Entre tanto el estado de la mujer como ser humano y como objeto de amor estaba creciendo, su estado legal queda un poquito mejor que en las edades medievales. Toda la propiedad dependía de su marido. Golpear a la mujer continuaba siendo legal.

Parte 4: Los Puritanos (1500-1700)

Los puritanos no estaban en contra del sexo. Todo lo contrario, estaban orientados hacia el amor y el sexo, tanto romántica como sentimentalmente.

La reforma combinada del ilustre Renacimiento (el sexo marital era considerado como bueno y saludable) con la malevolente posición del cristianismo que continuaba quemando mujeres como brujas.

El Dr. Martín Lutero (1483-1546) batalló en contra de la iglesia católica y el ascetismo. El aconsejó el disfrute de todos los placeres que no eran pecado. Lutero era de un estilo vigoroso y vulgar en "comer, beber y estar regocijado". El hacía clamar viento en la cara del diablo. Combatió a Roma y aseguraba que el celibato era invención del diablo y que los sacerdotes no se deberían casar. El afirmó que el matrimonio del todo no era un sacramento, era un contrato civil. En 1532, el dijo que probablemente Cristo había cometido adulterio con María Magdalena y otras mujeres para tener experiencia en la naturaleza del hombre. Lutero afirmó de que los impulsos sexuales eran una parte normal e irreprochable. El amó elegantemente a su esposa y tomó el sexo como bueno en el matrimonio. La reforma luterana se dispersó rápidamente por el norte de Europa.

Los Bluenoses como Calvino (1509-1564) eran lo opuesto de Martín Lutero. Calvino era

menos elegante tenía una teología malévola basada en una total depravación y la ira de Dios. Un ascético triste e insalubre, tenía úlceras, tuberculosis, jaqueca y dolor de cabeza. Consideró la vida de poco valor y Dios como un áspero tirano. Calvino sentó una política brutal en Génova. No bailar, no usar ropa elegante ni joyas. Pena de muerte por adulterio. También el amor legítimo fue rigurosamente regulado. Matrimonios solemnes con espíritu de carnaval. El matrimonio de Calvino tenía dos funciones: para producir descendencia y para eliminar la incontinenia.

Casi todos los puritanos concientemente rechazaban la inhumana tristeza del calvinismo, exceptuando por una vocal minoría como John Knox en los EE UU. Sus leyes azules de los años 1650 eran en contra de los pasatiempos de los domingos, fumar, tomar, jugar y usar ropa elegante. El también prometió flagelación pública, letras escarlata, ejecución por adulterio y la ejecución de las brujas del Salem (ejecutó 26 mujeres y dos perros en 1692).

Las herencias puritanas estrictas eran nada más que expresiones que enmascaraban las travesuras y el romance. Los folios del juicio de la iglesia enseñaban que en mucho sexo existía mucho pecado. Pero sólo el sexo fuera del matrimonio era atacado. Los puritanos disfrutaban enormemente del sexo dentro del matrimonio y condenaban el concepto "papista" de la virtud virginal. Casi todos los puritanos eran tiernos románticos y buenos amantes.

La imagen de ausencia de sexo corazón de piedra de los puritanos, es falsa. Considerar el siglo XVII como siglo de puritanos, John Milton (con *El Paraíso Perdido*) él era virtuoso, y experimentaba saludables puntos de vista en el sexo. El demostró puntos de vista idealistas y románticos acerca del matrimonio. Milton envió al Parlamento una nota perentoria y moderna de divorcio fácil ("con una manera gentil para limpiar 10.000 lágrimas fuera de la vida del hombre"). En *El Paraíso Perdido* perdió proyectos benevolentes en el punto de vista de Adán y Eva y en el contexto de amor romántico. Milton rechazaba enteramente los puntos de vista malévolos de San Agustín acerca de la vida sexual del hombre y la mujer.

El siglo XVI trató de combinar los ideales del amor con el sexo normal dentro del matrimonio. El estado de la mujer mejoró bajo el puritanismo (ej., la mujer se podía separar o divorciar por motivo de ser golpeada por su marido). Leyes de derechos de propiedad y herencias, la desheredación mejoró. El matrimonio comenzó a ser un contrato civil.

En el siglo XVII los puritanos eran piadosos y severos, pero también extremadamente sexuales como románticos. En el siglo XVIII los puritanos desarrollaron una atmósfera sofocante afectada por los victorianos.

Matriarcado Vasco y Sociedad Guerrera

Extractos del artículo Terrorismo, Matriarcado Vasco y Sacrificio Humano: Una Interpretación al Fenómeno Etarra (enviado por Aker)

El Matriarcado Vasco

La sociedad vasca es telúrica y matriarcal. El drama del nacionalismo radical es precisamente éste: a la hora de destacar el factor diferencial, lo que se están destacando son los aspectos telúricos y gineocráticos del pasado ancestral. Y esto no hace sino generar una contradicción exasperante entre una sociedad machista (recuérdense los chistes que circulan al respecto) cuyas raíces son matriarcales.

Las sociedades pre-modernas hicieron del factor religioso el eje de sus vidas. La tradición se solidificaba y conformaba en torno al factor religioso. El pueblo vasco ha sido un pueblo extremadamente religioso. En la antigua religión vasca se muestran más detalladamente caracteres telúricos y gineocráticos. El hecho de que el catolicismo haya impregnado hasta la médula la psicología vasca es algo meramente accidental: paralelamente, han sobrevivido las leyendas y mitos precristianos.

Mari está situada en el centro del panteón vasco. No es, sin embargo, una diosa, sino más bien una especie de genio de la Tierra y de la Naturaleza. Su vivienda está en el interior de la Tierra y se comunica con la superficie a través de cuevas y barrancos. Se la representa con pies de oca o de cabra, puede ser un árbol parecido a una mujer o bien un zarzal; en el valle del Baztán es un macho cabrío y en Oñate una novilla. Es la Madre Tierra, la Gran Diosa neolítica, dispensadora de vida y gracias a la cual todo existe. En otro tiempo, toda mujer vasca era una perífrasis simbólica de Mari.

No hay nadie por encima de Mari y, en modo alguno, su marido, Sugar, representado frecuentemente con forma de serpiente, animal telúrico, por lo demás. Mari tuvo dos hijos, Atarrabi y Mikelats, sobre los que circula un ciclo legendario extremadamente rico; uno de ellos es bueno y el otro malo... Del Todo telúrico, nace la Dualidad, representada por los dos hermanos antagonistas.

Hasta no hace mucho, cuando un vasco se iba de su casa para vivir en casa de la esposa, adoptaba el apellido de ésta. La herencia la recibía no en tanto que tal, sino como marido o hijo de la Señora de la casa, etxeoandre. La casa supone una progresión en relación a la caverna primitiva; era en la caverna donde habitaban todos los seres superiores y, en especial, Mari.

El caserío tiene tanta fuerza y arraigo en la cultura vasca que sus habitantes, implícitamente, se consideran a sí mismos propiedad de la casa; al hablar de alguien se dice Fulano de Tal, de la casa de... La casa no pertenece solo a los vivos, sino también a los muertos. En las cavernas neolíticas vascas se han encontrado enterramientos situados, no en las profundidades, si no en la entrada. La costumbre ha persistido con el paso de los milenios. En algunos caseríos los niños muertos sin bautizar, son enterrados en el jardín de la dueña de la casa, donde solo ella puede plantar flores allí. La mujer fue hasta ayer la sacerdotisa del hogar, como en un tiempo excepcionalmente remoto lo fue de la Naturaleza. En este culto dispensado por la mujer, honrar a los ancestros era capital.

Junto a Mari figuran otros personajes igualmente femeninos: las lamias, mujeres palmípedas, las sorgiñas que presiden los nacimientos, Eguzkia, el Sol, y Ilargia, la Luna, igualmente femeninas en la mitología vasca; Ama Lur, la Madre Tierra, es otro de los avatares de Mari, y así sucesivamente.

El Grupo Sanguíneo Vasco

Existen dos grandes grupos de religiones y cosmogonías: las de naturaleza masculina y solar y las de carácter telúrico, femenino y lunar. Este hecho, ha determinado los grandes conflictos históricos: Roma contra Cartago, Doricos contra Minoicos, etc. La religión vasca pertenece al grupo telúrico y lunar. Podemos establecer que su origen es similar a la del resto de pueblos que tienen idéntico simbolismo religioso. El grupo sanguíneo nos ayudará a perfilar la respuesta al problema de los orígenes vascos.

El grupo sanguíneo dominante entre los vascos autóctonos es el 0 (entre un 75 a 80%). Tal proporción solamente se da entre pueblos atlánticos (escoceses, irlandeses, islandeses), en Creta, Cerdeña, Canarias, Azores, algunas zonas de Túnez y poco más. La sangre 0 está ligada a pueblos marineros y disminuye a medida que vamos dejando atrás el Atlántico. La sangre A, por el contrario, está presente de forma mayoritaria, a medida que nos remontamos hacia el Norte de Europa y disminuye cuando descendemos. A pesar de las migraciones y los cambios provocados por las invasiones, es posible percibir perfectamente que allí donde las religiones de tipo solar fueron hegemónicas, la sangre dominante era del grupo A y cuando predominaron las telúricas y lunares, la sangre fue de grupo 0. Y es así como podemos hablar de dos grupos de mitos que aluden a ubicaciones geográficas muy concretas que se corresponden con grupos sanguíneos y con formas religiosas.

Los mitos de los pueblos que ostentaban religiones solares y sangre A, afirmaban que su lugar de procedencia era el Polo, el Norte,

Hiperbórea o Thule, mientras que los pueblos telúricos y lunares, de sangre O, se querían hijos de la Atlántida, del Oeste o de Occidente. Aun existiendo un misterio del origen vasco, por su religiosidad pertenecen a este segundo grupo. Tal es su origen mítico... Si los escrúpulos, impiden hablar de la Atlántida en el caso vasco, habrá, necesariamente que eludir a pueblos marineros, pues no hay ni uno solo en donde la sangre O y la religión telúrica predominen, que desconozcan las rutas marítimas.

Las Iniciaciones Guerreras en la Sociedad Vasca

El pueblo vasco recibió poca aportación de sangre A. Euskal-Herria quedaba lejos de las áreas de colonización griegas. Las legiones romanas, apenas se internaron y los pueblos germánicos tampoco penetraron. Leovigildo y los visigodos arrinconaron a los vascos en sus valles rodeados de montañas. Los vascones perdieron La Rioja y Navarra. Cuando los musulmanes ascendieron hasta Poitiers, no se preocuparon de penetrar en el País Vasco.

Solo en el siglo XIX, la industrialización hizo necesaria la presencia de mano de obra nueva y la burguesía local hubo de apelar a la emigración. Esta prosiguió hasta hace poco. Euskal-Herria dejó de ser una sociedad estanca, encerrada en valles y caseríos, la industrialización trajo emigración trajo emigración y ésta diversidad cultural. Las doctrinas nacionalistas de Sabino Arana, constituyeron un reflejo de autodefensa para preservar la identidad vasca. Para entonces, era inevitable que el matriarcado originario entrase en conflicto con el sistema patriarcal que, no solo rodeaba a Euskal-Herria, sino que había penetrado con la inmigración. En el fondo, el nacionalismo, con su culto a la tierra natal, no es sino una muestra evolucionada de telurismo.

Ya desde la Edad Media, la sociedad vasca, especialmente los jóvenes varones, terminaron por experimentar una incomodidad existencial. Su problema consistía en huir del matriarcado originario y construir una sociedad patriarcal a imagen de los pueblos vecinos. Para ello se sirvió de los mecanismos iniciáticos y, en particular, de las iniciaciones guerreras que les ayudaban a afirmarse como varones y zafarse del dominio matriarcal. Frecuentemente las sociedades telúricas producen civilizaciones guerreras.

Permanecen rastros de estas iniciaciones en ciertas danzas que todavía hoy siguen practicándose. En la mascarada de Zuberoa o en la Axeri dantza de Azuma, en las fiestas de Carnaval de muchos pueblos vascos, los jóvenes imitan la conducta del zorro o del lobo, animales típicamente guerreros; luego deben mostrar su habilidad como jinetes, decapitan aves y danzan con espada y palo. El baile de Orratzakoa es

particularmente significativo: los danzantes se colocan uno tras otro con las piernas abiertas formando una especie de túnel que cada uno de ellos debe atravesar a gatas. Al llegar al final, el primer bailarín lo pone de pié agarrándolo por las axilas. Evidentemente se trata de la dramatización de un parto. Bruno Bettelheim escribe a propósito que uno de los fines del ritual de iniciación masculina podría consistir en afirmar que también los hombres pueden engendrar hijos. En el País Vasco existía la costumbre de la "covada", pantomima consistente en que el padre se acuesta en el lecho de la esposa que acaba de dar a luz, simulando los dolores del parto, mientras la madre se incorporaba para realizar los trabajos cotidianos... Lejos de ser una costumbre desprovista de sentido, supone una aspiración a asumir la generación del hijo y tener potestad sobre él. Se trata, en definitiva, de una reivindicación patriarcal en un marco en el que su función está disminuida.

Mediante la iniciación, el joven que ha nacido en una sociedad dominada por lo telúrico, intenta zafarse de esta influencia que considera contraria a su naturaleza y establece su hegemonía en el seno de una sociedad de hombres. A través de la iniciación, el joven muere como adolescente –equiparado a las mujeres y a los niños–, es arrancado de los vínculos que la unen a la madre y entra en la comunidad de los hombres. Su equivalente moderno son las peñas y sociedades gastronómicas o algunas fiestas locales cerradas hasta hace poco a las mujeres vascas.

Cocina y Comportamiento en la Mesa

Por Leonardo da Vinci (enviado por Aker)

De las cualidades de un buen repostero

En primer lugar, ha de ser un hombre, y esto por el motivo de que una mujer no es capaz de levantar grandes pesos de mazapán. En segundo lugar, ha de ser una persona limpia y de piel clara, pues no hay nada que perturbe más a aquellos que están a punto de comer sus creaciones que un repostero lleno de granos o uno de largos cabellos que puedan haber pasado de su cuerpo a su preparación. Y, en tercer lugar, debe haber hecho estudios de arquitectura, pues sin un conocimiento verdadero de los pesos y tensiones no podrá crear pasteles que se sostengan por sí solos y que no tengan inclinación a hundirse e incluso a derrumbarse totalmente.

Observaciones sobre los huevos

Los huevos bendecidos por sacerdotes saben igual que cualquier otro huevo.

Mermelada de col

Secad la col perfectamente y apartad todo lo que se mueva entre sus hojas. Troceadla en pedazos del tamaño de ducados. Ponedla en un puchero con la mitad de su peso en miel, ramitas de mejorana y hojas de laurel. Esto lo ponéis en un puchero al lado de un fuego, lo cubrís con un paño de manera que el humo no lo estorbe y cuando comience a humear lo colocáis sobre el fuego; y dejaréis que la mermelada hierva hasta que su masa original se haya reducido en un tercio (cuidando todo el tiempo de quitarle la espuma y removerla con un cucharón de madera).

Vertedla en tarros que habréis de cubrir con hojas de ruibarbo. Battista asegura que éste es el acompañamiento ideal para la vaca podrida o el conejo muerto, pues da a estas carnes un sabor totalmente aceptable. A mí me parece un acompañamiento totalmente inútil para dos platos que son ya inútiles de por sí. No los probaré.

Lista de insectos comestibles

Grillos, Abejas y Algunas orugas. Y éstos no son comestibles: Arañas, Tijeretas y Grandes moscas.

De como ayudar a la digestión

Me pregunto si entre cada plato servido en la mesa de mi señor, sobre todo si éstos no fueran de la mejor calidad, en lugar de hacer comparecer a enanos y volatineros, no sería más provechoso para la digestión que actuaran bailarinas licenciosas.

Del nombramiento de un nuevo catador

Mi señor ha anunciado que busca un nuevo catador, y los que escuchan su demanda piensan que ésta sólo puede significar una cosa: el anterior catador cumplió su obligación demasiado bien. Pero no es contra los venenos artificiales que acaso encuentre añadidos en sus comidas por lo que mi señor tiene necesidad de un catador, sino contra los envenenadores que hay en sus cocinas, esos supuestos cocineros que le sirven carnes putrefactas y frutas descompuestas. Son ellos los que mataron a Sergio Canallati: dichos sabores, que yo he conocido y que me han perturbado en estos últimos años. Si mi señor tuviera a bien poner orden en sus cocinas no precisaría de ningún catador en su mesa⁷.

⁷ Nota de los editores: Leonardo se equivoca al suponer esto. Ludovico Sforza, mostrando una duplicidad de carácter más propia de los Borgia que de los Sforza, había dispuesto que se envenenaran los

De la correcta ubicación de los invitados enfermos en la mesa

Aquellos invitados que sufran las enfermedades más terribles, con lo que me refiero no a la peste, sino a aquellos con sífilis o escrófula, así como aquellos que sufran de enfermedades debilitantes o vergonzosas, y aquellos otros cubiertos de pústulas y heridas abiertas no han de ser sentados (a menos que sean hijos de papas o sobrinos de cardenales) junto a mi señor, pero sí son compañía adecuada de las personas de menor rango y los notables extranjeros, entre los que se les puede designar un asiento.

A aquellos aquejados de hipos y de abundantes ruidos en la nariz, los que padecen ataques y agitaciones nerviosas también mi señor prefiere apartarlos de su compañía (a menos que sean hijos de papas o sobrinos de cardenales), pues su conversación le resultaría fatigosa. Por esta misma razón no deben ser tampoco ubicados uno junto a otro, sino que es conveniente mezclarlos con los miembros menos importantes de la corte.

Más los invitados con mordeduras, los enanos y jorobados, los lisiados, los que no pueden moverse a su voluntad y que se ven en la necesidad de ser llevados a la mesa, así como los que tienen la cabeza hinchada o demasiado pequeña, mi señor los encuentra aceptables y les permite sentarse junto a él. Respecto a aquellos que sufren la peste, los sentaréis aparte, en una mesa para ellos que estará a la vista de mi señor (pero no a su alcance), hecha de la madera más vil para que después pueda quemarse, así como destruiréis las vajillas en las que comieron. Y los sirvientes que los atendieron deberán relevarse del servicio por una treintena de días, de forma que veréis si la peste los ataca, y luego, si no ha sido así, ya podrán reanudar sus tareas; mas si estuviesen aquejados de peste, serán despedidos sin demora por el bien de todos.

Qué hacer con las sobras

En caso de que los manjares que hayan restado tras un banquete resulten demasiado buenos para servir de alimento a los perros y los sirvientes (cuyas sensibilidades podrían ofenderse con las formas poco comunes, y sus digestiones sufrir a causa de la poco habitual

platos que tenía que probar su catador Sergio Canallatti para que Sergio muriera y pudiera así ser sustituido por un tal Gentio Ciccania, famoso envenenador de la época, cuya tarea como nuevo catador en la corte consistía en administrar, siguiendo las instrucciones de Ludovico, pequeñas dosis de veneno en los platos que se servían al inútil hermano mayor de Ludovico, Giuliano, duque de Milán, para que a su muerte Ludovico pidiera heredar el título. Pero es evidente que Leonardo no estaba al corriente de esta intriga.

abundancia), entonces pueden cortarse en pedazos y disponerse en un puchero con una mezcla de nueve partes de polenta y una de agua, y hervirse suavemente durante medio día para despojarlos de la estridencia de su sabor. Entonces puedes ofrecérselos a todas las criaturas, quienes te estarán grandemente agradecidas por tu esfuerzo y tu solicitud.

Muslo de colimbo

El muslo de colimbo es la mejor parte de un colimbo; así como un colimbo hervido es mejor que un colimbo asado, de la misma manera es más apetitoso el muslo de colimbo que la pechuga de colimbo. Un colimbo ha de ser colgado durante seis semanas antes de ser utilizado, después ha de hervirse en aguas de ajo sin otro condimento que una pequeña cantidad de pimienta. Y luego ha de dejarse que se refresque en una pequeña cantidad de agua, y cuando empiece a tornarse verde habrá llegado el momento de comerlo.

De los variados y curiosos usos del pepino

Aunque el pepino puede comerse crudo (pero sin la piel y las semillas) y también estofado, aún hay quienes lo utilizan únicamente como ornamento, tallando figuras variadas sobre sus costados, y otros que les encuentran usos aún más curiosos, como Elena Batisbari, quien fue quemada en la hoguera por sus coqueteos con uno de éstos vegetales. Es el laxante favorito de mi señor, mientras que mi señora Beatrice manda que le traigan seis cada noche y frota su piel con la gelatina que crece alrededor de la semilla, sobre todo en la cara, y a ello atribuye ella su brillo, que tantos comentan. Por mi parte, lo único que pido es un pepino en vinagre.

“Servilletas”

La costumbre de mi señor Ludovico [el Moro] de amarrar conejos adornados con cintas a las sillas de los convidados a su mesa, de manera que puedan limpiarse las manos impregnadas en grasa sobre los lomos de las bestias, se me antoja impropia del tiempo y la época en que vivimos. Además, cuando se recogen las bestias tras el banquete y se llevan al lavadero, su hedor impregna las demás ropas con las que se las lava. Tampoco apruebo la costumbre de mi señor de limpiar su cuchillo en los faldones de sus vecinos de mesa. ¿Por qué no puede, como las demás personas de su corte, limpiarlo en el mantel dispuesto con ese propósito?

Para limpiar la sangre de los manteles

La sangre sobre un mantel, que puede deberse a un accidente con el cuchillo de trinchar o a un asesinato, no ha de ser motivo de preocupación, ni hay necesidad de molestar a los presentes mudando todo el mantel como antaño si inmediatamente se trata la zona afectada

frotándola fuertemente con agua de brotes de col templada.

“Condimentos”

Un buen veneno siempre ha de administrarse al comienzo de una comida, pues actúa con más rapidez en un estómago vacío; y usado de esta manera beneficiará tanto al envenenador, que no tendrá necesidad de utilizar más que una pequeña dosis de su arma, como al anfitrión, que no deseará que las diversiones que haya dispuesto ofrecer a sus invitados tras la comida se vean estorbados por la agonía de su víctima.

Buena educación

Estos son hábitos indecorosos que un invitado a la mesa de mi señor no debe cultivar (y baso esta relación en mis observaciones de aquellos que frecuentaron la mesa de mi señor durante el pasado año):

- ?? Ningún invitado ha de sentarse sobre la mesa, ni de espaldas a la mesa, ni sobre el regazo de cualquier otro invitado.
- ?? Tampoco ha de poner la pierna sobre la mesa.
- ?? No ha de poner nunca la cabeza sobre el plato para comer.
- ?? No ha de tomar comida del plato de su vecino a menos que antes haya pedido su consentimiento.
- ?? No ha de poner trozos de su propia comida de aspecto desagradable o a medio masticar sobre el plato de sus vecinos sin antes preguntárselo.
- ?? No ha de enjugar su cuchillo en las vestiduras de su vecino de mesa.
- ?? Ni utilizar su cuchillo para hacer dibujos sobre la mesa.
- ?? No ha de limpiar su armadura en la mesa.
- ?? No ha de tomar la comida y ponerla en su bolso o faltriquera para comerla más tarde.
- ?? No ha de morder la fruta de la fuente de frutas y después retornar la fruta mordida a esa misma fuente.
- ?? No ha de escupir frente a él. Ni tampoco de lado.
- ?? No ha de pellizcar ni golpear a su vecino de mesa.
- ?? No ha de hacer ruidos ni bufidos ni se permitirá dar codazos.
- ?? No ha de poner los ojos en blanco ni poner caras horribles.
- ?? No ha de poner el dedo en la nariz ni en la oreja mientras está conversando.
- ?? No ha de hacer figuras moldeadas, ni prender fuegos, ni adiestrarse en hacer nudos en la mesa (a menos que mi señor así se lo pida).
- ?? No ha de dejar sueltas sus aves en la mesa. Ni tampoco serpientes ni escarabajos.

- ?? No ha de tocar el laúd o cualquier otro instrumento que pueda ir en perjuicio de su vecino de mesa (a menos que mi señor así lo requiera).
- ?? No ha de cantar, ni hacer discursos, ni vociferar improperios ni tampoco proponer acertijos obscenos si está sentado junto a una dama.
- ?? No ha de conspirar en la mesa (a menos que lo haga con mi señor).
- ?? No ha de hacer insinuaciones impúdicas a los pajes de mi señor ni jugar con sus cuerpos.
- ?? Tampoco ha de prender fuego a su compañero mientras permanezca en la mesa.
- ?? No ha de golpear a los sirvientes (a menos que sea en defensa propia).
- ?? Y si ha de vomitar, entonces debe abandonar la mesa.

Observaciones de los Señores

Mi señor Cesare Borgia tiene tantos catadores en su séquito que las comidas se enfrían mientras las están catando. Dudo que nunca haya tomado un plato que esté siquiera templado.

Resulta imposible sentar a la mesa al señor Maximiliano Sforza si no es cerca de una puerta abierta, pues nunca se muda su ropa interior y, además, cuando está comiendo, tiene la muy sucia costumbre de soltar sus hurones en la mesa para que roan la comida de otras personas.

Su Santidad permite –pero no en Cuaresma– que los sacerdotes que comen en la mesa de inferior rango arrojen sus pollos y sus sopas a todos los que visiten sus mesas, que bailen sobre las mesas y les golpeen la cara a quienes no se unan a ellos.

Mi señora Beatriz [Beatrice d'Este] tiene las costumbres más delicadas: usa guantes blancos en sus manos y se los cambia tres veces en cada comida. Yo desearía que todos fuesen como ella.

Plato de tritones (renacuajos)

En vuestro estanque de ranas pescaréis varios cedazos llenos de tritones que aún no se hayan tornado en ranas; debéis escogerlos en la quinta semana de su desarrollo porque es entonces cuando mejor es su sabor. Para hacerlos morir los pondréis por un momento en un puchero con agua que hierva intensamente, luego los limpiaréis con cuidado bajo agua fría corriente y dispondréis los cuerpos a secar sobre un paño que absorberá cualesquiera de las aguas que en ellos hayan quedado. Entonces, rociadlos con una harina fina con sal y pimienta (o sal y culantro), agitadlos en un cedazo seco para arrancarles la harina que no sea necesaria y vertedlos sobre una sartén con aceite de oliva

humeante para que se tornen ligeramente marrones. De nuevo los dispondréis sobre un paño que pueda absorber el aceite de oliva sobrante, y cuando así haya ocurrido entonces ya pueden comerse. Algunos amantes de este plato acostumbran a derramar por encima un poco de zumo de limón. Pero también hay otros que, al conocer el contenido del plato, empalidecen y abandonan la mesa con premura.

Del pan y la carne

He estado pensando en tomar un trozo de pan y colocarlo entre dos pedazos de carne. Mas, ¿cómo llamaré a este plato?

He estado pensando de nuevo en el pan y la carne. ¿Y si dispusiera la carne entre dos trozos de pan? ¿Y cómo podría llamar a este plato?

De la manera correcta de sentar a un asesino a la mesa

Si hay un asesinato planeado para la comida, entonces lo más decoroso es que el asesino tome asiento junto a aquel que será objeto de su arte (y que se sitúe a la izquierda o a la derecha dependerá del método del asesino), pues de esta forma no interrumpirá tanto la conversación si la realización de este hecho se limita a una zona pequeña. En verdad, la fama de Ambroglio Descarte, el principal asesino de mi señor Cesare Borgia, se debe en gran medida a su habilidad para realizar su tarea sin que lo advirtiera alguno de los comensales y, menos aún, que sean importunados por sus acciones. Después de que el cadáver (y las manchas de sangre, de haberlas) haya sido retirado por los servidores, es costumbre que el asesino se retire también de la mesa, pues su presencia en ocasiones puede perturbar las digestiones de las personas que se encuentren sentadas al lado, y en este punto un buen anfitrión tendrá siempre un nuevo invitado, quien habrá esperado fuera, dispuesto a sentarse a la mesa en ese momento.

Alistamiento en Aragón

Por Rafel Fleta Girón (basado en datos de A. Gutiérrez de Velasco)

Yo, D. Lope de Gurrea, con Poder concedido por N.S. Pedro Cuarto Rei de Aragón, Valencia, Mallorca, Sicilia, Cerdeña, Conde de Barcelona, Señor de Montpelier etc. etc. ANUNCIO que se ofrece a todos los penados en las cárceles de la Corona el ser contratados como ballesteros del Rei ante la próxima campaña de primavera en la Guerra que nuestro Rei mantiene con el de Castilla. Los penados que se alistaren quedarán suspendidos de pena mientras se hallen en filas y hasta cuatro meses después de ser

licenciados: Los oficiales del Rei darán por firmes todos los sobreseimientos de penas temporales que Nos otorguemos en favor de los presos contratados para el servicio de armas.

El salario de los ballesteros será de dos sueldos diarios por hombre, se dará en adelanto el salario de cinco días. El compromiso es por dos meses prorrogables. Los ballesteros deberán portar cada uno 10 cuadrillos [especie de lanza corta, de punta piramidal que sólo se usaba como arrojadiza] y las armas correspondientes. Quedan excluidos de este servicio todos los penados incurso en los siguientes delitos: perjurio, traición, herejía, sodomía, falsificación de moneda, asalto a mano armada en los caminos, crimen de lesa majestad, deserción de la armada, complicidad en el asesinato del abad de San Cugat del Vallés.

D. Lope de Gurrea

Tratamiento de Dignidades

Por Aker, Ricard Ibáñez y Chris

Tratamientos Nobiliarios

- ?? **Majestad:** al Rey (se le puede agregar "Real" o "Imperial". Por ejemplo: "Su Majestad el Rey Don Juan Carlos I de Borbón."
- ?? **Alteza:** Heredero de la Corona.
- ?? **Vuestra Alteza Reverendísima:** Dignidad eclesiástica de sangre real cuando ocupa un alto cargo en la Iglesia.
- ?? **Excelencia:** Grandes de España y sus primogénitos.
- ?? **Señoría:** A los marqueses, condes, comendadores Mayores de las Órdenes de Santiago, Calatrava y Alcántara, a los Claveros de dichas tres ordenes, a los Priors y Bailios de la Orden de San Juan, a los priores de las Órdenes de Uclés, San Marcos de León y de Santiago, durante el tiempo de sus oficios.
- ?? **Ilustrísima:** A los nobles menores (vizcondes y barones).
- ?? **Don:** A caballeros, hidalgos y personas con estudios (los que han terminado el Trivium y el Cuadrivium), pero siempre reservado a personas de importancia (esto es, por encima de la Burguesía). El Doña, sin embargo, se puede conceder a cualquier mujer con dinero.

Tratamientos a Dignidades Eclesiásticas

- ?? **Santidad:** el Papa (también Santo Padre o Vuestra Beatitud).
- ?? **Eminencia:** Cardenales (también Eminentísimo Señor).
- ?? **Excelencia:** Arzobispo.

- ?? **Ilustrísima:** Obispos.
- ?? **Señoría:** Canónigos.
- ?? **Reverendo Señor:** Párrocos.

Moriscos en Aragón

Por Gregorio Colás Latorre (enviado por Rafael Fleita Girón)

Es frecuente entre el gran público confundir los términos mudéjar y morisco. Tal confusión deriva de la propia realidad social que definen: la minoría musulmana que permaneció en territorio cristiano tras la conquista. Pero entre los dos términos que se refieren al mismo grupo social existe una diferencia que por la dinámica de los hechos se convirtió en trascendental para la minoría: el bautismo. El morisco es el mudéjar bautizado. A partir de la recepción de las aguas bautismales, el término mudéjar es suplantado por el de morisco, nuevo convertido, nuevo bautizado o cristiano nuevo. El bautismo no fue una elección libre y personal. Fue una imposición. Los mudéjares ni fueron convertidos ni se convirtieron. Se vieron forzados a acudir a la pila bautismal obligados por la monarquía quien les puso en la disyuntiva de recibir el bautismo o abandonar España. La mayoría optó por quedarse en el territorio de sus mayores. El 12 de febrero de 1502 una real cédula obligaba a los mudéjares castellanos a elegir entre el destierro o el bautismo. En la Corona de Aragón la medida se retrasó hasta el 8 de diciembre de 1525. Sólo a partir de estas dos fechas –1502 y 1525– puede hablarse de moriscos y ya no de mudéjares.

La minoría morisca estaba asentada, como puede apreciarse en el propio mapa, a lo largo de la ribera del Ebro y en los valles bajo y medio de sus afluentes. Una parte importante se concentraba en los ríos Queiles, Huecha, Jalón, Huerva, Aguas, Martín, Guadalope y Matarraña que dan sus aguas al Ebro por la derecha. Sólo excepcionalmente aparecen asentamientos en el curso alto de algunos de estos ríos. El morisco estaba diseminado en todo el glacis que se extiende desde el curso del Ebro a las estribaciones del Sistema Ibérico. Una región de agricultura bastante rica. La mayor parte de las villas moriscas estaban situadas en la actual provincia de Zaragoza y sólo algunas en el extremo norte de la de Teruel. Más al sur sólo existían algunos islotes, al oeste de Calatayud, en el valle del Jiloca hacia Albarracín. Al norte del Ebro, salvo alguna excepción, sólo encontramos pequeños núcleos sin importancia, situados al oeste y sur de Huesca y también al este, hacia los ríos Vero y Cinca. Al norte, únicamente Naval, en el Prepirineo. En este amplio marco geográfico se asientan ambas

comunidades. Lugares de población totalmente morisca aparecen junto a otros habitados por cristianos mientras, en no pocas ocasiones, unos y otros, cristianos y moriscos, ocupan un mismo recinto. La distribución geográfica y un pasado de varios siglos en común constituyen dos elementos fundamentales a la hora de abordar el estudio de la comunidad en Aragón.

Ubicados en las mejores y más pobladas tierras, el morisco pudo soportar una mayor presión señorial y disponer además de unos excedentes de los que no gozaban posiblemente los cristianos libres de los estériles secanos aragoneses. Al mismo tiempo la geografía impuso unas relaciones permanentes entre ambas comunidades que se tradujeron socialmente en la pérdida de su lengua y su vestimenta. La mayor parte de los moriscos hasta un porcentaje que ronda el 90% habita lugares de señorío y trabaja, frente al cristiano, unas tierras pertenecientes al señor. En consecuencia su "status" se halla recortado por su condición servil y su economía por la detracción que ejerce sobre su explotación el señor. Esta detracción alcanzaba en las tierras de regadío de algunos lugares como Calanda y Foz-Calanda el 33% de los cereales, aunque lo común era el 25%. A ello se deben añadir, para tener una imagen algo más nítida de la situación económica del morisco y de su importancia en el mantenimiento del orden social, otras contribuciones derivadas de la utilización de los molinos, hornos, etc. señoriales (monopolios señoriales), censos de distinta naturaleza y escasa cuantía y los presentes, que se ofrecían en determinadas festividades.

El morisco era fundamental para el mantenimiento de las clases privilegiadas y no es pura casualidad que la población morisca se encuentre mayoritariamente en los señoríos de las más importantes casas nobiliarias aragonesas. La relación morisco, renta y prestigio social parece evidente. Esta dependencia del morisco que en definitiva define la renta y el prestigio de sus amos, los señores, explica la actitud de estos frente a los nuevos bautizados y en cierta medida la política de la monarquía frente a la minoría. Los señores se negarán en rotundo a ceder un ápice de sus derechos y rentas –en realidad no parece que hubiera argumentos para que hicieran lo contrario– tras el bautismo y mantendrán a los nuevos cristianos en la vieja condición social y económica que desde la

conquista habían tenido. La aljama será transformada en concejo de los cristianos nuevos, paralelo al concejo de los cristianos viejos y rector lógicamente de los asuntos de la minoría, que de esta forma era mantenida al margen de la comunidad cristiana vieja. De la misma manera los señores obligaban a los nuevos convertidos a pagar lo mismo que cuando eran mudéjares. Aparentemente nada había cambiado en la vida de la comunidad morisca. En realidad el bautismo, que no supuso ningún paso integrador entre las dos comunidades, se convirtió, por la pertinaz negativa del morisco a renegar de su vieja fe, en un elemento de inestabilidad social, persecución y ruina de la familia morisca. La Inquisición se cebó sobre la minoría por las razones más variopintas que van desde la defensa de la ortodoxia (evidentemente el nuevo bautizado rechazó la doctrina cristiana aunque en realidad nadie había hecho nada para que la admitiera), pasando por la ambición económica de los inquisidores hasta llegar a las necesidades de galeotes de la monarquía. El morisco reaccionó refugiándose en su pasado y en su religión y buscó un salvador que lo encontró en los turcos. Algunos esperaron su llegada como la de un nuevo mesías e incluso conspiraron para facilitar la invasión aunque muchas de estas tramas no pasaron de ser puras fantasías o viles trampas saduceas tendidas a los moriscos. El doble agente no fue una creación del estado burgués.

El morisco era fundamentalmente campesino como lo era el cristiano. Y es difícil que fuera de otra manera en una sociedad rural como la tardofeudal. Pero también encontramos una gama de oficios semejante a la desempeñada por los cristianos. Asimismo es ganadero-pastor, mercader y trajinero. Se ha hablado de la pobreza de los nuevos cristianos y durante tiempo se ha considerado que esta era la condición social que podía aplicarse como definitiva de la comunidad. Hoy sabemos que existía una diferenciación social dentro del campesinado y de la propia minoría. No son extraños los campesinos ricos, ganaderos pudientes y mercaderes adinerados e incluso los prestamistas a cristianos viejos. Esta minoría enriquecida constituía la clase dirigente de la comunidad.

Medicina Medieval

Cirugía y Medicina Medieval

Por Ricard Ibáñez

Curación de las Hernias

“El médico prescribirá laxantes y hará sangrías para inducir el movimiento regular del vientre. El paciente debe abstenerse de comer judías, frutas frescas, pan de trigo, vino de Oporto, pescado, queso y rábanos. No le está permitido tampoco tomar vino joven ni agua pura. Los ejercicios enérgicos (incluida la copulación) le están prohibidos. Hay que mantener el intestino suelto con enemas, laxantes y supositorios. La comida debe sazonarse con salvia, y todas las comidas deben ir acompañadas de una píldora de coriandro y berros recubierta de azúcar. Una vez iniciado este régimen, el médico tratará de reducir la hernia, sea manualmente, sea colgando al paciente de las piernas. A continuación se coloca sobre la hernia un molde especial de escayola con una venda para asegurar la reducción. El paciente debe permanecer en cama durante cincuenta días, y el molde ha de cambiarse cada nueve.”

— Guy de Chauliac (*Chirurgia Magna*)

Tratamiento de la Satiriasis o Priapismo

“La inflamación de los nervios genitales provoca la erección del pene, con deseo de coito que, de practicarse resulta doloroso. Surgen tensiones espasmódicas difíciles de aliviar y ninguna clase de coito alivia el mal. El pensamiento desvaría, como se ve en especial por la forma franca y desvergonzada en que el paciente habla de sus pasiones, ya que el deseo desordenado de fornicar lo vuelve impúdico (...).

Se envuelven los genitales, la cintura, el perineo y los testículos en lana de oveja sin lavar e impregnada en esencia de rosa y vino. Se bañan con este preparado las partes del cuerpo afectadas, para que se forme calor en la lana... También se aplican cataplasmas con pan y jugo de llantén, hierba de San Simón, achicoria y hojas de amapola... También están muy indicadas las sanguijuelas para extraer sangre en las partes interiores... Evítese el vino y la carne mientras el paciente no se haya recuperado, porque excitan los nervios, relajan el alma, reaniman la voluptuosidad, forman esperma y estimulan la urgencia sexual...”

— Areteo (médico bizantino)

Curación de Vómitos de Sangre

“Acudió a presencia de Rhazes un joven que vomitaba sangre. Se demostró que, en un

viaje reciente, había bebido agua de una charca estancada. Rhazes pidió varios cubos de agua con abundantes algas y obligó al paciente a beber grandes cantidades de ese líquido. Como se quejase que no podía beber más, Rhazes obligó a su sirviente que se sentase en el estómago del joven, le mantuviese la boca abierta y la vertiese el resto del agua maloliente. Por fin, el paciente vomitó con violencia y expulsó una sanguijuela, causa de los síntomas...”

— Abu Bakr Muhammed ib Zakkariya
Rhazes (825-925)

El Oro en la Medicina

Durante un tiempo se creyó que el oro curaba las marcas de la viruela y otras marcas de la piel, e incluso un alquimista, Marsilio Ficino, lo aseguró sin rubor ni empacho en su libro *De triplici vita* (escrito en 1489). Textualmente dice "... es preciso cubrir el rostro afectado con una fina lámina de oro y la fuerza radiante y estelar del oro anulará la obra destructora de las pústulas malignas...”

Escrito quedó, hasta que en pleno siglo XVIII unos médicos lumbreras decidieron utilizar ese remedio para curar la viruela de la esposa del general ruso Miklos Berchényi. En efecto, le cubrieron la cara con una fina lámina de oro, haciéndole una máscara. Al cabo de algún tiempo, intentaron quitársela, descubriendo que la piel se había podrido debajo del metal (debido a la falta de transpiración) y algunas zonas, como la nariz, habían quedado negras. En medicina eso indica que el tejido se ha muerto, está "necrosado", y aunque el texto no lo dice, es seguro que se le cayó la nariz al poco...

El cotilleo es de un gentilhomme ruso, Kalemán Mikes, que lo comentó en una carta a un amigo fechada el 28 de diciembre de 1718. No dice qué le hizo el general al médico que tuvo la idea... pero nos lo podemos imaginar, que por algo somos jugadores/as de rol.

La Sífilis

La sífilis como tal aparece por primera vez en Italia a finales del siglo XV. Según parece el foco de la infección fue un marinero español, que había estado en América durante uno de los primeros viajes de Colón. Los españoles negaron esto y decían que era infección de origen francés (y de ahí el nombre con el que se la conocía, el "mal francés"). Hoy se sabe que el origen de la sífilis es un bacilo que se encuentra en el interior del ano de las llamas peruanas. Ya sabéis, el pastor se lo montaba con la llama, luego se lo hacía con su mujer, y así... Teniendo en cuenta que Colón llega a las Antillas en su primer viaje,

ya veis que la enfermedad estaba muy pero que muy extendida por el Nuevo Mundo...

El nombre de "sífilis", en la Edad Media, se aplicaba a una enfermedad venérea de características similares pero muchísimo más leve, producida por un bacilo que se encuentra en el ano de las ovejas... (¿u os creéis que los únicos que van calientes son los indios?). Según los mitos griegos, un pastor, Sifilo, fue castigado con esta enfermedad por Apolo por hacer cosas feas con su rebaño. Esta sífilis medieval es bastante más leve, no provoca ni impotencia ni degeneración mental.

Enfermedades Venéreas

Por SorginBerrí

- ?? **Herpes Genital:** infección vírica que crea vesículas en la piel que se rompen liberando líquido. Produce gran escozor. Sin curación.
- ?? **Ladillas:** como los piojos de la cabeza. Basta con rasurar la zona afectada (100% de curación).
- ?? **Gonorea ("La Gota Militar"):** secreción purulenta por la uretra. Las mujeres afectadas suelen estar asintomáticas (90%). Sin curación.
- ?? **Sarna:** pequeño ácaro parásito. Se elimina rasurando y con lavados jabonosos antes de la aplicación de ungüentos abrasivos (55% de curación).
- ?? **Sífilis:** lesión ulcerosa en el pene (chancro duro), dolorosa, acompañada de bubones en la ingle, que desaparecen a los 2 meses. Varios meses después aparecen lesiones cutáneas (gomas) y calvicie desorganizada ("apolillada"). A los 2 años la sífilis causa ceguera, alteraciones cardiovasculares y neurológicas. No tiene cura.
- ?? **Infecciones Inespecíficas:** causan una gran sensación de malestar, picor y salida de fluídos, muchas veces malolientes. Pueden curar espontáneamente (45%; cada año se repite la tirada, con un 10% menos de probabilidades de éxito). La probabilidad de curación mejora con una adecuada higiene de la zona íntima (+10% si la persona usa el agua y el jabón frecuentemente, lo cual era extremadamente raro en la época).

El Arsénico

Por Chris

Nombre: Arsénico o más comúnmente Rejalgar (también conocido como oropimente y sandáraca).

Precio: 6,5 maravedíes la onza, 102 maravedíes la libra.

Velocidad: Los síntomas se manifiestan una media hora después de su ingestión y, si la dosis es mortal, la muerte sobreviene de inmediato.

Descripción: Se halla en las minas y según lo cocido que esté en las venas de los minerales se le conoce como rejalgar (de color blanco y transparente), oropimente (amarillo) o sandáraca de color rojo, pero en los tres casos se trata de la misma masa y son escoria del oro; hieden como el azufre. Con pez, arranca las uñas sarnosas, con aceite, reduce las inflamaciones del ano, con resina, repara la alopecia y con grosura de puerco, levanta sin dolor las postillas. Puede sublimarse con el fuego y, dado por la boca mata. Cabe señalar que el arsénico blanco sublimado, dos veces purificado por el fuego, es tan puro que se consigue que no tenga ni olor ni sabor y es en esta forma en la que se debe envenenar a la víctima si se quiere administrar el tósigo con sigilo.

Síntomas: Engendran dolor de estómago y de tripas, más grave corrosión en la que también se pueden manifestar un tono de piel amarillento, fiebres, parálisis temporales, dolor de cabeza, vómitos, desorientación y gran debilidad. El arsénico sublimado, por sí o con sal, difícilmente se encuentra por en su malignidad. Infuso en la libación, pasa a las entrañas sin amargura y sólo trasciende un poco de niebla en la mirada y de temblor en las manos antes de que la víctima, buscando reposo para la cabeza, se acomode en su asiento y, con una sola contracción, su cuerpo deje de latir y las venas se enfríen, y, muerto, conserve el atosigado toda su serenidad y gracia.

Tratamiento: Conviene dar a los pacientes sustancias que mezcladas con los venenos puedan embotar su agudeza, virtud esta que se atribuye al zumo de malvas, por tener en sí mucha lubricidad. También se tiene por remedio particular del arsénico una dracma de cristal de montaña en polvo, bebida con aceite de almendras. En cualquier caso se sabe que la leche es un contraveneno eficaz para el arsénico.

El Arsénico desde el punto de vista contemporáneo

Intoxicación por arsénico: Se usó con fines homicidas desde muchos siglos atrás y aún hoy se lo emplea. Se lo usó bajo la forma de anhídrido arsenioso, polvo blanco e insípido, inodoro, que lo llamaron "polvo de sucesión",

"rey de los venenos", etc. Fue el componente esencial de la "acquetta di Peruggia", "acqua di Napoli", que produjo centenares de víctimas. Se parece mucho al azúcar impalpable y a la harina. Cuando se emplea con fines delictivos es de difícil diagnóstico puesto que simula una enfermedad gastrointestinal con episodios sucesivos.

La dosis letal 50 de trióxido de arsénico es de 2 a 3 mg./Kg. de peso corporal, aunque en ocasiones cantidades considerablemente mayores no han causado la muerte debido a su expulsión inmediata por medio de vómitos originados por la gran irritación gástrica. Las combinaciones orgánicas de arsénico liberan lentamente el tóxico y no producen, en general, intoxicaciones agudas, salvo casos especiales. La inhalación de arsenamina causa la muerte en pocos minutos si se encuentra en cantidad de 5 mg./m³ de aire. La concentración máxima permitida de este compuesto en un ambiente industrial es de 0,05 ppm. En los alimentos se puede admitir hasta 3,5 ppm. En el tabaco se ha encontrado hasta 13 ppm, provenientes de los plaguicidas usados en la planta de tabaco.

Fisiopatología: El arsénico es un inhibidor enzimático, que se combina con los grupos sulfhidrilos, interfiriendo en el metabolismo celular, lo que se manifiesta principalmente en las células endoteliales, por lo que una de las manifestaciones fundamentales es la vasodilatación paralítica de los capilares sanguíneos con alteración de la permeabilidad, lo que explica el pasaje de líquidos a la luz intestinal, los vómitos profusos y diarreas, el edema subcutáneo, y como consecuencia de todo lo anterior hipotensión arterial y shock, así como también lesiones parenquimatosas prácticamente en todos los órganos.

Metabolismo: No queda retenido en grandes cantidades, no obstante, las dosis repetidas originan acumulación de efectos. En los huesos, pelos y uñas están los principales depósitos. La excreción del arsénico se hace sobre todo por vía renal.

Manifestaciones Clínicas: Luego de la ingestión de una cantidad superior a la letal, se producen dentro de las primeras doce horas, vómitos en chorro, de aspecto blanquecino "com agua de arroz" y de olor aliláceo (a ajo), que luego pueden hacerse biliosos y sanguinolentos. Se acompaña de irritación intensa con dolores en la faringe y epigastrio y sensación de quemadura local. Luego diarrea, que al principio es fecaloide y después coleriforme, con deposiciones muy frecuentes, de aspecto riciformes, por la presencia de grumos de mucus coagulado, muy característicos. A estas diarreas riciformes le siguen deposiciones sanguinolentas. La pérdida de líquidos y sales produce sed intensa y calambres musculares, luego hipotensión arterial marcada, shock, con piel

cianótica sudorosa y fría, depresión respiratoria, convulsiones por anoxia y finalmente coma. La muerte generalmente es causada por el shock. Si no ocurre dentro de las primeras 24 horas pueden aparecer ictericia (por lesión del hepatocito), oligoanuria y otras manifestaciones de compromiso multiparenquimatoso. Con dosis subletales hay náuseas, vómitos, diarreas, calambres musculares y polineuritis. A veces hay ambliopía y amaurosis por neuritis óptica. Puede observarse también encefalopatía con cefaleas, confusión mental, convulsiones, coma y muerte que puede sobrevenir en semanas. La intoxicación con arsénico puede asimismo ser causa de hepatitis graves con ictericia y hemorragias, glomerulonefritis y miocarditis. En la piel se observa ocasionalmente exantemas escarlatiniformes o morbiliformes.

Los síndromes descritos se pueden combinar en un mismo enfermo determinando distintas formas clínicas: cardiorrenal, cardiogastrointestinal, encefalopática-polineurítica. La inhalación de polvos arsenicales puede ocasionar tos violenta (por irritación pulmonar), con expectoración espumosa y sanguinolenta, disnea, cianosis y edema agudo de pulmón.

Intoxicación Crónica: Inicialmente los síntomas son subjetivos: malestar general, astenia, adelgazamiento, mialgias y artralgias, cólicos y diarreas. La piel puede presentar exantemas y en casos severos dermatitis exfoliativas, los párpados inferiores se vuelven edematosos. Aparecen polineuropatías periféricas en miembros inferiores y esporádicamente temblores y fasciculaciones musculares. A veces la mano adopta la actitud "en garra". En algunos casos iatrogénicos o de intoxicación por dosis mínimas y reiteradas, el cuadro se parece al HACRE (por su sintomatología principalmente cutánea).

Anatomía Patológica: En la intoxicación aguda hay inflamación y ulceraciones en el aparato digestivo, que recubierto por el mucus puede retener partículas de arsénico. Cuando la dosis ha sido subletal y la vida se prolonga unos días, se puede ver esteatosis hepática o necrosis; en los riñones lesiones a predominio glomerular y en el miocardio degeneración grasa y petequias subendocárdicas. En el cerebro se encuentra edemas y focos de necrosis o de hemorragias, más frecuente cuando la intoxicación ha sido por arsenobenzol. En las uñas se ven bandas transversales de 1 a 2 mm de ancho, blanquecinas, similares a las que se ven en la intoxicación por talio. En dichas estrías se halla grandes concentraciones de arsénico.

Diagnóstico: Es fácil si se conoce el antecedente de la ingestión de arsénico o antecedentes laborales del paciente. Se plantea el diagnóstico diferencial con otros cuadros de la clínica general como enteritis sobreaguda,

hepatopatías agudas, meningoencefalopatías, etc. Los elementos semiológicos que sirven para orientarse son: el olor a ajo de los vómitos y el aliento; deposiciones coleriformes, en copos de arroz, el edema palpebral, el colapso intenso, los trastornos visuales, etc. En todos los casos la investigación de arsénico en orina, heces o vómitos aclarará la situación.

Tratamiento: Se debe extraer el tóxico inmediatamente después de ingerido mediante lavado gástrico o sustancias emetizantes. Para neutralizar al arsénico se usa hidróxido de magnesio al 8 % (leche de magnesia), que lo retiene por adsorción; e hiposulfito de sodio al 1 %; leche en polvo, etc. Pese a estas medidas procurar el rescate del arsénico adsorbido o combinado con un lavado repetido del estómago para eliminar las partículas insolubles retenidas por el mucus entre los pliegues de la mucosa gástrica. Luego dar un purgante salino (30 g de sulfato de sodio en 300 ml de agua) para evacuar por arrastre mecánico el tóxico presente en el intestino. Simultáneamente debemos inyectar BAL (British Anti Lewishita, lewishita es el gas mostaza) por vía intramuscular (por ser oleoso). Dar 3 a 5 mg/Kg por inyección: el primer día, cada 4 horas, el segundo cada 6 horas, y luego disminuir de acuerdo con la evolución. Este tratamiento debe instaurarse antes de las 6 horas de producida la ingestión de arsénico. Otra medida es la de combatir la pérdida de agua y electrolitos. Ante la necesidad de un método de depuración extrarrenal usar la exanguíneotransfusión (puesto que el arsénico dializa poco). Para la insuficiencia o coma hepático se recomienda la dextrosa y sales de calcio; el glutamato de arginina es útil cuando la amoniemia está muy elevada. También puede usarse corticoides y vitamina C. Reposo absoluto y preservación de las pérdidas de calor. La profilaxis de las intoxicaciones profesionales por arsénico incluye medidas de higiene para los obreros: baño diario y cambio de ropas de trabajo por otras de calle al terminar la jornada laboral, exámenes médicos periódicos, etc.

Arsenammina: También llamado hidrógeno arseniado, es un gas incoloro, fácilmente reconocible por su característico olor aliláceo (ajo). Se genera al verter un ácido sobre un metal que contiene arsénico como impureza, muy frecuente. La intoxicación puede producirse al limpiar recipientes que contienen ácidos, o al soldarlos en ambientes mal ventilados. Posee una acción intensamente hemolítica (por inhibición enzimática de las catalasas de los hematíes), incluso en concentraciones muy bajas. Una concentración de 250 ppm durante 30 minutos puede ser mortal. La sintomatología depende de esta HEMOLISIS. Luego de un período de 3 a 4 horas aparece opresión precordial, náuseas, vómitos y hemólisis con hemoglobinuria y posteriormente metahemoglobinuria (orina color

rojo negruzco), favorecida por el pH ácido. La sangre toma un color pardusco, por la metahemoglobinemia, y el suero se colorea de rojo intenso. Por la intensa hemólisis el hígado y el bazo aumentan de tamaño. La piel, que al principio es pálida por la anemia, toma un color pardusco por la impregnación con metahemoglobina. Aparece obstrucción renal por precipitación tubular de la hemoglobina en medio ácido, con oliguria y anuria. Hay aumento de la bilirrubinemia indirecta por la intensa hemólisis con ictericia. Los factores que determinan el pronóstico del cuadro dependen de la intensidad del envenenamiento y de la premura con que sea tratado. Debe comenzarse con alcalinización inmediata, combatir la anemia con transfusiones de sangre y la anuria con diálisis renal o peritoneal. En casos de anoxia hacer oxigenoterapia y si es necesario ARM. Este envenenamiento se previene evitando el tratamiento de metales con ácidos en lugares mal ventilados.

Hidarsenicismo Crónico Regional

Endémico (HACRE): Se produce por la ingestión permanente de agua contaminada con arsénico por parte de los pobladores de las provincias de San Luis, Córdoba, Santiago del Estero, Chaco y La Pampa, dentro del área mediterránea. Estas aguas arsenicales provienen de fuentes subterráneas naturales que geológicamente aportan arsénico, aguas que a su vez contaminan todas las napas freáticas de la región, por lo tanto todas son arsenicales. El arsénico origina aquí una enfermedad particular, insidiosa y tórpida, eminentemente dermatológica en su forma de presentarse. Los adultos consumidores de larga data de estas aguas, obligados por el excesivo calor de estas zonas del país, contraen lesiones irreversibles que los incapacitan para el trabajo, causándoles ocasionalmente la muerte. Dentro de las medidas preventivas se encuentra el inestimable recurso de la adecuada potabilización del agua para consumo. La tasa máxima permitida de arsénico en el agua es de 0,12 mg./l. En Monte Quemado, Santiago del Estero, OSN tiene una planta que consigue reducir el contenido de arsénico de 0,96 mg/l a 0,30 mg/l. Estas cantidades de arsénico deben calcularse en función de la cantidad de agua consumida diariamente y del tiempo de permanencia en la zona, además del factor de susceptibilidad individual. En esta enfermedad está lesionada toda la economía, principalmente la piel, quien funciona como agente parcial para su eliminación. Los primeros síntomas suelen aparecer entre la pubertad y la edad adulta, aunque puede aparecer en edad escolar. El curso de la enfermedad puede ser dividido en 4 etapas, que pueden sucederse unas a otras o bien superponerse:

1. Período hiperhidrótico: las palmas y plantas presentan una descamación furfurácea

acompañada de prurito, disestesias y sudor, con el mismo aspecto de una dishidrosis inespecífica. El diagnóstico diferencial en este período es difícil si no se conoce el lugar de residencia del enfermo.

2. Período hiperqueratósico: aparece como consecuencia natural de la irritación permanente causada por el arsénico y se manifiesta por engrosamientos epidérmicos difusos, en las mismas zonas palmoplantares. Esta queratodermia tiene un aspecto polimorfo: callosidades difusas, globos córneos circunscriptos, raras veces cuernos epiteliales y otras deformaciones intercaladas por zonas de piel que suele fisurarse y ulcerarse, y a su vez infectarse, además del intenso dolor. El aspecto posterior es el de una superficie irregular donde alternan callosidades con depresiones atróficas, agravadas por los trastornos tróficos de las neuritis arsenicales. En esta etapa se puede hacer el diagnóstico con sólo estrecharle la mano al enfermo, es como una lija. En este período ya tiene dificultades para realizar tareas manuales e incluso para caminar, por lo que suelen perder el trabajo. El pelo se vuelve ralo y quebradizo y surgen lesiones ungueales. La hiperqueratosis persiste aunque abandone el lugar de residencia.
3. Período melanodérmico: aparecen manchas que comienzan en el tronco y se extienden sin afectar las mucosas (a diferencia de la enfermedad de Addison). Son más acentuadas en las zonas que normalmente son hiperpigmentadas. Varían de un enfermo a otro del castaño al castaño oscuro. Este trastorno puede no aparecer en el curso de la enfermedad.

4. Período final, de las complicaciones: algunas de las lesiones ulceradas de la piel terminan por transformarse en carcinomas (cáncer de Hutchinson). Es uno de los pocos cánceres con etiología conocida. Otros enfermos sufren cambios degenerativos e inflamatorios crónicos que el arsénico ha causado en la economía: hepatosis, nefrosclerosis, polineuritis con sus secuelas, cardiopatías y consunción general, exponiéndose a que cualquier proceso intercurrente produzca la muerte.

El diagnóstico del HACRE se realiza en base al examen del enfermo y del agua de la zona en que vive. Un análisis de orina, cabello o uñas mostrará una cantidad elevada de arsénico. Actualmente es frecuente encontrar casos de HACRE en otras regiones del país por las migraciones.

El primer paso para tratar el HACRE debe ser alejar al paciente de la zona contaminada. El arsénico que aún conserva en su organismo será tratado con BAL (1 mg/Kg./día) o hiposulfito de sodio intravenoso (10 cc diarios al 30 % para los adultos). A los niños puede darse hiposulfito de sodio en jarabe de 1 a 3 g diarios, en tomas fraccionadas. Las complicaciones se tratan de acuerdo con las normas de la clínica general: vitaminoterapia, mitostáticos, digitálicos. El tratamiento de esta afección queda al margen de la toxicología. La profilaxis comprende: ingeniería sanitaria (para proporcionar agua potable previo tratamiento de desarsenización), educación médica y tratamiento de los afectados y su rehabilitación.

La Iglesia del Medievo

Posesión y Exorcismo

Por Gustavo Núñez

Posesión

La persona poseída no tiene control sobre su cuerpo ni su mente, pero presenta momentos de lucidez (vuelve a controlar su cuerpo y mente). Como se reconoce:

1. Demostrar locura y odio a Dios, la Virgen, los Santos y los símbolos sagrados
2. Xenoglosia (hablar y entender idiomas desconocidos).
3. Clarividencia (saber y conocer cosas que en condiciones normales no sabría, así como, predecir acontecimientos futuros).
4. Sufrimiento de una transformación de la personalidad
5. Manifestar una fuerza superior a la correspondiente a su constitución, edad, estado...
6. Transformaciones físicas en todo el cuerpo.
7. Transformación de la voz, tono, cadencia, pronunciación, apariciones de fonías no humanas (animales, seres desconocidos...).
8. Levitación
9. Movimientos antifisiológicos, convulsiones...
10. Psicocinesis (desplazamiento de objetos).

Exorcismo

El exorcismo solo puede ser practicado por un sacerdote y con el permiso del obispo. Pasos a seguir:

1. Colocar un crucifijo ante la vista del poseído y si es posible entre sus manos.
2. Si el poseso blasfema, habla mal..., se debe ordenar al diablo que se calle y se limite a contestar a las preguntas que se le hagan.
3. El exorcista no debe dar crédito a lo que vea u oiga.
4. Se le debe preguntar al poseso el nombre y número de entes malignos que le poseen.
5. En caso de respuesta positiva al anterior punto se debe preguntar en que época se produjo la posesión.
6. Recomendar a los asistentes al exorcismo (deben ser pocos), que recen incesantemente.
7. Exorcizar en tono de autoridad enérgica, insistiendo cuando sufra.
8. Se hará la señal de la cruz en las zonas del cuerpo donde se note reacción por parte del poseso.
9. Se rociará con agua bendita el cuerpo del poseso en especial donde se perciba reacción por parte del poseso.

10. Repetir frases, palabras que atormenten al poseído haciéndolo con frecuencia y enérgicamente.
11. Deben estar presentes los familiares del poseso, para que vean la reacción de este y a la vez lo sujeten.
12. Cuando se haya vencido a los diablos, debe preguntarse la razón de la posesión, propósito, y zona del cuerpo donde se encuentran arraigados.
13. Una vez conocido el propósito y lugar donde se encuentra el ente poseedor, se procederá a expulsarlo enérgica y definitivamente.
14. Los asistentes deben arrodillarse durante la ceremonia y el exorcista les rociará agua bendita.
15. El exorcista debe dirigirse al poseso y pronunciar enérgicamente: "Cualquiera que seas, espíritu inmundo, te mando, así como a tus compañeros que poseéis a este siervo de Dios, en nombre de los misterios de la encarnación de la pasión, de la resurrección y de la ascensión de nuestro Señor Jesucristo y en nombre del Espíritu Santo, que me digas tu nombre y me indiques el día y la hora en que saldrás de este cuerpo. Te mando que me obedezcas y te prohibo que atormentes más a esta criatura".

Promesas y Votos

Por Tanys

Promesas

Promesa es un compromiso de hacer o abstenerse de hacer algo. La verdad requiere conformidad entre las palabras y los hechos. Romper una promesa es mentir, un pecado contra el Octavo Mandamiento.

Las Promesas en nombre de Dios comprometen el Honor Divino porque se toma a Dios por testigo de lo que se afirma. Romper una promesa hecha ante Dios es un grave pecado contra el Segundo Mandamiento.

Votos

Votos son promesas hechas a Dios. Se refiere generalmente a los votos hechos por los miembros de institutos de vida religiosa. Estos son reconocidos como "votos públicos" por la ley eclesiástica. Son regulados por la ley de la comunidad religiosa en que se hacen y, por encima de esta, por la ley canónica de la Iglesia. Dicha ley impone ciertos requisitos en cuanto a

la edad, condición y preparación de quién los hace, y en cuanto a la autoridad de aquellos que reconocen los votos y los reciben en nombre de la comunidad religiosa y de la Iglesia.

Los votos generalmente incluyen pobreza, castidad consagrada y obediencia. Algunas órdenes religiosas tienen además otros, conocido como "cuarto voto", que manifiesta un elemento específico de su carisma, por ejemplo fidelidad al magisterio, servicio a los mas pobres, etc. El significado de estos votos se gobierna por la ley canónica y por los documentos legislativos de la comunidad en que se hacen. Según la ley eclesiástica, los votos se hacen por un tiempo de prueba antes de hacerse perpetuos.

Los sacerdotes diocesanos prometen obediencia a su obispo y permanecer célibes, pero a estas promesas no se les llama votos. La diferencia es sutil. Los religiosos hacen sus votos como una donación mas allá de toda exigencia del ministerio. Los sacerdotes diocesanos, en cambio, con su promesa, aceptan un requisito eclesiástico para todo sacerdote.

Todo cristiano, en virtud del bautismo, debe buscar la santidad, lo cual implica la generosa administración de sus bienes a la luz de las necesidades de los pobres y de la Iglesia, obediencia a Dios y al magisterio de la Iglesia, castidad según su estado de vida.

Votos Privados: Votos que no tienen la jurisdicción pública de los votos públicos. Pueden ser tanto promesas hechas a Dios privadamente o promesas hechas en el contexto de una comunidad. Estos últimos no se consideran públicos porque no son reconocidos como tales por la Ley Canónica.

Votos Públicos: Son promesas hechas a Dios reconocidas como públicas por la Iglesia y que por ello están bajo la supervisión de ella. La supervisión de la Iglesia está explicada arriba.

Taxa Camarae del Papa León X

Por Ricard Ibáñez

Las *Taxa Camarae* del Papa León X es una lista de precios de las correspondientes indulgencias con las que perdonar pecados. Fue promulgada en el año 1517 por el Papa León X, y que yo sepa se mantuvo (con añadidos, reajustes de precios, matizaciones jurídicas y tal y tal) hasta el año 1870, más o menos. Para los que alucinéis, a partir de la Contrarreforma (mediados del siglo XVII) se separa la justicia celestial de la civil: es decir, que un tipo puede matar a otro, pagar la bula correspondiente, ser juzgado y condenado... pero irá al Cielo. Nada impide matar a ese alguien en secreto, confesarlo al confesor y ser absuelto (mediante el pago de la consabida bula) El confesor no

puede denunciarlo... (secreto de confesión, y tal y tal...)

Los pecados y las indulgencias son las siguientes:

- ?? **1:** El eclesiástico que incurriere en pecado carnal, ya sea con monjas, primas, sobrinas o ahijadas suyas (...) será absuelto con el pago de 67 libras, 12 sueldos.
- ?? **2:** (...) si hubiese pecado contra natura o de bestialidad – con animales– pagará 219 libras, 15 sueldos
- ?? **3:** (...) si desflorase a una virgen, 2 libras, 8 sueldos.
- ?? **4:** La religiosa que quisiera alcanzar la dignidad de abadesa después de haberse entregado a uno o más hombres simultanea o sucesivamente, ya dentro, ya fuera del convento pagará 131 libras, 15 sueldos.
- ?? **5:** Los sacerdotes que quieran vivir en concubinato (...) 76 libras, 1 sueldo.
- ?? **6:** (...) Todo pecado de lujuria cometido por un laico (...) costará 27 libras, 1 sueldo (...) en caso de incesto, 4 libras más.
- ?? **7:** La mujer adúltera que pida absolución para estar libre de todo proceso y tener amplias dispensas para proseguir sus relaciones ilícitas pagará al Papa 87 libras, 3 sueldos. (...) en caso de incesto con los hijos 6 libras más.
- ?? **8:** La absolución y la seguridad de no ser perseguido por los crímenes de rapiña, robo o incendio (...) 131 libras, 7 sueldos
- ?? **9:** (...) el asesinato de un laico (...) 15 libras, 4 sueldos, 3 dineros
- ?? **10:** Si el asesino hubiese dado muerte a dos o más hombres en un mismo día, pagará como si hubiese asesinado a uno solo.
- ?? **11:** El marido que diese malos tratos a su mujer (...) 3 libras, 4 sueldos; si la matase, pagará 17 libras, 15 sueldos; y si la hubiese muerto para casarse con otra (...) 32 libras, 9 sueldos. Los que auxiliaren al marido – cómplices– (...) 2 libras por cabeza.
- ?? **12:** El que ahogase a un hijo suyo, 17 libras, 15 sueldos, y si lo matasen el padre y la madre de mutuo consentimiento, 27 libras, 1 sueldo.
- ?? **13:** La mujer que destruyese a su propio hijo (...) y el padre que hubiese contribuido (...) – en el caso de aborto– pagarán 17 libras, 15 sueldos cada uno. El que facilitare el aborto (...) de quien no fuere su hijo, una libra menos.
- ?? **14:** Por el asesinato de un hermano, una hermana, una madre o un padre se pagarán 17 libras, 5 sueldos.
- ?? **15:** El que matase a un obispo o prelado de jerarquía superior pagará 131 libras, 14 sueldos, 6 dineros.
- ?? **16:** Si el matador hubiese dado muerte a muchos sacerdotes en varias ocasiones,

- pagará 137 libras, 6 sueldos por el primer asesinato, y la mitad por los siguientes.
- ?? **17:** El obispo o abad que cometiese homicidio por emboscada, por accidente o por necesidad (...) 179 libras, 14 sueldos
- ?? **18:** El que por anticipado quisiera comprar la absolución de todo homicidio accidental que pudiera cometer en lo venidero pagará 168 libras, 15 sueldos.
- ?? **19:** El hereje que se convirtiese pagará por su absolución 269 libras. El hijo del hereje quemado o ahorcado o ajusticiado (...) no podrá rehabilitarse sino con el pago de 218 libras, 16 sueldos, 9 dineros.
- ?? **20:** El eclesiástico que no pudiendo pagar sus deudas quisiera librarse de ser procesado (...) pagará al Pontífice 17 libras, 8 sueldos, 6 dineros y le será perdonada la deuda.
- ?? **21:** La licencia para poner puestos de venta (...) bajo el pórtico de las iglesias (...) 45 libras, 19 sueldos, 3 dineros.
- ?? **22:** (...) contrabando y defraudación (...) 87 libras, 3 dineros.
- ?? **23:** La ciudad que quisiera alcanzar (...) licencia para comer carne en las épocas en las que está prohibido (...) 781 libras, 10 sueldos.
- ?? **24:** El monasterio que quisiera variar la regla y vivir con menos abstinencia (...) 146 libras, 6 sueldos.
- ?? **25:** El fraile que por su mejor convivencia o gusto quisiese pasar la vida en una ermita con una mujer, (...) 45 libras, 19 sueldos.
- ?? **26:** El apóstata vagabundo que quisiera vivir sin trabas, pagará igual cantidad por su absolución.
- ?? **27:** Igual cantidad pagarán los religiosos (...) que quieran viajar con trajes de laico.
- ?? **28:** El hijo bastardo de un cura que quiera ser preferido para desempeñar el curato de su padre, pagará 27 libras, 1 sueldo (éste es mi favorito).
- ?? **29:** El bastardo que quisiese recibir órdenes sagradas (...) 15 libras, 18 sueldos, 6 dineros.
- ?? **30:** El hijo de padres desconocidos que quiera entrar en las órdenes (...) 27 libras, 1 sueldo.
- ?? **31:** Los laicos contrahechos o deformes que quieran recibir órdenes sagradas (...) 58 libras, 2 sueldos.
- ?? **32:** Igual suma pagará el tuerto del ojo derecho, más el tuerto del ojo izquierdo pagará al Papa 10 libras, 7 sueldos. Los bizcos pagarán 45 libras, 3 sueldos.
- ?? **33:** Los eunucos que quisieran entrar en las órdenes pagarán 310 libras, 15 sueldos.
- ?? **34:** El que por simonía quisiera adquirir uno o muchos beneficios, lo negociará con los tesoreros del Papa.

- ?? **35:** El que por haber quebrantado un juramento quisiere evitar toda persecución y librarse de toda nota de infamia, pagará al Papa 131 libras, 15 sueldos. Además, entregará 3 libras para cada uno de los que le habrán garantizado.

Algunos Santos

Enviado por Margarito Rodríguez Garcés

Comenzaré por deciros a qué santo podéis encomendaros en caso de que queráis librar a vuestros PJs de los temidos "pecados capitales" (sin duda una gran fuente de la que pueden salir muchas aventuras... imaginaos para entrar en un sitio o para avanzar hacia alguna de esas cámaras secretas que se exija una "prueba de fe" o estar limpio de pecado, etc).

- ?? **Avaricia:** San Ambrosio, San Agricio, San Guillermo y/o San Filoginio.
- ?? **Cólera (o Ira):** San Acario, San Constancio, San Jerónimo y/o San Lázaro.
- ?? **Envidia:** San Aarón y/o San Pedro Celestino.
- ?? **Gula:** Santa Miguelina y/o Santa Apolenia.
- ?? **Lujuria:** Santo Tomás de Aquino, San Asclepio, San Lupencio, San Pablo y/o San Tolomeo.
- ?? **Orgullo (o Soberbia):** San Inocencio XI; San Juan de Dios y/o San Espiridión.
- ?? **Pereza:** San Thierry.

Por otra parte se pueden encontrar infinitos rezos para "males menores" y su correspondiente santo como para abrir una puerta (a San Macario) y otros curiosos y que no recuerdo. como para que no duelan las hemorroides o para evitar accidentes una vez cogida una buena cogorza.

Y por último, os escribiré unas interesantes invocaciones.

Quedar Libre de una Posesión (San Abel)

"Gran San Abel que fuiste animado por una caridad tan grande que te dejaste usurpar la sede, pero a quien Dios ofreció una compensación y te permite tomar la revancha escuchando tu plegaria cuando intercedes para que el demonio abandone el cuerpo de los poseídos, te conjuro que obtengas que me vea libre del espíritu maligno si se ha apoderado de mí y que me sea devuelta la salud del alma al mismo tiempo que la del cuerpo."

Alejar los Demonios (San Anastasio)

"San Anastasio, a quien el diablo tiembla de espanto, te ruego que acudas en mi ayuda. Tú supiste alejar a los demonios que merodeaban en torno al rey de Persia Cosroes y con tu sola presencia le permitiste conquistar Oriente y

entrar en Jerusalén; tenemos de ello prueba cierta, porque en cuanto le retiraste tu protección y abandonaste su ejército, dejando el campo libre a los demonios, fue derrotado y asesinado por su propio hijo. Bienaventurado Anastasio, te ruego que ordenes a los demonios

que me acechan que se alejen de mí para que, recuperada la paz y la serenidad, pueda alabarte como te mereces."

Idiomas

Etimologías Curiosas

Por Chris, Ricard Ibáñez y Aram Bonmati

Incordio

Es un tumor o seca que salía en las ingles a causa del mal francés y se llamaba encordio por nacer en un lugar lleno de cuerdas o tendones; la expresión actual de incordiar debe nacer de la dificultad para andar que tenía el afectado por un encordio.

Irse por los cerros de Úbeda

El maestro Gonzalo Correas, en el *Vocabulario de refranes y frases proverbiales y otras fórmulas* define así la expresión: "Cuando uno en lo que dice va muy remoto de lo ordinario, y cuando se excusa con razones extraordinarias, o el que se pierde en la lición de oposición o sermón, o va muy lejos del tema".

El origen de la frase se remonta a un relato de la época de la Reconquista, que narra la espera de Fernando III el Santo por uno de sus nobles caballeros, de los muchos que tenían que asistirle en la toma de Úbeda hacia el año 1234. Parece ser que dicho noble no tenía especial interés en participar en la batalla, por lo que hizo su aparición después de efectuada la toma de la villa. Al preguntarle el rey dónde había estado, puso como disculpa que se había perdido por los cerros de Úbeda. Pérdida normal, pues según cuenta José María Sbarbi sobre dichos cerros, "su disparatada determinación hiciera más largo y penoso su camino".

Zarandajas

El acompañamiento (normalmente verdura) del plato principal en los figones del Siglo de Oro. Cosas sin demasiada importancia.

Etimología de Algunos Apellidos

Por Maercs y Manuel Jim

Ibáñez

Se trata de un ilustre y noble apellido de abolengo muy antiguo, de origen, sin duda de clase alguna, castellano, y radicado originaria y concretamente en las montañas de Santander. Gonzalo Ibáñez, descendiente del ilustre Conde don Gómez y maestro de la Orden de Caballería de Calatrava, fundó su casa solariega en la Merindad de Trasmiera, Santander. Por tanto, inequívocamente, el punto de partida,

originario, del apellido Ibáñez puede fijarse en la provincia de Santander, aunque, con posterioridad se fue extendiendo por toda la Península Ibérica, así como, en muchos ilustres componentes, en toda la América Hispana, donde hubo ilustres personajes de este apellido de rancia nobleza e hidalguía. El apellido Ibáñez probó sobradamente su nobleza para que varios de sus miembros ingresaran en las Ordenes Militares de Calatrava y Santiago.

El primer Conde de Ibáñez fue el ilustrísimo señor don Francisco Feliciano Ibáñez en el año 1.881. El apellido Ibáñez, con desusada frecuencia, se complementa con otros ilustres apellidos, formando uno sólo, que se entiende por apellido compuesto y que normalmente, si la figura del apellidado es notoria, se sigue usando compuesto por sus descendientes, costumbre muy extendida en la nobleza e hidalguía de España y de Europa. Ejemplos: Carlos Ibáñez de Ibero, marqués de Mulhacén, prestigioso militar del arma de Ingenieros, al que se considera con toda justicia fundador de la moderna geodesia española; José Augusto Ibáñez de la Rentería, destacado político y escritor, nacido en el País Vasco; Antonio Ibáñez de la Riva, de relevante prestigio en su apostolado, alcanzó el arzobispado de Zaragoza; Carlos Ibáñez del Campo, prestigioso militar y hábil político, destacadísimo en su país, Chile, de origen español; Francisco Ibáñez de Peralta, militar español gobernador de Chile; Gaspar Ibáñez de Segovia, marqués de Mondejar, Vallehermoso y Agrópoli, erudito español.

Armas: Escudo partido. Primer campo en gules con dos bastones de oro cargados de armiño de sable. Segundo campo en plata con un castillo de piedra, sobre ondas de azul y plata. Bordura de plata con diez aspas de gules.

Jiménez

Es un apellido de los denominados patronímicos, o sea de aquellos que se derivan de un nombre propio. Muy pronto se extendió por toda la Península y puede encontrarse en América desde los primeros momentos de su descubrimiento y conquista. Su procedencia, como ha quedado expuesto, tiene su origen en el nombre propio de Jimeno, o Ximeno.

Que este apellido es uno de los más nobles y cualificados de España, lo sostiene, entre otros, el cronista Baños de Velasco en su *Becerro de la Nobleza de Andalucía*. Por cierto, conviene advertir que esta palabra "becerro" se refiere a la piel con la que estaba encuadernado el libro de referencia.

Dicho esto, volvemos a Baños de Velasco quien, con varios cronistas más, llega a afirmar que el apellido Jiménez no sólo es de los más antiguos de Castilla, León y Navarra, sino que elevan su tronco hasta el patriarca Tubal, como se sabe, considerado como uno de los primeros pobladores de España.

Al apellido Jiménez han pertenecido muy destacados personajes de la historia, como doña Numilo Ximénez, mujer que fue del rey Fruela II de León; don Diego Ximénez, confirmador que fue de privilegios en tiempos del conde Fernán González; Tello Ximénez y García Ximénez, asimismo confirmadores de privilegios durante el reinado de Alfonso VI de Castilla.

Pero no sólo los Ximénez fueron ricoshombres. Uno hubo, don Fortún Jiménez que fue Conde de Aragón y del que se asegura que derivaron algunos reyes. Muchos de este linaje fueron Señores de villas y castillos, entre ellos, y que se cite en las crónicas, don Fernán Jiménez, Señor y Alcalde del castillo de Segobe, en Castellón, allá por el año 1.412.

Rey de Navarra fue don García Ximénez (primer rey de Navarra y el dato es interesante) Señor de Armesura y Abarzuza y así lo consigna don Pedro Salazar de Mendoza en su obra *La Monarquía Española* escrita en el año 1.618. Don Íñigo Ximénez fue el hijo y sucesor del V rey de este apellido y si nos remontamos años antes, Fortún Ximénez desempeñó el cargo de Copero del rey García Sánchez por los años 926. Insistimos en que, ya en la antigüedad se escribía indistintamente Ximénez o Jiménez. En el año 1.209 fue arzobispo de Toledo don Rodrigo Jiménez de Rada, al que llamaron "el Toledano", que antes fue obispo de Osma y mantuvo la actividad de historiador, escribiendo la Crónica de España hasta el rey Fernando III, al que se le dedicó. Su carácter eclesiástico no le privó de ciertas aficiones guerreras hasta el punto que participó en la batalla de las Navas de Tolosa y también en numerosas expediciones militares del rey Fernando III. Una vez conquistada Valencia, reclamó dicha sede para el arzobispado de Toledo. Ignoramos en que términos lo haría pero el caso fue que la cuestión le valió ser excomulgado por el Sínodo de Tarragona de 1.241.

El Papa Gregorio IX anuló dicha excomunión. Su obra más interesante es la citada *Historia de España*, en la que llega a afirmar que los hispanos deben ser identificados con los godos, sirviéndose de los escritos de San Isidoro y de diversas crónicas.

A esta ilustre familia perteneció también el cardenal Jiménez de Cisneros, fundador de la célebre Universidad de Alcalá de Henares, nacido en Torrelaguna y que tuvo un destacado papel durante el reinado de los Reyes Católicos.

Fueron bastantes las ramas del apellido Jiménez que pasaron a establecerse en

Andalucía, lo que explica la gran difusión del mismo en aquella parte de la Península. Por regla general, los Jiménez andaluces descienden del linaje navarro. Desde los primeros momentos, los Jiménez pasaron al Nuevo Mundo, destacándose sobremanera.

Gonzalo Jiménez de Quesada, que en los días de la conquista estuvo a las órdenes de Pedro Fernández de Lugo, ostentando el cargo de Justicia Mayor. Capitaneó la expedición que exploró el Valle de Santa Marta. El grupo de conquistadores sufrieron penalidades sin cuento en lucha constante con los nativos hasta alcanzar las tierras de Cundinamarca poblada por los Chisbchas. Jiménez de Quesada consiguió vencer a todos los caciques haciendo una primera fundación de Santa Fe de Bogotá (año 1.538) pero a los pocos días llegaron otras dos expediciones, encabezadas por Belalcázar que venía de Quito y el alemán Federmann, que llegaba de Venezuela.

En abril, Jiménez de Quesada fundó oficialmente Bogotá y antes de entrar en combate los tres conquistadores para ver a quien correspondía el dominio de aquellas tierras decidieron embarcar para España y que fuera el rey quien resolviera tan delicada cuestión. La verdad es que la Corona no se decantó por ninguno de los tres, de modo que Jiménez de Quesada regresó a Santa Fe en el 1.550. Los últimos años de su vida los pasó escribiendo las crónicas de sus viajes y aventuras. Del tiempo de los conquistadores, merece hacer mención a Ortún Jiménez, un navegante que fue piloto mayor de la nave que mandaba Diego Becerra de Mendoza, en la expedición de Hernando de Grijalba, y que envió Hernán Cortés a explorar el océano Pacífico (1.533).

Este Ortún Jiménez, por motivos un tanto oscuros (sentimos no haber encontrado en que consistieron sus quejas contra el capitán de su nave), encabezó una rebelión contra este en la que Becerra resultó muerto, quedando como jefe Jiménez quien continuó la exploración, descubriendo la bahía y el territorio de Santa Cruz, la actual California. Pero en aquella época de violencia, quizás nunca fuera más cierto aquello de que "el que a hierro mata, a hierro muere" y Ortún Jiménez resultó muerto en un combate que sostuvo contra los nativos.

Los Jiménez probaron repetidas veces su nobleza ante las Ordenes Militares de Santiago, Calatrava, Alcántara y Montesa, así como en las de San Juan de Jerusalén y Carlos III.

Citando a los conquistadores de Nueva España, hay que mencionar a Alonso Jiménez, pacificador de Nueva Galicia. Gonzalo Jiménez, natural de Trujillo (Cáceres) que acompañó a Cortés en la conquista de Méjico, y se estableció en Oaxaca. Juan Jiménez, nació en Puertollano (Ciudad Real) conquistador de Jalisco y Jiménez de Rivera, natural de la Montaña de Santander,

compañero asimismo de Hernán Cortés y don Rodrigo Jiménez, nacido en Mairena (Sevilla) conquistador de Pamuco y Zapotecas, a quien el cabildo de la Ciudad de Méjico donó un solar en 1.528.

El linaje Jiménez ostenta los siguientes títulos: Don Diego Bernardo Jiménez, de Lima (Perú) fue creado Marqués de Santa Ecsa en 1.733. Don Nicolás Jiménez de Lobatón, también de Perú, Marqués de Rocafuerte, en 1.746. Don José María Jiménez de Vargas, vecino de Villa del Río (Córdoba), Conde de Monte Real el 5 de septiembre de 1.870 y don Carlos Jiménez Gotall, Marqués de Casa Jiménez y Vizconde de Torre Almirante, en 1.876.

Armas: Las armas de los Jiménez de Navarra, origen del linaje, son: Escudo partido, 1º en azul, tres veneras de plata y 2º en oro, dos fajas de gules.

El Ladino

Por Lord Byron

El ladino (más conocido como sefardí) no era una lengua semítica/judía, sino una variante arcaica del romance hablado en la Península. El sefardí aún se habla hoy día (muy poco) y no es extremadamente difícil de entender; por eso, supongo que un peninsular no judío entendería el ladino sin muchos problemas (por cierto, el nombre "ladino" no es más que una variante de "latín", y "sefardí" significa "de España", por entonces término geográfico...).

¿Su origen? De la *Breve historia de la literatura española* (Alvar - Mainer - Navarro): "Aquel idioma [el castellano] se convirtió muy pronto en la lingua franca de una encrucijada dialectal y esto, tanto como la expansión política de Castilla aseguró su éxito. Se sobrepuso, primero, al uso del árabe y del hebreo, lenguas propias de sendas comunidades hispanas (...). Y si la tardía adopción del castellano por la España islámica dio el curioso fenómeno de la literatura aljamiada (escrita en romance con grafía árabe), el mismo y precoz hecho entre los hebreos originó –después de la expulsión de 1492– el judeoespañol, todavía en uso".

El hebreo, en cambio, es una lengua muy particular... Desde (casi) siempre, ha tenido la consideración de "lengua sagrada", y lo es incluso formalmente; por ejemplo, el número 15 está prohibido porque las letras (los números hebreos, como los griegos y romanos, se escriben con letras) recuerdan el Nombre de Dios, Bendito sea... Así que el hecho que sea lengua litúrgica, como el latín, no quiere decir que tuviera el mismo uso que el latín: el del hebreo estaba mucho más extendido entre los judíos que el latín entre los cristianos (quizá por la diferente

filosofía y etología de rabinos y clérigos). La gente entendía más aunque fueran palabras sueltas, tenía un mayor conocimiento de los ritos y en general "era más culta"; era más normal que un judío de estatus medio supiera leer y escribir (como curiosidad: ¿sabían que la primera imprenta que llegó a la Península se fue a Galicia... y tenía tipos "hebreos"?). No es anormal que, por ejemplo, Sem Tob de Carrión (final siglo XII – circa 1370+), rabino y erudito, escribiera libros tanto en castellano como hebreo, pero el público de los primeros era toda la comunidad castellana, no sólo los judíos. Y los segundos, en cambio, tenían un público más amplio que el rabínico.

Y bueno, para el frikipillao de las lenguas (o sea... yo y... ¿quién más?) que tenga curiosidad por ver cómo es, aquí dejo de muestra un par de poemitas de Juan Gelman (n. 1931), judío askenazi (sí, no sefardí). De *Dibaxu* (1993), en *Salarios del impío y otros poemas*, 1998. Ojo, es (valga la paradoja) "sefardí moderno"...

II

¿Ondi sta la yave di tu curasón?
il páxaru qui pasara es malu
a mí no dixera nada
a mí dexara timblandu

(¿Dónde está la llave de tu corazón?
El pájaro que pasó es malo
A mí no me dijo nada
A mí me dejó temblando.)

¿Ondi sta tu curasón agora?
un árvuli di spantu balia
no más tengu ojus cun fanbre
y un djaru sin agua

(¿Dónde está tu corazón ahora?
Un árbol de espanto baila
No tengo más que ojos con hambre
Y un jarro sin agua.)

dibaxu dil cantu sta la voz
dibaxu di la voz sta la folya
qu'il arvuli dexara
cayer di mi boca.

(Debajo del camino está la voz
debajo de la voz está la hoja
que el árbol dejó
caer de mi boca.)

V

Qué lindus tus ojus
il mirar di tus ojus más
y más il airi di tu mirar londji
nil airi stuve buscandu:

(Qué lindos tus ojos
y más la mirada de tus ojos
y más el aire de tus ojos cuando miras lejos
en el aire estuve buscando).

la lampa di tu sangri
sangri di tu solombra
tu solombra

sovri mi curasón.

(La lámpara de tu sangre
sangre de tu sombra
tu sombra
sobre mi corazón).

Sobre Aquelarre y el Rol

¿Cuál te parece que es el comienzo de módulo más repetido y machacado?

Yo personalmente creo que es "es de noche y cae una tormenta increíble" o algo por el estilo...

(Antonio Polo)

El comienzo de partida más manido es "Estáis en una taberna cuando..." con dos variantes:

- "...veis un cartelito colgando en la pared."
- "...se os acerca un tipo con pinta sospechosa."

(Aram Bonmati)

Yo kreo ke es algo así como "Mientras estáis de viaje sucede algo extraño ke..." Sí, a lo Srta. Flecher esa, ke parece ke los PJs son unos gafes.

Lo ke más gracia hace por estos lares son las charlas de Viejos Borrachos... y lo más patético visto es la aparición de un animal, tipo rata o gato, ke te lleva un mensaje....

(UGI)

Sobre el principio manido y usado estoy de acuerdo en que es el "Estáis en la posada del Quinto Suspiro cuando se os acerca un tipo bien vestido, os pone una bolsa de monedas encima de la mesa y os dice..." o algo como "Empieza a llover y a lo lejos veis una torre que os podría servir muy bien de refugio" o lo de "En vuestro viaje, llegáis a un pueblecito que...".

(Pablo de Fuencarral)

Con lo del comienzo más típico está claro: "Vais por un camino y..."

A raíz de aquí es donde se dirigen a un pueblo o ciudad o descansan en una posada...

(Gladyator)

El principio más repetido, más manido y a la vez más útil: "Estáis en una taberna cuando..." o bien "Recibís un mensaje en que se os dice que...".

Y la frase más repetida por los jugadores (o al menos por los míos, entre nosotros se ha hecho leyenda y ya es algo recurrente): "Busco al hombre más viejo del lugar (o en su defecto a la más vieja)".

(Antonio Santo)

El que más veces tuve yo que sufrir fue: "Están en una taberna y de repente se arma una pelea..."

(Ignacio Barbeito)

"Sin ningún tipo de duda:

ESTÁIS EN UNA TABERNA... Lo he oído en juegos medievales, contemporáneos, futuristas, en algunos de hace mucho tiempo en una galaxia muy lejana, e incluso en *Far West* si se acepta que un Saloon es una taberna."

(Chris)

Frases más usadas en las partidas

- "Ataco y ataco" (ahora es "Ataco y paro" ...).
- "Cierro los ojos y disparo."
- "¿Cuánto sale la cerveza?"
- "Eso seguro que son Profundos..."
- "Has escuchado algo."
- "Le pego."
- "Le pego mucho."
- "¡Lo mato, le hago muxo daño y encima le escupo!"
- "¡¡¡Los PX´s!!!"
- "Máster basura, hijo de..."
- "Máster, máster, como he usado el potingue de *Arma Irrompible* para untar mi mandoble no pierdo IRR por cepillarme a los zombies estos."
- "¡No jugamos a Cthulhu contigo!"
- "No me andes con monsergas, Máster, se que ese leproso es un agote y exijo hacer mi tirada para ganar IRR."
- "No vale, yo no estaba mirando."
- "Pero dale, unite a la barra."
- "Pero si ya era Nivel 6..."
- "Que alguien vigile al puto ladrón."
- "¡Que soy de la Interpol!"
- "Saco las armas."
- "Sólo un P.Ap. más, por favooooooooooooor.... Me los descuentas de la próxima vez."
- "Vuelve el arquitecto loco."
- "Ya se va este a buscar geranios."
- "Yo iba con la nariz tapada."
- "Yo me oculto."
- "Yo no estaba mirando."
- "Yo no he sido, yo no lo he matado, cuando llegué ya estaba así."

Aquepifias

Por El Tribunal

El Tribunal, sección escribas perfeccionistas, ha preparado una recopilación de las mayores blasfemias, herejías e ilogiqueces que afectaron a nuestro juego en el pasado, con la esperanza de que no se repitan en el futuro.

Ante todos vosotros, El Top 10 de las Aquepifias (de menor herejía a mayor):

- ?? **10:** Regla de huida para combate en grupos. Si, ya sabemos que nadie la usa, pero es graciosísima, te asaltan 3 bandidos, sacas el arma.. ¡¡y huyen!!
- ?? **9:** Regla de duelos de *Villa y Corte*. ¿Alguno se acuerda? verdad que no, pues dejarlo en el olvido.
- ?? **8:** *Ad Intra Mare*. Como campaña de un club de rol, esta bastante bien, ¿¡pero publicarla!? Sin entrar en sus numerosas lagunas, el parecido con la campaña grande de *Rerum Demoni* es sospechoso.
- ?? **7:** Reglamento para Milagros. No hay palabras, las reglas hacen aguas por doquier.
- ?? **6:** Final de la campaña de Dracs. Esa en donde cada PNJ que salía era un monstruo de los que pueden tener forma humana, parecía un desfile de monstruos, al final los jugadores decían, este no puede ser malo, tras los otros 3.
- ?? **5:** Armaduras en general (El yelmo en particular) Quizás demasiado genéricas y excesivamente buenas. Respecto al yelmo, ¿¿alguien en sus cabales lo ha usado??
- ?? **4:** Primera regla para inversiones de los comerciantes. Si, la cosa cambió, pero los comerciantes de 91% en *Comerciar* eran mas poderosos que los Altos Nobles.
- ?? **3:** Tabla de sexo de la 2ª Edición. Nada que decir de una tabla donde una de cada diez veces te vuelves misógino. Aunque esta vez haremos algo por mejorarla.
- ?? **2:** Animales ampliados. ¿Qué decir del buho real y sus congéneres? Sí, te ríes a mandíbula batiente, hasta que alguien intenta utilizarlos en serio, entonces es cuando la gente se echa las manos a la cabeza.
- ?? **1:** Pantalla. Tras intensos estudios hemos deducido que las tablas de *Aquelarre* se recopilaron y colocaron siguiendo una relación inversa tamaño-utilidad, esperamos que basándose en una pifia y no buscando la perdida de COR de los jugadores. Excomulgamos al autor de dicha tropelía allá donde se esconda. Tan solo podrá salvar su alma arreglando semejante despropósito con otras pantallas más a la altura de *Aquelarre* (y no nos referimos a que sean, físicamente, mas altas).

Habilidades Útiles No Admisibles (Gran Cahuna)

Por Aram Bonmati

- ?? **Cocinar:** Me sé de dos o tres personajes Sibaritas que si no tenían su buena ración de algo-más-que-pan-con-queso, armaban la de San Quintín.
- ?? **Encender Fuego:** Vamos a ver, ¿cuántas veces la partida sucede en una noche "oscura y tormentosa" y los PJs encienden fuego en un plis plas? ¡Vamos, hombre! ¡A tirar se ha dicho!
- ?? **Pescar:** ¿Siempre hay que ir a tiro de arco y Rastrear? ¡No! Acabemos con el monopolio!
- ?? **Silbar (o "imitar el sonido de los pájaros silvestres", vaya):** Sin duda a todo el mundo se le han ocurrido dos o tres cosas interesantes (y seguramente mortales) que se pueden hacer con esta habilidad.

Cómic de Ultreya

Por Ricard Ibáñez

Como no creo que se publique, y a lo mejor os hace gracia, os adjunto el guión que le pasé en su día a Frad para el cómic que apareció en Ultreya, Veréis que es más largo, ya que tenía que publicarse, por lo menos en dos números (y luego seguir)

Tomadlo como un regalo de fin de año...

Notas para Emilio:

Para darte más libertad, no te doy una descripción viñeta a viñeta, sino un guión sin particiones. Hazte tú la composición como más cómodo te resulte.

Como ya te dije, usaremos los personajes que salieron en el cómic de Mitos 0. Para entendernos, los llamaremos "Nuño (el caballero), Aitor (el vasco de las hachas) "el padre", "el ladrón" y "el mago". Como ya hablamos con Salva, en la comida, deberías pedirle a tu hermano las fichas de los personajes y su background (historia personal) para publicarlos en el suplemento. Evidentemente, estos nombres son para entendernos entre nosotros, lo ideal sería que tu hermano y sus amigos le pusieran los nombres que empleaban, y que fueran ellos los que escribieran las historias de cada uno (ya las puliremos luego).

Imagen del macho cabrío de Aquelarre, que llena toda la viñeta. La imagen retrocede, mostrando que es en realidad la máscara que lleva una mujer desnuda. Otras bailan a su alrededor, también con grotescas máscaras

representando a animales y bestias cornudas. Arde una gran hoguera. En segundo termino, hay un hombre atado a un árbol seco, de ramas retorcidas. La imagen avanza, revelando que es Aitor, desnudo de cintura para arriba y con ciertos signos cabalísticos gravados a punta de cuchillo en su pecho. Cambio de plano. Unos ojos en la oscuridad, apenas la forma de una bestia de cuatro patas, como un perro o algo peor. Primer plano de los ojos de Aitor, abiertos, aterrados, con el sudor chorreando.

Aitor se retuerce de dolor mientras su pecho revienta y surge de él una figura. La criatura se pone de rodillas, manchada en sangre, mientras Aitor se convulsiona, con el pecho destrozado. La figura se pone de pie, se gira, se le ve por primera vez la cara: Es el rostro de Aitor, que sonrío con una mueca demoníaca que le altera las facciones, mostrando colmillos como de lobo. Las mujeres desnudas bailan entonando: "GAUECO, GAUECO, GAUECO GAUECO GAUECO..."

Aitor, el pelo desordenado, la frente sudorosa, los ojos cerrados, grita un "NOOOOOOOOOO!!!!!"

Y la mano de Nuño se pone en su hombro:

– ¡Cálmate, Aitor, no nos dejas dormir!

Gruñidos por parte del resto del grupo, acurrucados entorno a una hoguera, durmiendo al raso envueltos en sus capas: "Ya estamos otra vez", "El vasco ese, siempre incordiando", "Aquí no hay quien duerma..."

Aitor se sienta, hecho polvo. Nuño se sienta a su lado.

– ¿Otra vez esa pesadilla? ¿Qué sueñas, Aitor? Nunca nos lo has dicho

– Algo que me sucedió una vez, hace mucho, en la tierra de mis padres. En la tierra de los Euskos.

La capa cae, revelando unas brutales cicatrices en el pecho. Se tapa enseguida, para que Nuño no las vea.

– ¿Lo has vuelto a ver? – pregunta Nuño.

– ¿A qué te refieres?

– El otro día, con los bandidos. Te portaste bien, como siempre, pero viste algo que te aterrorizaba. Y no es la primera vez. ¿Qué ves, Aitor? ¿Qué ves en la batalla?

– Veo a mi enemigo. A mi hermano. A mí mismo... – dice Aitor con la mirada distante. (Plano americano de su cara)

Día siguiente. El sacerdote reza sus latines, mirando de reojo a Aitor, que a su vez realiza sus ritos paganos dejando deslizar entre sus dedos un puñado de tierra mientras mira al sol naciente.

Padre: "... In nomine pater, filiis et santi spiritum, amen ¡Pagano de las narices!"

Aitor: - "... Aketegiko dama!"

– ¡Vamos! – dice Nuño– . ¡El sol ha salido ya, y queda poco trecho para Pontevedra! Si no

nos entretenemos más, llegaremos a Pontevedra antes del atardecer!

El padre y Nuño conversan mientras cruzan las puertas de la ciudad

– ¿Estás seguro de lo que haces hijo mío? ¿Ya eres consciente de que puedes condenar tu alma?

– ¡Padre, preocúpate por tus rezos, y déjame a mí las cuestiones de la guerra! Mi señor Fabrique me ha pedido que le traiga el sello de Salomón, ¡y como que hay Dios que si está en la judería de Pontevedra, se lo traeré! Lo que quiera hacer con él no me concierne, pues sé cual es su fin: enfrentarse a su hermano venciendo a ese maldito brujo judío que tiene como confidente. ¡Que no crea en brujerías no quiere decir que no sepa que existen!

– Malas noticias, Nuño – dice el mago meneando la cabeza, despidiendo al judío con el que ha estado conversando– . Ese hombre por el que preguntabas está muerto. Murió hace ya mucho.

– Las pistas eran claras. Él era el custodio del secreto, y lo llevaba consigo y lo sigue llevando. Eso nos dijeron. Así que el secreto debe ser algo físico, y si lo llevaba siempre consigo...

– ¡Oh, no! – dice el sacerdote– . Si estás pensando lo que creo conmigo no cuentes....

Siguiente escena: el ladrón hace saltar la cerradura de un portillo (puerta pequeña de la muralla) y el grupo se cuela en el interior del recinto de la judería (las casas judías tenían unos voladizos muy característicos, te lo digo por si te sirve para el fondo)

– Entrar en la zona pagana... profanar una tumba, que aunque de judío, no deja de ser una tumba... ¿puede pasar algo peor? – se queja el padre.

– ¡Oh, cállate! Dice cualquiera de ellos

– Bien, este debe ser el llamado Campa dos Xueus... – dice Nuño entrando en el cementerio (ni se te ocurra poner una cruz: cruces de david – de seis puntas– y candelabros de siete brazos, eso es lo que hay en las lápidas. También alguna escultura junto a las lápidas).

– Y esta la entrada a su cripta... – dice señalando unas escaleras que se hunden en el suelo, tras una puerta que el ladrón acaba de abrir con cierta facilidad. A las espaldas del grupo se adivina una bestia negra, igualita a la de los sueños de Aitor. Este se gira, pero la bestia ya ha desaparecido. Sus compañeros le llaman: "¡Aitor! ¡Bajas?"

El grupo baja a una especie de catacumba circular. Hay una lápida de piedra. De pronto, la lápida de abre y se alza un demonio, que se hecha a reír. El grupo lo mira impasible, menos Aitor, que suda aferrando las hachas con gesto compulsivo. Durante un momento, se ve la escena por sus ojos: está viendo a su avatar, a sí mismo.

Demonio: "¡JA, JA, JA! ¡Hombres tontos! ¡Habéis caído en trampa!"

Se ilumina la tumba, que resulta ser más grande: los Pj están rodeados de cadáveres, de muertos. Y todos muy "vivos". Y todos empuñando armas oxidadas. El sacerdote se adelanta hacia el demonio mostrando la cruz que lleva en la punta de su palo. La aparición se ríe, aún más fuerte, dejando que el padre se acerque:

– ¡Sacerdote idiota! ¡Tus poderes no sirven! ¡Esta es tierra blasfema!

– ¡Pues húndete en ella, engendro del mal! – dice el sacerdote, volteando su palo. El movimiento hace caer la estopa que parece reforzar la punta, y que oculta la punta de una lanza. Con ella empala al sorprendido demonio. Imagen de la cabeza del demonio, sorprendido, frente al sacerdote, con los dientes cerrados. En la siguiente imagen, Aitor le corta la cabeza al demonio de un golpe certero, diciéndole:

– ¡Y bésale el culo al Gaueko de mi parte!

El mago se saca del zurrón una bola y empieza a decir unas palabras

– Donum dona veram lucem... Lucem dona, tradat qui noctem...

El ladrón lo mira espantado, empuñando sus cuchillos.

– ¡No me digas que te has traído una cosa de esas!

El mago lanza la bola, que estalla como una bola de fuego, llevándose por delante un buen número de muertos vivientes. El grupo carga contra el resto:

Nuño: "¡Devolvámosles al Infierno, compañeros!"

Diferentes escenas de combate para dar más o menos, más o menos épicas. Sería interesante que en alguna de ellos se viera a Aitor y al sacerdote luchando codo a codo, para que no parezca que hay malos rollos entre ellos...

Ultima imagen, el grupo formando un círculo compacto, rodeados de cadáveres desmembrados, jadeando... Ha pasado todo, y han ganado.

Ya en el exterior, el mago vendar la herida de un compañero (el ladrón, por ejemplo), Aitor grava un hacha de dos hojas en la piedra de la tumba (santificando el lugar a la Dama de Amboto). El cura se dirige a Nuño: La imagen se ve con Nuño mirando al frente, al lector y el cura hablándole a sus espaldas

Cura: "¿Y bien? ¿Estás satisfecho?"

La imagen se acerca. Nuño sigue mirando al frente

Nuño: "Sí, y mucho. Si nos han tendido una emboscada es que vamos por buen camino. ¡Vamos! ¡Volvemos a Santiago!"

Aún más cerca la imagen...

– El que nos envió hasta aquí tiene mucho que explicar...

Teoría y Práctica del Rol

Por Anónimo

El examen constará de dos problemas y varias cuestiones mas cortas. Si bien se premiara la inventiva del alumno, se debe tener en cuenta que el juego se desarrolla en la edad media y por tanto hay que abstenerse a la realidad de dicha época.

El plazo para la entrega del presente examen acaba el viernes 9 de febrero a las 13:00. Acabado este plazo no se admitirá ni comentara ningún examen.

Problema 1:

Tenemos 3 personajes:

?? Personaje A: Nacionalidad Castellano, Noble, Soldado.

?? Personaje B: Nacionalidad Aragonesa, Burgués, Alquimista.

?? Personaje C: Nacionalidad Vasca, Siervo de la gleba, Pastor.

Explicar razonadamente que lleva a estos tres personajes tan distintos a unirse para vivir aventuras juntos (en mas de 10 líneas pero menos de 20).

Problema 2:

Al señor feudal de una pequeña comarca le llegan noticias de que en un pequeño pueblo que está bajo su protección están sucediendo cosas extrañas y decide investigar el asunto. Este pequeño señor feudal tiene una buena guarnición militar y puede prescindir de algunos de sus hombres de armas.

?? ¿Qué razones tiene este señor feudal para mandar al grupo del problema 1 a investigar al pueblo en vez de mandar a sus propios hombres?

?? El grupo del problema 1 llegó a la residencia del señor feudal hará una semana: ¿cómo se las han apañado para convertirse en hombres de confianza?

Se deberá responder a las dos preguntas con un máximo de 30 líneas y un mínimo de 15 (entre las dos).

Cuestiones Teóricas

(Responder con un máximo de 4 líneas).

?? 1. ¿Cuántas veces has dirigido / jugado un módulo que comenzaba con las palabras: "Vuestros personajes están en una taberna y..."? ¿Crees que este comienzo de aventura es válido? ¿Por qué?

- ?? 2. Un personaje tuyo cae desde lo alto de una torre del homenaje de unos 15 metros. ¿Ves justo que muera? ¿Ves normal que no muera?
- ?? 3. Si has dirigido alguna vez un modulo propio.... ¿Cómo metiste a los personajes en la trama?
- ?? 4. Ante tu personaje aparece el mismo Frimost. ¿Cómo te las apañas para engañarle y obtener algo de él? (Sé realista)
- ?? 5. ¿Has llevado alguna vez un alquimista o brujo en una partida de Aquelarre? ¿Cuánto tiempo duró vivo? (tiempo de juego, no tiempo real).

Pregunta para optar a la Matrícula de Honor

- ?? ¿Cual es la dirección en internet de Ediciones QUÉ?

Firma del Alumno:

Las Viudas del Rol

Por Gabriela Bayona (enviado por J.C. Álvarez)

Cada fin de semana me pregunto qué será de las novias, esposas o amantes de los diez o quince jugadores de rol diversos que viven y pernoctan –pero no duermen; sólo juegan– de viernes a domingo en mi casa. Mientras sus hombres luchan contra feroces dragones o se enfrascan en relaciones amorosas virtuales... ¿Ellas tejen y destejen pacientemente? ¿Ven televisión? ¿Se van a casa de su mamá? ¿Están con el otro? O, como yo, ¿simplemente se duermen?

Lamentablemente, el rol –como el futbol– acapara y concentra un público en su mayoría masculino, volviéndose casi por "default" una especie de club de Toby, donde se despiertan esos estrechos vínculos de amistad,

complicidad, competencia y fanatismo de, para y entre hombres, y en el que una mujer promedio – me refiero a las chicas que la noche del viernes quieren, mínimo, salir a divertirse a una fiesta o a bailar– no suele encontrar mucho placer. Por si eso fuera poco, ser rolero requiere de un grado de especialización y conocimientos muy superiores a los que un futbolero necesita para prender la televisión y escuchar al comentarista narrarle lo que ve. De modo que, si por casualidad o curiosidad, una de estas féminas acaba acercándose a jugar, lo más probable es que su "primera vez" le resulte tediosa, o de plano incomprensible.

¡En fin! que en pocas palabras: el rol y las mujeres suelen ser como el agua y el aceite. Conozco más de un caso en el que la susodicha ha tenido la ocurrencia de sentenciar desesperada la frase "el rol o yo"... Sobra decir lo que el 99% de sus ex-parejas les contestaron.

¿Es que acaso los jugadores de *Dungeons & Dragons* o *Vampire* padecerán la eterna desgracia de quedarse a vestir santos y embestir demonios?

No es para tanto, sí hay algunas soluciones:

Que la chica en cuestión trabaje de noche los fines de semana (con todo lo que esto pudiera implicar). Que acepte que el juego sea en su casa, para cuando menos ver a... ¿su marido? (Throdgar el inmortal) más o menos de cerca (mi triste historia). Que aproveche los fines de semana para auto-apapacharse: ir al yoga, ver películas románticas, etc. Que sea rolera (a escoger: femme fatale, hadita de colores o ninja manga). Volverse gay (je). O, finalmente, (y esta es casi una petición; una súplica) que los roleros inventen alguna nueva forma de juego en la que desaparezca el club de Toby y las mujeres de verdad tengamos posibilidades de divertirnos sin tener que soplarnos la eterna lucha por la espada más larga.

Parte 3

Bestiario



Las siguientes descripciones han sido divididas sólo en dos secciones: Bestiario y Animales. Muchas de ellas aparecieron más tarde en diferentes suplementos oficiales de *Aquelarre* con ligeras variaciones.

Bestiario

El Thrauco

Enviado por Tamara (6-3-2000)

(De la mitología de la isla de Chiloe, Chile)

El Thrauco es descrito como un hombre pequeño, de no más de 80 cm. de alto, de formas marcadamente varoniles, feo rostro, pero mirada muy dulce, fascinante y sensual; no tiene pies, ya que sus piernas terminan en muñones. Viste traje y sombrero de Quilineja, y usa en su mano derecha una hacha de piedra, la cual reemplaza por un bastón retorcido (el Pahueldún) cuando esta enfrente de alguna muchacha.

Colgado del gancho de un corpulento Tique, el Thrauco espera a su víctima: alguna muchacha que esté ya soltera, es decir que tenga ya formas de mujer. Cuando divisa alguna muchacha internándose el bosque, desciende rápidamente de su observatorio, entonces da tres fuertísimos hachazos en el árbol de Tique, con lo cual parece derribar todos los árboles. Cuando la muchacha se recupera de su sorpresa, tiene al fascinante Thrauco junto a ella, él cual la sopla suavemente con el Pahueldún. Sin poderse resistir, la muchacha fija su mirada en los brillantes y diabólicos ojos del Thrauco, cayendo en un plácido sueño de amor. Después de minutos, quizá horas, despierta airada y llorosa. Se encuentra casi desnuda y con los vestidos revueltos. Rápidamente sacude las hojas de su pelo, abrocha ojales, y aún un tanto aturdida se dirige de regreso a su casa.

A medida que pasan los meses, el cuerpo de la niña se va transformando, pues ha sido poseída por el Thrauco. A los nueve meses nace el hijo del Thrauco, cosa que no afecta socialmente mucho al niño ni a su madre, pues ahora ambos están relacionados con la magia del misterioso Thrauco.

Feram

Enviado por Ricard Ibáñez (9-3-2000)

Espíritu burlón, invisible, erótico y sensual. Gusta atacar a las mujeres que caminan solas por los descampados, tocándoles las partes íntimas y arrancándoles la ropa. Es especialmente activo en las noches de San Juan y San Silvestre. Sin embargo, es muy difícil que un Feram llegue a poseer con violencia a una mujer,

pues prefiere excitar su pasión con caricias tan lascivas y sensuales que muchas son las mujeres que terminan sometiéndose voluntariamente a ellas. Caso de quedar embarazada, la mujer dará a luz a un ser monstruoso llamado Vidalot.

Un Feram no puede entrar en una casa si no es con la autorización previa de todos sus ocupantes. Se han dado casos de mujeres que, seducidas por un Feram, han dado muerte a su familia para poder introducir a su amante sobrenatural en la casa.

Molet

Enviado por Ricard Ibáñez (9-3-2000)

Es una pequeña criatura originaria de las comarcas de la Garrotxa y del vallés de Olot, cuyo tamaño apenas alcanza algunos milímetros. Nace en lugares húmedos, entre el musgo y los hongos, y al llegar la Primavera se deja arrastrar por el viento, junto con el polen de las flores, hasta que alcanza el cuerpo de una mujer, tanto da si es joven o vieja, viuda como doncella. Una vez sobre la piel de su víctima reptaba sobre ella hasta llegar al sexo, dejándola embarazada en el acto. De esta unión nacerá a los seis meses un ser parecido a un niño humano, pero con numerosas cabezas, brazos y piernas, que provoca la muerte de la madre.

Morota

Enviado por Ricard Ibáñez (9-3-2000)

Ser de apariencia humana, aunque de gran fuerza, que adopta indistintamente forma de hombre o de mujer para seducir o tomar por la fuerza a sus víctimas, mayoritariamente religiosos/as o personas de vida honrada y casta. Todo aquel que sucumba a los encantos de un Morota sufrirá a los pocos días una horrible infección en su sexo, que exhudará un apestoso olor que identificará al enfermo como víctima de este ser. La única manera de curarse es purificarse mediante algún ritual sagrado.

Mini Bestiario Asturiano

Enviado por Raúl Galve Valero (28-8-2000)

En primer lugar está el Nubeiro, un espíritu (que no vi representado del mismo modo dos veces, aunque siempre parecía un duende rodeado de nubes) que controla la lluvia, la nieve y otros fenómenos meteorológicos en las montañas. La gente que debe viajar por las montañas le respeta y teme, pues si está de mal humor, les puede complicar mucho el trayecto.

Luego estaba la sierpe (no estoy seguro del nombre). Es una serpiente gigante con alas, tipo dragón. Vive en cuevas, protegiendo valiosos tesoros de todo aquel cuya codicia vena a su sentido común.

Y por último, un duende femenino (no recuerdo como se llama [Xana]). Es de color verde, muy hermosa, con el cuerpo y el pelo cubiertos de hojas. Adora el amor, y se divierte fomentándolo (como el sátiro de *El sueño de una noche de verano*). También protege a los enamorados.

Las Xanas

Enviado por Pedro García (10-9-2000) y Tiberio Sempronio Graco (15-9-2000).

Dicen que hay una especie de lindas mujercitas de plata que salen por el agujero de las fuentes, que hacen coladas mas blancas que la nieve y secan sus delicadas ropas a la luna, retirándose con ellas apenas se acerca algún importuno que las estorba en tan inocentes ocupaciones. A estas mujercitas, de un codo de estatura, misteriosas y llenas de poder, se las llama Xanas o Janas.

El escritor romántico Leonés Gil y Carrasco, quince años antes de que Cipriano Agüero publicara los primeros trabajos monográficos sobre la mitología Asturiana, viajó por Asturias en 1838 y en marzo del año siguiente, publicó un relato de sus impresiones en el *Semanario pintoresco Español*. En dicho artículo hablaba de ellas llamándolas de esta última manera.

Su descripción física es muy poética, van desnudas o bien cubiertas con velos y gasas transparentes, sus cabellos son largos y brillantes, tienen una belleza excepcional. Para Jove y Bravo "...son pequeñitas como los Gnomos sajones, vaporosas como niebla, hermosas envueltas en plateadas túnicas".

Las Xanas, por lo menos la gran mayoría, custodian tesoros infinitos, teniendo por costumbre jugar a los bolos con una bolera de oro finamente tallada, sobre la alfombra del

prado en las mañanas de San Juan. Aurelio de Llano, las describe como una especie de ninfas pequeñitas de extraordinaria belleza, que tienen un cabello muy largo, visten el traje típico del país y son cristianas (a diferencia de las lamias). Sin embargo a semejanza de ellas, habitan en cuevas y fuentes y se peinan los cabellos con un peine de oro (como hacen las "Gojes" o "Donas d'aigua" (mujeres de agua en Catalán)).

Según leyendas asturianas, las Xanas visten ropajes blancos o floreados y aparecen en las cuevas o en las fuentes de agua cristalina, rodeadas de tesoros, siendo todo lo que poseen de oro, sean gallinas, pollos, peines o ruecas. Su pasión favorita es hilar madejas de oro fino o danzar en corro con sus compañeras, saltando alegres y contentas mientras cantan, acción con la que enamoran a los pastores o a todo aquel que las escuche.

Las Xanas salen gozosas de entre la espuma de las cascadas y las ondas de los ríos. Al caer la noche extienden en la orilla de los ríos las madejas de oro hiladas durante el día, haciendo de ello un divertido juego, al tiempo que bailan hasta que el sol empieza a despuntar.

Se dice que en el fondo de las fuentes que habitan, tienen las Xanas un hilillo de oro que nunca se rompe, y quien lo devane todo entero sin soltarlo, al final sacará una Xana desencantada y feliz. Se considera que esto solo puede ocurrir en San Juan.

Por último escribo lugares tradicionales donde se ha ubicado las moradas de las Xanas:

- Cueva de la Cogolla en el Monte Naranco (Oviedo).
- Cueva del Moru (Colunga).
- Cueva del Castiellu de Aguilar (Muros de Pravia).
- Cueva del Iago (Pola de Leno).
- Cueva de la Xerra de la Pisón (Monte Alea).
- Cueva de la Injana, en la sierra del Trave (Ribadedeva).
- Fonte la Xana en Aguino (Somiedo).
- La Fonanona de Llamosu (Belmonte).

La verdad es que se sabe tan poco de la mitología astur que es difícil hablar del tema, pero a mi me da la impresión de que no se trata de la expansión de una diosa nueva (Diana) sino la asimilación de divinidades anteriores con un nombre romano. Los romanos no consideraban sus dioses "únicos" como hacen la mayoría de las religiones actuales, ni tampoco se consideraban "un pueblo elegido". Con lo que es fácil que consideraran que los astures adoraban a algún aspecto de alguna divinidad suya. Los indígenas le dirían "nosotros adoramos a una diosa que bla, bla, bla" y los romanos contestarían "¡Ah sí!, nosotros también la adoramos, pero la llamamos Diana". Al extenderse el latín, se extendería el nombre latino. No hay ninguna inscripción votiva dedicada a Diana (algo que, teniendo en cuenta la escasez de epigrafía de esa época en Asturias,

no quiere decir nada) pero si hay alguna dedicada a Júpiter o a Marte con nombres claramente celtas que se le añaden como apellido. Todo parece indicar que el nombre del dios astur era el "apellido" y que había sido asimilado a la divinidad romana mas parecida.

Pero voy a añadir un par de cositas.

La ropa: Las xanas suelen llevar el traje tradicional asturiano, aunque algunos folkloristas como Constantino Cabal afirman que aparecen con túnicas plateadas o blancas. Suelen ser pequeñas y morenas, pero de gran belleza. Es cierto que muchas veces son moras abandonadas y encantadas, pero otras muchas veces son cristianas, de hecho suelen tener un rosario. Lo cual parece redundar en su general carácter benigno. Suele decirse que las xanas se transforman en agua al llegar la mañana, pero yo no he encontrado eso en ninguna leyenda.

Tienen hijos, a los que llaman xaninos y que, como dice el texto, se ven obligados a cambiar por niños humanos porque ellas no pueden amamantarlos y si no los cambiaran se les morirían. En algunas leyendas, la causa del robo no es la alimentación, sino su bautizo. Eso si, la madre casi siempre se da cuenta o bien por lo velludo que es el xanino o porque ya sabe hablar (generalmente lanza alguna expresión de admiración por la cantidad de pucheros que ve en el fuego). Y es que, como creo que ya he dicho varias veces, la xana generalmente sale perdiendo en sus encuentros con los humanos.

Yo le pondría como puntuaciones:

| | | |
|-----|-------|----------------|
| FUE | 10/15 | Altura: 1,50 m |
| AGI | 18/22 | Peso: 30 kg |
| HAB | 18/22 | RR: 0% |
| RES | 15/19 | IRR: 100% |
| PER | 17/21 | |
| COM | 10/20 | |
| CUL | 5/15 | |

Armas: Pelea 50% (1d6)

Armadura: ninguna

Competencias: Seducción 95%, Con.

Animal 60%, Con. Vegetal 60%, Discreción 25%, Cantar 90%

Poderes especiales: Convertirse en agua, Convertirse en cuelebre.

Nubeiras

Enviado por Tanys (4-11-2000)

Hay Nubeiras, como Nubeiros hay. Ocurre, sin embargo que cuando es mujer quien de tan curiosos poderes esta dotado, la lluvia que puede provocar es mucho más intensa que la masculina, y además, los truenos de tan tormentosa situación, son también femeninos,

algo que se distingue por la voz o sonido de estos fenómenos, mucho más aguda que la habitual, como si la emitiera una soprano.

No llegamos a atender que papel frecuente puede hacer una Nubeira en Galicia, país tan frecuentemente favorecido por la lluvia, que por eso su naturaleza es verde y amena. Pero hay momentos en que las cosechas precisan de agua para que no se pierdan, y ahí está la Nubeira, provocando su poder, que tendrá recompensa de los labriegos, si sabe hacerlo a modo, con xeito, abundantemente, pero sin chaparrones anegadores.

Se asegura que la Nubeira puede transmitir su poder a una niña, siempre que sea familiar directa suya. E inclusive que ese poder llega hasta provocar la lluvia donde conviene, sin que caiga en la tierra de al lado, cuyo sembrado no la necesita. Esto ya es exagerar, que bastante poder es convocar que las nubes se desprendan de su carga a conveniencia de los humanos.

Aunque no siempre es beneficiosa el agua que provoca la Nubeira. Porque si alguien se empapa con ella, perderá la memoria, y nunca más recordará quien es, ni que oficio tiene, ni quienes son sus parientes. Que no es poco mal, a cambio del bien que para las cosechas pueda traer la Nubeira.

Tlacanechquimili

Enviado por Ricard Ibáñez (23-11-2000)

Es un fantasma sin cabeza ni pies. Has de luchar con él si lo ves, pues quiere matarte. Pero si lo vences, te dará pinchos de manguay (una especie de cactus) que dan buena suerte en el combate...

El Gólem

Enviado por Ricard Ibáñez (9-3-2001)

Se trata de una criatura de aspecto deforme, vagamente humana, fabricada de forma artificial en virtud de un acto de magia. Su creación es una de las manifestaciones más poderosas de los nombres sagrados, de la capacidad creadora de las palabras y de las letras. En la Biblia (Sal 139,16) y en algunas leyendas judías a Adán se le llama gólem en el sentido de cuerpo sin alma, aunque en ese mismo estado se le concedió una visión de todas las generaciones futuras (Gen.R.24,2), como si hubiera en el gólem un poder oculto de entender o de ver más allá, unido al elemento de la tierra del que fue tomado.

Todo gólem lleva escrita en su frente la palabra hebrea *emet*, que significa "verdad". Si se le borra la primera letra (*aleph*) la palabra pasa a ser *met* (*muerto*) y el gólem muere. Para más detalles sobre estos seres y cómo crearlos, habrá que esperar al suplemento de *Sefarad*.

| | | |
|-----|----------|----------------|
| FUE | 35 | Altura: 2,30 m |
| AGI | 10 | Peso: 350 kg |
| HAB | 10 | RR: 0% |
| RES | Especial | IRR: 175% |
| PER | 10 | Aspecto: - |
| COM | - | Edad: - |
| CUL | - | |

Armas: Puños 45% (4D6+1D3)

Armadura: Carece.

Competencias: Carece.

Hechizos: Carece.

Poderes especiales: Como es un ser artificial de tierra, el gólem no tiene unos puntos de Resistencia genéricos, sino repartidos por sus diferentes localizaciones:

| | |
|-------------------|----|
| Cabeza: | 10 |
| Brazo derecho: | 15 |
| Brazo izquierdo: | 15 |
| Tronco: | 30 |
| Pierna derecha: | 15 |
| Pierna izquierda: | 15 |

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

El Sacamantecas

Enviado por Antonio Santo (10-3-2001)

El Sacamantecas era un hombre de gran tamaño, con el pelo oscuro y ralo y una barba cuidada y recortada, que habitaba en los montes de Málaga. Era bastante peludo, pero no feo; tenía una mirada dulce y azul. Vestía con sencillez, pero sus ropas solían estar medianamente limpias. Y tenía una voz muy hermosa, profunda, con la que cantaba bellas canciones de amor mientras paseaba por las

montañas. Con ella atraía a niñas y jovencitas, a las que atrapaba y mataba para quitarles las "mantecas" y comérselas... Decían también de él que era muy fuerte, con unas manos grandes y robustas, brazos fuertes, espaldas anchas y pecho recio. Nadie nunca le ha oído hablar, sólo cantar.

| | | |
|-----|----|-----------------|
| FUE | 20 | Altura: 1,80 m. |
| AGI | 20 | Peso: +/-100 kg |
| HAB | 10 | RR: 25% |
| RES | 15 | IRR: 75% |
| PER | 10 | Aspecto: 14 |
| COM | 20 | Edad: ? |
| CUL | 5 | |

Armas: Cuchillo 30% (no lo utiliza normalmente para la lucha, sino para descuartizar...).

Pelea 60% (por si alguna moza se le resiste).

Armadura: Ropa Gruesa (1)

Competencias: Cantar 90%, Rastrear 40%, Escondarse 35%, Tortura 50%, Otear 60%, Escuchar 60%.

Poderes especiales: Nadie sabe a ciencia cierta si la atracción producida por su canto es mágica o no, pero lo que sí se tiene por seguro es que ninguna niña que haya oído al sacamantecas y no haya sido detenida a tiempo ha corrido tras él. (La parte de leyenda afirma que algunas, que caminaban junto a sus padres y no pudieron echar a correr, enfermaron y murieron poco tiempo después en un ataque de algo parecido a "melancolía"). Quizá fuera sólo un psicópata, pero a nosotros para *Aquelarre* nos conviene más la versión legendaria del asunto... La que decía que era el demonio o un hombre poseído por él.

Cáncer

Enviado por Antonio Santo (10-3-2001)

Es un pequeño insecto, de poco más de 10 cm de longitud, parecido a un escorpión, aunque (entre otras diferencias) es de un color rojo más intenso y oscuro. Su picadura, que atraviesa ropa y armaduras como si no existieran, es mortal de necesidad: en pocos días mata al pobre diablo que fue picado en medio de grandes dolores, fiebres y delirios, además de una gran hinchazón del miembro afectado. Este animal es de una gran malignidad: no ataca sólo cuando se ve en peligro, sino que, en caso de ver a cualquier persona, se dirige directamente a gran velocidad (además resulta que corre como un condenado y es muy difícil de atrapar). Es casi imposible sobrevivir al veneno del cáncer, pero se dice que hubo un hombre una vez que lo

venció, y a partir de ese día fue inmune a todo tipo de venenos.

No merece la pena mencionar las Características del Cáncer, no es más que un bicho...

Poderes Especiales: Picadura casi mortal (hay un 10% de la RES del PJ, redondeando hacia arriba, de posibilidades de sobrevivir a ella). Si se consigue superar el veneno se es inmune a partir de ese día a cualquier otro veneno de animal.

El Sacamantecas

Enviado por Ricard Ibáñez (11-3-2001)

Criatura maléfica, con apariencia de viejo repugnante, siempre con un gran saco a la espalda, que se pasea cantando para atraer a las muchachas jóvenes que iban a buscar agua o a pasear hasta un lugar solitario, donde violarlas, asesinarlas, descuartizarlas y devorarles los sesos (las mantecas). Tampoco hace ascos a los niños, si logra atraer alguno. Hay quien dice que se trata de adeptos al demonio o gentes maldecidas, que necesitan devorar sesos humanos para seguir viviendo.

| | | |
|-----|-------|------------------|
| FUE | 20/25 | Altura: 1,70 m |
| AGI | 15/20 | Peso: 60 kg |
| HAB | 10/15 | RR: 0% |
| RES | 25/30 | IRR: 90/115% |
| PER | 15/20 | Aspecto: 4 (Feo) |
| COM | 20 | |
| CUL | 5/10 | |

Armas: Pelea (Estrangular) 65%
(1D3+2D6+especial)

Armadura: Carece

Competencias: Cantar 95%, Elocuencia 75%, Esconderse 90%, Escuchar 60%, Esquivar 50%

Hechizos: Carece

Poderes especiales:

Canto: A la manera de otras criaturas, como algunos tipos de Lamias, el canto del sacamantecas tiene la propiedad de hechizar a su víctima, atrayéndola a donde él esté. Su víctima tiene derecho a una tirada de RR. Caso de fallarla, y a no ser que sea detenida por sus compañeros, avanzará hacia el sacamantecas y no reaccionará hasta que éste empiece a estrangularle.

Estrangular: El Sacamantecas nunca usa otra arma que no sean sus manos para matar. En combate, a no ser que su víctima vaya voluntariamente hacia él, debe entrar en melé previamente. De impactar rodeará con sus manos el cuello de su presa, haciendo cada asalto de

combate el daño por estrangulamiento, sin tener que hacer más tiradas de impactar. Su víctima, si no se desmaya, puede intentar zafarse con una tirada de pelea o defenderse con algún arma de tipo 1, sobre la que se tendrá en cuenta el bonus de +50% de la melé.

Mari

Enviado por Hades (30-8-2001)

El personaje mítico más relevante de las tradiciones vascas, sin duda alguna es una bella mujer: Mari. Reside habitualmente en el interior de la Tierra y emerge a la superficie en determinadas épocas a través de algunas cuevas y cavernas. Alterna, entonces, trasladándose de montaña a otra ante la mirada atónita de los hombres.

Mari es hermosa y viste con elegancia, en síntesis quintaesencial de la coquetería femenina. Otras veces adopta la forma de distintos animales, o se convierte en bola de fuego para cruzar el horizonte. La calidad de los útiles personales, así como los muebles del ajuar doméstico se ponderan en lenguaje estimativo de piezas de oro macizo, como exponente de la magnificencia y suntuosidad que corresponde a su rango.

Altiva y arrogante en la defensa de sus intereses, no consiente que ningún profano allane su morada, ni se apropie indebidamente de sus enseres personales. Tiene recursos que le permiten el reducir a carbón el oro robado, al simple contacto de la luz del día; y sabe corresponder con carbón que se transforma en oro, los buenos servicios.

A veces resulta arriesgado acercarse incluso a su cueva. No soporta que los pastores construyan sus cabañas en las inmediaciones de Supelgor. Uno de ellos fue perseguido por la señora convertida en cuervo, y aunque pudo escapar con vida, falleció al poco tiempo a consecuencia del susto.

Tampoco los vecinos de Amezketa tienen buen concepto de Mari. Reside en Mrizulo, cueva de Txindoki, y desde allí se traslada a Amboto. Los pastores de la zona la tienen por bruja y dicen que les causa muchos perjuicios. Hasta hace poco tiempo le solían ofrecer quesos y dinero a la entrada de Marizulo para no caer en desgracia.

La geografía de la influencia de Mari fue, en algún momento, mas extensa que ahora. Los niños de la Burunda llamaban "Pan de Mari del monte" (*basoko Mariren ogia*), a los restos del companaje que traían los hombres cuando regresaban a sus casas. Y al sur de Urbasa, en Amezkoa, seguía esta costumbre hasta época muy reciente: "Toma pan de la vieja del monte",

solían decir a los niños; o también, "Pan de la abuelica del monte"

En zonas, incluso, donde se conservan vivas las tradiciones de este genio, no siempre se cita el nombre de Mari. Le llaman, simplemente, la Dama (*Damea*). Los relatos, sin embargo, suelen ser coincidentes y se refieren al mismo personaje.

Según dicen en Arbizu, sigue haciendo su aparición, de tarde en tarde, la Dama de Aizkorri. Se traslada de la cueva de Putterri, en Aralar, hacia los montes de Cegama a lo largo de la ladera del monte. Va despidiendo llamas a poca altura y en cierta ocasión arrasó los espinos. Esta versión es actual y difiere del concepto de los asteroides o meteoritos que supone cierta perspectiva del horizonte. Urgían a los testigos que se alejasen de su zona de influencia. Sigue siendo un genio temible que no lo admiten ni en el cielo ni en la tierra y se mete en la sima de Aizkorri: *Ez zeruben ta ez lurrien ez diñe ametitzen eta Aizkorriko zulu en sartzen dun*.

Hubo en algún tiempo, en termino de Cegama, un castillo del que apenas quedan vestigios. Era el castillo de Alzain. Su propietario fue un caballero valiente y esforzado en el campo de batalla, pero temperamental e irascible en su casa. Tuvo una hija de extraordinaria belleza, cuya única ocupación consistía en cuidar su hermosura y mirarse en el espejo todo el día, mientras se mesaba su espléndida cabellera.

Un día, descompuesta su madre por esa actitud, la maldijo invocando el nombre del diablo. Al poco tiempo desapareció la joven del mundo de los mortales.

Refieren los pastores que, cada 6 años, hace acto de presencia en la cueva de Akertegi, permaneciendo allí por espacio de 3 años. Luego

se traslada a Txindoki y Amboto, en sistema rotatio, con igual estancia en cada sitio.

La permanencia en Amboto se distinguía por las continuas tormentas que con gran estruendo de truenos y relámpagos, incomodaban a los atemorizados habitantes de aquellos valles. La gente solía decir: "Ahi va la Dama de Aizkorri de nube en su carroza" (*"Aizkorriko Dama bere organ odeik odei dabil"*).

Cuando estaba en Aizkorri, la boca de la sima de Akertegi despedía un agradable vaho de buen aroma, que recordaba a los vecinos de Cegama al pan tierno recién sacado del horno. Solían ser años de sequía, y a la menor niebla se asomaba el arcoíris por la boca de la cueva. Desde Txindoki provocaba grandes nevadas en invierno y solían ser 3 años de espléndidas cosechas para los caseros.

En cierta ocasión, un pastor la vio pasar montada en su carroza conducida por 7 machos cabríos, hacia la cueva de Akertegi. Densos nubarrones asomaban en el horizonte, entre las montañas de Álava, cuando el muchacho se acercó a la boca del antro. El espectáculo era fascinante. Con el peine de oro en una mano y el espejo en la otra alisaba su larga cabellera, mientras placidamente se dedicaba a tomar el sol.

El pastor se quedó anonadado y absorto, sin poder pronunciar palabra. Ella dejó a un lado su peine y el espejo y con amable gesto de cabeza, le indicó que se acercara, y la abrazó apasionadamente. Pero la dama, sin perder la serenidad, le previno que le convenía regresar a su casa sin pérdida de tiempo, señalando la tormenta:

– Ahí están mis ejércitos, y procura huir antes de que se hagan sentir aquí sus efectos.

Aterrorizado contempló el joven el espectáculo que se avecinaba, y cuando quiso despedirse de la Dama ya no estaba."

Animales

Gineta

Enviado por Agustín Bermejo Pelayo (17,18-7-2000)

Bonito depredador de la fauna ibérica traído desde África por los musulmanes. Algunos musulmanes tenían a estos bonitos bichos de mascotas. Los musulmanes introdujeron la gineta para acabar con las ratas en sus hogares. Es decir, era su equivalente a nuestro gato. Más tarde se asilvestró.

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

Armas: Mordisco: 70% 1D4
Competencias: Escuchar: 60%, Esquivar:

85%.

Víbora

Enviado por Agustín Bermejo Pelayo (18-7-2000)

FUE 2/5 RR:50% IRR: 50%
AGI 25/30 Armadura Nat.: Carece
RES 5/8
PER 25/30

Armas: Mordisco 75% daño 1d4 + veneno
Competencias: discreción 95%,
escondese 90%, esquivar 75%, escuchar
85%, percibir calor 80%, nadar 100%

Veneno:

- Convalecencia mínima: fiebre y dolores moderados durante 6 horas (-10% a todo).
- Convalecencia normal: fiebre, dolores y agarrotamiento muscular durante dos días. -20% a todo el primer día. El segundo, -10%.
- Convalecencia máxima: síntomas muy fuertes. -40% el primer día, -20% el segundo y -10% los dos siguientes.

- Muerte: pues eso. Es rara, pero puede darse en niños, ancianos o personas vulnerables por encontrarse débiles (o en nuestro caso, por una pifia).

Meloncillo

Enviado por Agustín Bermejo Pelayo (19-7-2000)

Es alargado y bastante peludo, y es costumbre que las hembras y sus crías recorran los matorrales en fila india, lo que provoca que los lugareños conozcan a estos bichos como la serpiente peluda. Como es del tipo mangosta, son clásicas su agilidad y como no, legendarias las historias de mangostas que matan serpientes.

FUE 2/4 RR: 50% IRR: 50%
AGI 25/30 Arm.Nat.: Pelo y piel (1)
RES 10/15
PER 35/40

Armas: Mordisco: 60% (1D4)
Competencias: Oler: 70%, Esquivar: 90%,
Correr: 70%, Rastrear: 60%

Morena

Enviado por Agustín Bermejo Pelayo (4-8-2000)

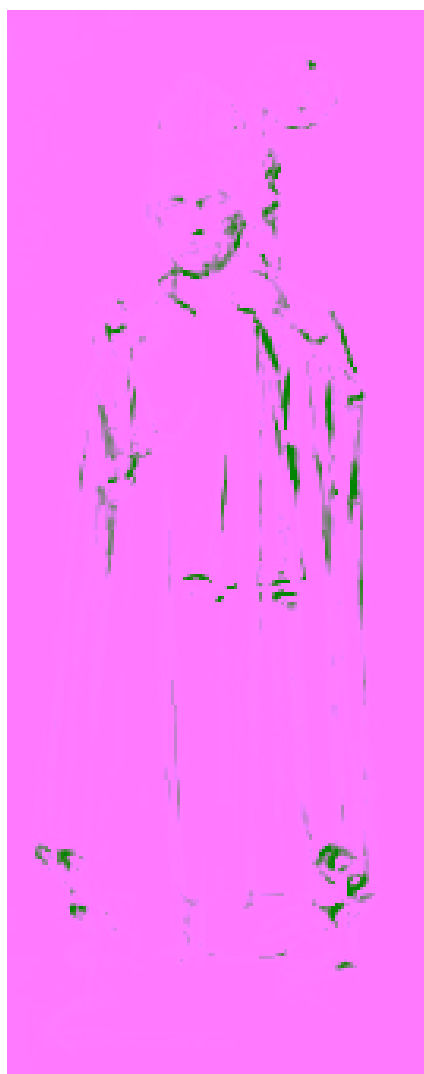
FUE 2/4 RR: 50% IRR:50%
AGI 15/20 Armadura: carece
RES 7/12
PER 20/25

Armas: Mordisco 80% (1D8) (Si la morena ataca a una presa de tamaño superior no puede soltarla y se quedará enganchada por la boca, ni muerta suelta a la presa, se necesita una operación de cirugía difícil o hacer una tiradita de secuelas)

Competencias: Escondese (90%)

Parte 4

Los Secretos del Diablo



Esta parte reúne todas las preguntas realizadas sobre *Aquelarre* en la lista de correo (y algunas más que vienen de la sección *Los Secretos del Diablo* de la vieja Líder). En el 95% de los casos han sido respondidas por el propio Ricard (que ha tenido la amabilidad de contestar para este *Aquelarre Apócrifo* a todas esas preguntas que habían quedado sin respuesta en estos tres años), aunque como él mismo dijo el 10 de mayo del 2002: “En este foro suelen pasar de mi opinión en estéreo...”

Sobre la Creación del Personaje

Profesiones y Clase Social

¿Podría, por nacimiento, un PJ pertenecer a una familia real?

En un principio, no. La pregunta (que tiene miga, y de la cual se puede sacar mucho jugo) me la ha hecho Juan Miguel Manchero, añadiendo un método que él usa, y que se adjunta para el que lo quiera hacer servir: "Los PJ pertenecientes a la Alta o Baja Nobleza lanzarán 1D20. Los de la Alta están emparentados con la realeza con un 1 o 2; los de la Bala con un 1. Se deja al DJ decidir cuál es el parentesco". Yo recomendaría, además, que el parentesco fuera razonablemente lejano (el tío de un rey tiene otras cosas que hacer que ir gambando por ahí con los amiguetes, aunque un lazo familiar de este tipo puede ser una fuente de aventuras muy interesante).

Al crear el personaje, ¿la profesión depende del grupo étnico o el grupo étnico depende de la profesión? Es decir, ¿qué escojo primero, por que lo uno limita a lo otro?

Primero se elige profesión, luego grupo étnico (podría ser al revés, pero así te haces, más o menos, lo que quieres ser).

Cuándo hay un simpático PJ que se hace de dos profesiones, de las cuales una no puede llevar armadura y la otra sí, ¿puede o no llevar armadura? Lo pregunto porque tengo una prostituta-soldado y no sé que hacer.

Se coge siempre la de menor limitación. O sea, que tu prostituta-soldado puede llevar armadura. Y la mezcla de esas dos profesiones tampoco está tan mal llevadas. Las mujeres que acompañaban a los almogávares en las campañas de Grecia y Bizancio iban a la retaguardia de las tropas, los insultaban si retrocedían y remataban (con cuchillos o piedras) a los enemigos caídos (mientras les robaban todo lo que llevarán encima de valor).

¿Qué clases sociales admiten dos profesiones?

Todas... Simplemente debes coger dos profesiones de las permitidas para su clase social.

¿Qué diferencia, en materia de interpretación, hay entre un soldado burgués y uno villano?

Las diferencias entre un soldado burgués y uno villano... básicamente en que el primero podrá comprarse mejor equipo que el segundo, que ambos se encuadrarán en tropas de milicia ciudadana y que los soldados nobles "caballeros" los mirarán mal... Y poca cosa más, que tras un par de batallas y otro par de saqueos todos los veteranos se parecen muchos...

¿Pueden los árabes o judíos ser clérigos?

Respecto a los árabes, y tal como dice en la pág. 40 del manual, pueden ser Sufís, monjes guerreros. Respecto a los judíos, no. Ten en cuenta que la profesión de Clérigo en el juego corresponde al Alto Clero medieval, es decir, altos cargos religiosos que en la realidad se diferenciaban muy poco de otros títulos

nobiliarios. Había obispos que habían sido ordenados a los seis años (por influencias, claro) y que jamás pisaron su Obispado ni hicieron misa, limitándose a cobrar los diezmos y las rentas del mismo. De todos modos, y si el DJ está de acuerdo, hace le impide a un PJ hacerse un Alquimista o Escriba judío con suficiente *Teología* como para que sea considerado un Rabí.

En la creación de personajes los únicos miembros del clero que se pueden crear son los Clérigos (que tienen que ser de la Alta Nobleza) y los Goliardos (que tienen que ser villanos y no son sacerdotes). ¿Y si quiero hacer un miembro del clero bajo?

(Snif) ¿Por qué todo el mundo me pide la creación de un PJ monje? ¿Y por qué no les hice caso? A ver... Los Goliardos no son sacerdotes, pero han recibido los órdenes menores, así que son monjes (más o menos). Pueden llevar hábito, y lo usan a menudo para dormir gratis en los conventos, comerse la "sopaboba" y conseguir unas monedillas en plan "fraile mendicante". De todos modos, si quieres hacerte un miembro del bajo clero puedes inspirarte en el PJ de *Inquisidor de Villa y Corte*, cambiando algunas cosillas...

¿Podría aclararme alguien mejor lo que se supone que es ser de posición social esclavo (como aparece en *Al Andalus*)?

Que eres propiedad de alguien. Repásate el apartado de la sociedad musulmana en el capítulo de "Vida Cotidiana" en *Al Andalus*.

¿Qué tipo de reglas habría que aplicar a un personaje fraile del siglo XIV con la competencia de *Inquirir*, pero con dispensa papal para justificar su actuación como inquisidor? ¿Qué diferencias habrá con el "modus operandi" establecido con Torquemada? En la época del Cisma, ¿qué pasa con los inquisidores? ¿El Papa Luna tenía Inquisición a sus órdenes? ¿Qué pasa cuando vuelve a unificarse la Iglesia y la Corona de Aragón vuelve a obedecer a Roma?

Vamos a ver...

Con matices casi insignificantes, se pueden usar las reglas de la Santa Inquisición para Inquisidores medievales, siempre que sean Navarros o de la Corona de Aragón (tal organismo no existía en Castilla) y que estén sometidos al poder del rey, no del Papa. En la época del cisma los partidarios de Avignon tienen sus inquisidores, y los de Roma, los suyos, pero en poco se diferenciaban, aparte del nombre y en su manía de declarar heréticos (que no herejes) a los contrarios.

¿Qué requisitos tiene que cumplir un PJ para ser templario y que beneficios obtendría por ello?

Templario como clase de PJ no existe (de momento) ya que dicha orden no existía en la época histórica de *Aquelarre* (alrededor de 1350). Si te quieres hacer un PJ de una orden religiosa puedes hacerte un personaje de doble profesión clérigo-guerrero.

¿Por qué no se utiliza para los Soldados la tabla de Villa y Corte para ver su nivel dependiendo de la habilidad de Mando?

Bueno, ahí está y cualquiera puede aplicarla, si quiere. Pero los ejércitos medievales tampoco estaban tan estructurados jerárquicamente... La profesión Soldado representa al combatiente veterano. Que sepa mandar (y pueda llevar a la batalla con garantías a un grupo de hombres) o que vaya "por libre", depende de su competencia en Mando...

Restricciones en Armas y Armaduras

¿Las restricciones de armas y armaduras de cada profesión se deben a la profesión y posición social del PJ o a la capacidad de utilizarlas?

Dichas restricciones se deben a dos factores:

Primero: el llevar armas y armaduras en la Edad Media histórica era algo controladísimo por los Señores Feudales, las Milicias de las ciudades y las Hermandades de las zonas rurales. No había ninguna diferencia entre un soldado en guerra o fuera de ella y un bandido, ni para sus víctimas, ni para sus verdugos. Así pues, en un principio el tipo de arma y armadura viene justificado por la profesión y nivel social del PJ.

Segundo: el motivo por el cual no pueden empuñar o llevar otro tipo de armas no se debe a falta de costumbre (que se podría solucionar a base de entrenamiento) sino asimismo por imperativos de la profesión. Un cazador, por ejemplo, está acostumbrado a moverse por el bosque, rápidamente y en silencio, y con poco peso. Ponerse una armadura completa y coger un espadón le harían entrar en contradicción con todo lo que normalmente hace, y con todo lo que ha aprendido en la vida. El Director de Juego tiene, si el Jugador insiste en esta idea, que quitarle puntos en otras competencias.

¿Un brujo puede llevar una honda? Vamos no solo el brujo sino cualquier profesión que en las restricciones de armas solo le deje llevar tipo 1 o palos (Alquimista, Médico, Artesano...).

En un principio no, que una honda no es ni un cuchillo, ni una daga, ni un estilete, ni una espada corta, ni un palo.

Si un PJ es Alquimista/Infanzon, ¿puede usar todo tipo de armas y armaduras? ¿O solo puede usar armas tipo 1 y palos?

Puede usar todo tipo de armas y armaduras.

No entiendo lo de las dos profesiones y las posibles incompatibilidades. Por ejemplo, un pirata no puede llevar escudo, un soldado sí. ¿Y un personaje pirata-soldado?

La respuesta es sí, pues siendo soldado puede llevarlo. Si te hubieras hecho un "pirata-ladrón" no podrías, pues ninguna de las dos profesiones tiene derecho a llevar escudo.

Profesión Paterna

En la tabla de profesión paterna de la pág. 27 de Aquelarre (2ª ed.) aparece la profesión Jornalero en el apartado de origen campesino. ¿Qué profesión es? ¿Acaso es Siervo? Porque no aparece por ninguna otra parte.

La pág. 27 corresponde a la creación de PJ para Villa y Corte, y evidentemente, Jornalero equivale a Siervo medieval (es que las corveas de los siervos de la gleba ya habían sido abolidas, pero su vida seguía siendo bastante puteada).

Cuando el PJ obtiene conocimientos mágicos por parte de su padre obtiene que su Conocimiento Mágico aumenta a Cultura x 2. ¿Qué sucede si el PJ ya tiene una profesión que le dé este Conocimiento Mágico x2 o x3 (véase Alquimista)? ¿Se considera como única profesión (x3)? ¿Se combina con el x2: el x3 pasa a ser x4 y el x2 a x3? ¿No pasa nada?

No pasa nada, el x3 sigue siendo x3 y el x2, pues eso, x2. Que el padre de uno tenga conocimientos mágico implica que tienes acceso al estudio mágico, no que tengas grandes facilidades en él...

Es decir, si tu PJ tiene Cultura 20 tiene Conocimiento Mágico (CUL x 3) + (CUL x 2) = CUL x 5. Es decir, que tienes de entrada 100% en esa Competencia, que no está nada mal...

Competencias

Los Puntos de Aprendizaje obtenidos en la creación del PJ, ¿valen 1 por 1 en las 12 competencias de la profesión y 2 por 1 en las demás, o depende de la Tabla de Mejora de Competencias?

Exactamente como dices en la pregunta: 1 a 1 en las 12 Competencias de la profesión y 2 a 1 en el resto. La Tabla de Mejora de Competencias es únicamente para los puntos de experiencia otorgados por el DJ al final de las partidas.

¿No son pocos sólo 100 Puntos de Aprendizaje para las Competencias?

Desde la primera edición la gente me viene diciendo que los 100 puntos de entrada son pocos... Pero en algo se tienen que diferenciar los PJ novatos de los veteranos, ¿no? Sobre todo en un juego donde puedes empezar con un 100% en ciertas competencias.

Recuerdo un PJ que se hacía llamar "El Malo" (no recuerdo el nombre) y que tenía 100% en hacha a dos manos... no teniendo apenas nada en nada más. Y claro, era "malo" a la hora de Otear, Escuchar, Saltar, Leer, Psicología, Seducción y un largo etc. Para diversión del resto del grupo (y con cierta perversidad por mi parte) hicimos una serie de partidas con pocas bofetadas, y el chaval es que desesperaba... (y luego dicen que soy un DJ mamá).

¿Cuándo se reparten Puntos de Aprendizaje en armas se dan a Grupos de Armas, ¿no? ¿O son a Tipos de Armas?

Estás en lo cierto respecto a los Grupos de Armas: Espada es tanto espada corta como cimitarra o espada normal, y el porcentaje de manejarlos es el mismo. Otra cosa es el "Tipo" de Arma: el Tipo 1 incluye tanto el estilete, la daga, el cuchillo o la espada corta, y se

refiere a armas fácilmente ocultables bajo ropas más o menos anchas...

A la hora de repartir los 100 Puntos de Aprendizaje en la creación del personaje, ¿las cuatro habilidades del padre también se consideran competencias normales o no? Lo digo por si vale el doble ponerse los puntos ahí o no... eso sí, con los 100 puntos del PJ no con los 25 que luego te dan de tu padre...

Los 25 puntos se ponen al precio de competencias normales en las cuatro básicas del padre... es decir, que tienen la base normal, no multiplicadas por tres como las básicas de profesión... Si se quieren poner más de esos 25 puntos, pues cuesta el doble...

A la hora de crear un personaje, ¿cómo averiguo los puntos de *Conocimiento Mágico* de un personaje?

Según los puntos que le asignes, que es una competencia más.

¿Es posible la especialización en armas por separado y no por grupos?

No, lo siento.

¿Los 100 Puntos de Aprendizaje de la creación del personaje sólo se pueden gastar en las Competencias de la profesión y en las otras al doble de su valor o, por el contrario, se pueden gastar en cualquier Competencia?

En las Competencias de profesión, en las cuatro básicas de profesión paterna y las otras, al doble.

¿No os parece que los PJ recién creados pueden salir "excesivamente" expertos en determinadas Competencias? A mi me parece que el 100% supone el dominio total de una Competencia, que se debería llegar nada más que con la larga y penosa experiencia de la vida, pero de ninguna forma cuando un PJ está recién generado (aunque son formas de verlo).

Si alguien quiere gastarse la mayoría de los puntos en una única competencia es muy libre de hacerlo...

Tabla de Eventos

Cuando se tira en la Tabla de Eventos y se obtiene un resultado que no coincide con la profesión del PJ, ¿se vuelve a tirar o se considera que durante ese año no le ha ocurrido nada?

Se supone que no le ha ocurrido nada. Un tipo que se haga un militar-mago tiene muchas más posibilidades de "pillar" que uno que se haga una de las dos cosas o que elija una profesión "pacífica". ¿Habéis probado a usar la Tabla para hacer un jugador-ladrón, por ejemplo? Salen tipos muy ancianos y muy peligrosos...

Dinero Inicial y Equipo

¿Qué propiedades puede tener un noble?

Al crear el personaje, se obliga a los PJ a gastar al menos la mitad de su capital inicial en una serie de posesiones. Así, al empezar a jugar, un campesino

tiene poca cosa más que la ropa que lleva encima, mientras que un burgués tendrá seguramente una casa, un hidalgo o caballero un caballo con un buen equipo de guerra y un alto noble seguramente dispondrá de una torre fortificada. Se parte de la base de que los PJ de *Aquelarre* no nadan precisamente en la abundancia, motivo por el cual deben irse por ahí en busca de fortuna. Los ducados (grandes como una provincia) y otros feudos como baronías, condados y similar se reservan para los PNJ. Sin embargo, los PJ disponen de una pequeña renta mensual (muchas veces insuficiente) que proviene de su trabajo (en el caso de campesinos o villanos), de sus negocios o de sus pequeñas posesiones (nobles). Por pequeñas posesiones se entienden tierras arrendadas a campesinos.

¿No son un poco caros los precios de alojamiento y demás en comparación con las ganancias de los PJ?

Sí, y está hecho totalmente a posta. Viajar, comer siquiera fuera de casa, comprar algo hecho por otros, eran lujos que no todos se podían permitir en esa época. Y es un aliciente más para que los PJ, personas por lo demás normales de la época, acepten hacer cosas que, a menudo, suelen salirse de la "normalidad".

¿Cuántas raciones de componentes químicos tienes al comprarlos?

No viene especificado en el juego, pero no demasiados, ya que el *pack* completo puede llevarse tranquilamente en el zurrón. Yo aconsejaría a los DJ que obligaran a los magos del grupo a reponerlos tras haber echado mano de ellos un par de veces. Comprar muchos tampoco sería muy rentable, ya que estas cosas caducan y se estropean con cierta facilidad...

¿Cómo se manejan las raciones de comida de viaje? ¿Cuánto duran? ¿De qué están hechas? ¿Cómo se conservan?

Las raciones de comida de la lista de equipo duran una semana. Se supone que son pan, queso, carne curada y cosas así.

Hechizos Iniciales

¿No se debería poner ninguna limitación a los hechizos iniciales? No me gusta mucho eso de que los elija el jugador.

Evidentemente, en tu campaña puedes hacer lo que quieras... Si consideras que un hechizo es demasiado poderoso, simplemente dificulta el encontrar los componentes necesarios para lanzarlos...

En la creación del personaje, al finalizar, se le regala al PJ 1 ejemplar de cada Talismán que tenga así como también 2D6 dosis entre las Pociones y Ungüentos. ¿Los componentes de los hechizos de Maleficio y/o Invocación, también se le regalan o los tienen que buscar los PJs entre las aventuras?

Los componentes de los hechizos de Maleficio e Invocación hay que buscarlos, no se dan de entrada. Aquellos componentes que sean fáciles, no problema, pero conseguir otros pueden provocar una sesión de juego completa...

¿Por qué hay una opción de “más de 100% en Conocimiento Mágico” en la Tabla de Hechizos Iniciales?

No se puede poner más de tu Característica x 5 en una Competencia, depende de la característica que dependa, al crearte el PJ... Sin embargo, recuerda que las Competencias pueden ser modificadas en la Tabla de Rasgos de Carácter. Es decir, un Brujo con 100% en *Conocimiento Mágico* (de entrada) que por tirada gane un +25% se queda con un +125% en dicha Competencia... y es un auténtico erudito en el tema, de los que hay muy pocos (¡porque no me digas que es fácil tener el bollo de sacar la tirada!).

Con los hechizos iniciales de un PJ... ¿Este los tiene ya preparados al empezar la partida o tiene que buscar los componentes?

Un PJ empieza su primera partida con un ejemplar de cada Talismán que sepa crear, más 2D6 dosis de ungüentos y pociones, a elegir entre los que conoce.

Posteriormente, si desea crear más talismanes, o hacer más dosis de pociones y ungüentos, deberá buscar los componentes. Muchos de ellos son fáciles de encontrar. Otros, como raíces de Mandrágora, ojos de Gul, sangre de Salamandra..., quizá requieran una mini aventura para encontrarlos.

Rasgos de Carácter

¿Un personaje puede tener más de 100% en una habilidad suponiendo que tiene una habilidad de 95% y luego se le suma una modificación por la historia pasada de +25%?

Buena pregunta. En la primera edición no podías pasar de tu Característica x 5 en porcentaje para cada competencia. En la segunda edición puedes superar esa limitación, hasta alcanzar el 100%, siempre que no sea de entrada (es decir, a base de puntos y experiencia). Yo diría que sí. Que en este caso concreto (superar el 100% gracias a tirada de Rasgos de Carácter) sí que es válida. Pero atención, que la Pifia seguirá siendo el número 100...

A un jugador le salió en la tabla de Rasgos de Carácter *Problemas de Peso* (09) y me ha preguntado si puede adelgazar y recuperar los 5 puntos perdidos en Agilidad. Yo le he dado largas diciéndole que podría tener problemas de desnutrición (dudo mucho de que pudiese hacer un régimen en condiciones), pero no me importaría permitirle adelgazar, aunque todavía no estoy seguro del cómo.

Nones, nones, no se adelgaza, suéltale que su PJ tiene problemas con la glándula tiroidea y a otra cosa... Además, en la cultura medieval eso de “dieta sana” no se estilaba, precisamente... (aún en tiempos de nuestros abuelos el ideal de belleza era la mujer bien gorda, es decir, bien alimentada; lo de las modelos anoréxicas es a partir de los años 60 y la inglesa Tiggy).

A un jugador mío le salió en la tabla de Rasgos de Carácter que el personaje tenía *Vicio del Juego* (75), los otros jugadores le estuvieron tentando para que jugara y él me preguntó si se podía resistir. Como no se me ocurría otra cosa le hice tirar RR,

pero no estoy muy convencido de lo que les puse. ¿Hay alguna forma de hacer “Tiradas de Voluntad”?

Considera la Resistencia como psíquica además de física y hazles tirar por la RES multiplicada por 1, 2, 3, 4 o 5, según la dificultad que veas (yo te recomendaría x2 o x3).

Me ha salido homosexual el segundo PJ que hice: ¿Cómo debería interpretarlo el jugador? Los PJ o PNJ que intente seducir y no sean gays también: ¿Lo atacarán? ¿Lo denunciarán? ¿Lo ignorarán? ¿Cómo puede saber él si hay algún otro homosexual presente (porque calculo que lo trataran de ocultar)?

La homosexualidad, en la Edad Media, se consideraba un pecado bastante grave, ya que era blasfemia (iba en contra de las leyes de Dios). En Europa se solía serrar a los homosexuales por la mitad, boca abajo, con una sierra doble (si el desgraciado no moría debido al shock y al dolor, la muerte se producía al llegar al diafragma). Aquí los reyes no se ponían de acuerdo entre quemarlos vivos o simplemente castrarlos (había quienes hacían las dos cosas). Así que a tu PJ... yo le recomendaría que se andará con ojo.

De todos modos, no creas que no hubo homosexuales en la Edad Media. Uno de los más famosos fue Ricardo Corazón de León, marido de Berenguela de Navarra. El hombre era un sodomita furioso al que las mujeres no le decían absolutamente nada... (parece que la compulsión sexual le venía de herencia, ya que era hijo de Leonor de Aquitania, que cuentan que fue una especie de ninfómana salvaje que llegó a hacérselo hasta con sus hijos, según las malas lenguas). El tal Ricardo parece que le petó el ojete al príncipe Felipe de Francia (luego Felipe II) cuando el chaval le hacía de escudero, como complemento de su educación como caballero. Eso explicaría el “cariño” que se tenían durante la cruzada, y porqué Felipe lo envió al cuerno a la primera de cambio...

Ricardo Corazón de León se casó con Berenguela de Navarra a cambio de conseguir transportes y aprovisionamiento para sus tropas, camino de Tierra Santa. Como la boda tenía que consumarse, le metieron a la pobre chica un criado en la cama, a oscuras, que fue el encargado de desflorarla.

Una cosa graciosa: a un jugador le salió un caballero y en la Tabla de Rasgos de Carácter le salió que era *Negro* (92) y es un noble del Reino de Navarra de étnica castellana.

Je, je, je... Qué putada, ¿no? ¿Y qué más da? Se habrá ennoblecido por méritos de guerra, qué connio...

Cuando alguien tiene como enemigo a un demonio mayor pero sirve a Agaliareph, ¿que sucede? ¿Se sustituye como enemigo a un dios menor, un arcángel o algo así?

Nones, nones, que los demonios también tienen sus historias entre sí. Puedes tener problemas con Guland y servir a Agaliareph.

¿Qué hago con un PJ que es enemigo de un demonio mayor y que lo persigue la Fraternitas?

¿Putearlo mucho?

Hoja de Personaje

¿Qué se pone exactamente en el apartado Rango A o Rango B que está debajo de la profesión en la Hoja de Personaje?

Lo de Rango A o B se preguntó y lo contesté hace tiempo. Hay profesiones que tienen rango, por ejemplo, en *Villa y Corte* los mercenarios y los Clérigos. Así que en esos casos (y sólo en esos) te sirve para anotar que tu PJ es un capitán (rango A) – párroco (Rango B), por ejemplo.

Sobre el Sistema de Juego

Sistema de Juego

¿Puede lograrse, sacando un 01, un éxito en una competencia que tenga un porcentaje negativo?

Que yo sepa en las reglas ni se afirma ni se niega nada al respecto. Personalmente, como DJ, opino que un 01 es un 01 (toma perogrullada) y que es un éxito automático.

¿Se puede fallar una acción con un 100% o más?

Bueno, es difícil tener en *Aquelarre* más del 100% en algo, pero en principio sí. El 00% se considera siempre pifia.

¿Qué ocurre cuando una competencia supera el 100% (como sucede con la diablesa Lilith en *Seducción*)? ¿Hay que tirar más de 1D100 o es que no hay posibilidades de fallar y muchas más de sacar un crítico?

No hay que tirar más que 1D100, y, evidentemente, no puedes fallar y tienes muchas más posibilidades de sacar un Crítico. Eso sí, el perverso DJ *siempre* puede poner malus a una acción especialmente difícil (consulta la Tabla de Dificultad de la pág. 52 del manual). Además, un jugador que tenga, por ejemplo, un 118% seguirá teniendo un 93% cuando se le aplique un malus del 25% y uno que tenga un 99% bajará hasta el 74% (como parece evidente).

No me queda claro cómo se tratan las Competencias que tienen valores negativos, ya sea por sí mismas o al añadir los malus. Por ejemplo: ¿qué tiene que sacar un PJ si quiere usar una Competencia en la que se tiene un -25%? ¿No puede usarla?

Sí, puede usarla gastando Suerte por un tubo de colores o bien aprovechando cuando el DJ da bonus al hacer determinadas cosas...

¿Podría un PJ dividir su "reserva de dados" para hacer más acciones por turno en combate, como en el Sistema Narrativo?

Me temo que no, lo siento.

¿Cómo se mide el tiempo de juego en tiempo real?

Cuando los PJ hablan con los PNJ o entre ellos, se supone que el tiempo de juego equivale al tiempo real. Cuando los PJ realizan acciones más largas (un viaje sin contratiempos, pasear durante una hora por un claustro, dormir, comer...), el tiempo de juego transcurre más deprisa, llegando incluso a dar "fundidos en negro" cuando la acción no es importante. Por último, en caso de combate el tiempo de juego se enlentece con respecto al tiempo real.

Competencias

¿Cuál es la Competencia menos utilizada de *Aquelarre*?

Una Competencia en la que pocas veces he visto a nadie subirse puntos es en la de *Cantar*.

¿Cómo funciona exactamente la Competencia de *Artesanía*? Un artesano especializado en algo particular, que tenga alta la Competencia, ¿también sabrá hacer otras cosas con la misma habilidad? En caso de aplicarle algún tipo de malus para las cosas en las que no está especializado, ¿qué ocurre si el jugador quiere aprender otras técnicas u otras artes?

Artesanía, en un principio, es un chollo, ya que te convierte en un Mac Guiver capaz de arreglar cualquier cosa... me extraña que nadie la use más... Quizá habría que limitarla... aunque por otro lado siempre está bien tener un "manitas" en el grupo, ¿no?

¿Dentro de la Competencia de *Artesanía* se puede englobar la habilidad de *Cocinar*?

No creo que tuviera que ir por *Artesanía*. Yo siempre lo soluciono con una tirada de Habilidad x5, x3 o x1, según la profesión y el nivel social del PJ (que tendrá más habilidad en ello un tabernero que un noble, digo yo).

¿Qué Competencia se debe tirar para averiguar qué es una criatura y su comportamiento y poderes? ¿Una tirada de *Leyendas* o de *Conocimiento Mágico*? Es que yo me lío en ese aspecto con las dos habilidades.

Usa la lógica y deja que los PJ decidan. Una tirada de *Conocimiento Mágico* dará detalles más teóricos, una de *Leyendas* otros más prácticos.. pero no todos tienen que ser ciertos...

Te daré un ejemplo práctico: dos jugadores ven a una mandrágora. Uno tira por *Conocimiento Mágico* y el otro por *Leyendas*. Ambos sacan la tirada más o menos justa. El DJ puede perfectamente decirle a ambos que son una especie de árboles vivientes, añadiendo al primero que son además un componente mágico para ciertos hechizos y al segundo que dicen que algunas de ellas dejan sus vástagos entre los humanos, para que los críen como hijos... Es decir, explicaciones más teóricas en el primero de los casos y más prácticas en el segundo...

Si algún PJ no es muy locuaz y le lanza una cháchara más o menos y pasa una tirada de *Elocuencia* puede convencer hasta al más vivo. ¿Pero lo usaron alguna vez al revés? O sea, ¿que un PNJ convenga a un PJ de algo mediante una tirada de *Elocuencia* es válido? ¿O queda la "conversación" a cargo del DJ (que lleva al PNJ) y el PJ y que salga lo que Dios quiera? ¿Y tiradas enfrentadas de *Elocuencia*?

Queda a cargo de la interpretación del DJ convencer a los PJs. Tampoco se deben permitir tiradas de *Elocuencia* entre PJs. Para lo que si se pueden usar tiradas de *Elocuencia* de PNJs hacia PJs es para saber si las tiradas de *Psicología* de los PJs con efectivas o no, en el caso de que el PNJ esté mintiendo, claro.

Estoy de acuerdo en que si es posible sustituir la tirada por una buena interpretación mejor que mejor (o, por lo menos, dar bonus).

Cuando se consigue una tirada de *Esconderse*, ¿es posible realizar una de *Otear* para descubrir al emboscado?

Si, aunque se pueden aplicar malus si la tirada de *Esconderse* ha sido especialmente buena.

¿Cómo se puede reconocer la verdadera profesión de alguien? Por ejemplo: un PJ de origen plebeyo quiere hacerse pasar por noble. Se viste con las ropas adecuadas y luego se pasea por la ciudad de Zamora, donde nadie lo conoce porque nunca ha estado por allí. ¿Cómo pueden saber las autoridades que ese forastero no es lo que parece?

Te recuerdo que la competencia de *Disfrazarse* no va por Habilidad sino por Comunicación. No se trata tanto de vestir adecuadamente sino de hacerse pasar por quien no es. Un plebeyo no hablará con el mismo argot que un noble, simplemente porque se habrá educado en un ambiente muy diferente, y se le verá actuar forzosamente en determinadas situaciones en las que un noble se comportaría como pez en el agua.

¿Cómo se utilizan las competencias de *Idiomas* y *Leer y Escribir*?

Yo, personalmente (y esto creo que no está en el manual), cuando alguien tiene un mínimo en un idioma y tira los dados la gente lo entiende a no ser que saque una tirada desastrosa (léase pifia). Claro que solamente si saca un crítico habrá hablado sin que se le note el acento. Respecto a leer, si falla la tirada y no es pifia le digo algo de lo que ha entendido... pero, por supuesto, no le digo todo... (y si saca una pifia, lo ha entendido al revés, claro está).

¿Deben tirar los jugadores por *Idiomas* para hablar entre ellos?

En el juego todos los PJ tienen (de gratis) su Cultura x 2 en *Castellano*, idioma que todos en la Península chapurreaban "más o menos". Y se supone que, más o menos, se entienden así entre ellos...

¿Habría que establecer algún modificador en la tirada por *Leyendas* en relación con la distancia que haya entre el lugar de procedencia del PJ y el lugar donde procede la leyenda en cuestión?

En un principio esta idea no está prevista en las reglas, pero admito que es muy interesante... Para este, y otros casos en los que quieras empeorar (o mejorar) los porcentajes de un PJ, te remito a la Tabla de Dificultad que se encuentra en el apartado Suerte del Capítulo II (y dejad que las maldiciones de los jugadores lluevan sobre nosotros).

¿No hay demasiadas materias dentro de la competencia *Medicina*? Me explico mejor: realmente existen muchos tipos de médicos. Básicamente está el barbero (que sólo saca muelas y hace sangrías), el médico que diagnostica y trata las enfermedades, el cirujano que realiza las operaciones quirúrgicas y el curandero, que cura con rezos y pequeños amuletos del tipo de la higa (no confundir con talismanes mágicos). Todos actuarían por *Medicina*: ¿que impediría pues que un barbero tratara de realizar una compleja operación ocular con éxito o que un curandero trate una enfermedad por métodos médicos? ¿Habría que "especializar" la habilidad de *Medicina*, restringiendo su uso a la profesión del sanador en cuestión?

Para ello ha salido el suplemento *Ars Medica*, dedicado a Médicos y Curanderos. Te explica todo eso, y mucho más (Publicidad gratuita).

¿Cómo se calcula la competencia de *Seducción*?

Igual que las otras, excepto que la característica base de la misma es el Aspecto del PJ (para más información, dale un vistazo a la pág. 51 del manual).

¿Puedes resistirte a ser seducido por una morena despampanante (Aspecto 26, *Seducción* 130%) que está sentada en una esquina de la taberna de Medina?

¡Glups! ¡Ejem!... En un principio, a no ser que tu PJ sea (por Rasgo de Carácter) misógino, o bien en alguna partida haya perdido su virilidad, o que por capricho del jugador sea maricón perdido, pues no. Ante semejante bombón (te recuerdo que Aspecto 26 es "Belleza prácticamente inhumana") no hay resistencias que valgan. De todos modos, si el jugador del personaje no lo ve muy claro, siempre puede tirar por *Psicología* para ver si la chica pretende darse un revolcón contigo... o algo más.

Al no existir la competencia de *Historia*, ¿cómo saben los PJ lo que ha ocurrido en el pasado? ¿Y hasta qué punto es fiable la información?

Me dices que te apañas con una tirada de Cultura x ..., y me parece muy correcto. De hecho, es lo que se debe hacer. ¿Cuántos jugadores crees que se gastarían puntos en *Historia* pudiéndoselos gastar en *Espada* o *Alquimia*? En lo que respecta a *Heráldica*, recuerdo que en su momento estuve a punto a ponerla... pero no lo hice porque no quería un juego con tropecientos mil competencias, y porque eso significaría la posibilidad de que todos los nobles con apellido y derecho a escudo de la Península pudiesen ser identificados a simple vista. La gente solamente se quedaba con los emblemas de la gente realmente importante o de sus enemigos. Y para eso, no hace falta competencia...

Suerte

Me he leído y releído el uso de la Suerte y sigo sin pillarlo. ¿Algún alma caricativa se apiada de mí y me lo explica?

Tienes que hacer una tirada importante y ya sea porque tienes malus o porque eres un inútil con esa competencia, vas de algo ridículamente bajo (por ejemplo, un triste 15%). Decides usar tus 35 puntos de Suerte, para asegurar la tirada. Pueden pasar tres cosas:

Sacas 15 o menos con los dados: pierdes temporalmente un punto de Suerte.

Sacas entre 16 y 50 con los dados: sumas tu Suerte a tu porcentaje y logras pasar la tirada, pero los puntos que has "usado" de Suerte los pierdes temporalmente (por ejemplo, si has sacado un 40 es $40 - 15 = 25$ puntos de Suerte menos...).

Sacar más de 50: pierdes TODOS los puntos de Suerte y NO pasas la tirada (el diseñador es así de K-brón).

¿Puede gastarse Suerte para evitar un resultado pifioso aunque se falle igualmente la tirada?

No, sorry.

Cuándo se utiliza Suerte para conseguir una tirada, ¿si se gasta finalmente la Suerte se sigue marcando la Competencia para aumentarla al final con Puntos de Aprendizaje?

Si, es una de las maneras de poder mejorar competencias que en un principio tienen valor negativo.

¿Puedo usar puntos de Suerte a la hora de intentar ejecutar los hechizos con éxito?

Salvo que en la descripción del hechizo se especifique lo contrario, sí.

Heridas y Salud

En el apartado de combate dice que cuando algún combatiente pierde 2/3 de su Resistencia tiene que hacer una tirada de Resistencia x 4 para no caer inconsciente. ¿La tirada se hace basándose en la Resistencia total o la modificada por el daño del golpe?

Se basa en la Resistencia total. Es decir, un cacho de mula con Resistencia 20 tendrá un 80% de no desmayarse al sufrir 14 puntos de daño, mientras que un ñiflis de Resistencia 10 tendrá un 40% de los mismo cuando pierda 7 puntitos...

Una vez que un PJ ya ha recibido puntos de daño, ¿los 2/3 de su Resistencia para no caer inconsciente se calculan del total inicial o del restante?

Del total inicial, tal como se explica arriba.

¿Es posible recuperar puntos de Resistencia positivos aparte de las tiradas por la competencia de Medicina o con la magia, y si no es así, no es demasiado poco recuperar 1D4 a la semana de reposo?

Bueno, vayamos por partes:

Lo lamento, pero no. Por muy mal acostumbrados que estemos a otros juegos de rol, el tajo de una espada, una cadera rota por un golpe de maza o una buena quemadura en la mano requieren para su curación tiempo y reposo. Caso de que no estés de acuerdo, el equipo de playtesters de Aquelarre está dispuesto a demostrártelo. Eso sí, la factura del hospital correrá de tu cuenta.

Moneda y Economía

El tema es que últimamente me han salido un par de burgueses soldados que han ido a la guerra, su bando ha salido victorioso y tienen 4.500 monedas. ¿Que puedo hacer? ¿Pueden comprar una torre y tierras? ¿O eso no se puede si no eres noble? No saben que hacer con el dinero, no dejan de ser soldados. ¿Cuánto podría costar la hidalguía?

La compra de cargos y títulos nobiliarios no se generaliza hasta bien entrado el siglo XVI, y sobre en el XVII, cuando las apetencias imperiales de España la hacen querer sacar dinero de donde sea...

En la Edad Media se nombra noble a alguien por excepcionales servicios al rey, normalmente en la batalla. En el caso concreto de tus PJ, te aconsejo que les ofrezcas cambiar la práctica totalidad de su "pasta" por un título nobiliario. No tanto para

comprarlo, sino para sobornar a suficientes cortesanos y cortesanos para que sea concedido el privilegio...

Si un personaje campesino hereda, con el resultado más fácil al tirar 2D6 (o sea, 7) heredará 1D6 hectáreas de tierras de cultivo, valoradas en 1000 monedas cada una. ¿Tiene esto lógica? ¿A quién se las puede vender? ¿Otros campesinos de donde van a sacar semejante suma?

Se las puede vender a burgueses que deseen invertir en tierras y que no sean judíos, por ejemplo.

Supongamos que un PJ de rango social menor consigue suficiente dinero para comprar un castillo y tierras. ¿Lo adquiere sin más o debe previamente hacerse vasallo de un señor feudal?

Un castillo no es una casa, sino que forma parte de un señorío: el PJ en cuestión deberá primeramente encumbrarse en la nobleza, ya sea casándose con una noble menor, o siendo investido hidalgo por sus servicios a la corona (que pueden traducirse perfectamente en sustanciosos donativos al tesoro real). Por otra parte, ningún Señor es independiente, por muy rico que sea: hidalgos y caballeros deben hacerse vasallos de un Señor feudal más poderoso, el cual a su vez lo hará de otro, el cual a su vez lo será del Rey. Las relaciones de vasallaje entre nobles se limitan muchas veces a pactos de fidelidad y de ayuda mutua en caso de problemas.

¿Qué incluyen los gastos semanales de un PJ?

Comida, ropa y poca cosa más. No obstante, conviene recordar que tanto gastos como ingresos son fuera de partidas. Lo que gaste o adquiera un PJ en el curso de sus aventuras va totalmente aparte.

En los gastos, ¿es independiente los gastos mensuales de los semanales? En caso de que se sumaran, sería imposible que un PJ viviera 3 o 4 meses en la Edad Media.

Sobre las rentas y los gastos (y creo que lo puse en algún lugar del manual), no, no da para vivir. ¡Hay que buscarse la vida yéndose de aventuras! En el club teníamos un DJ que espaciaba el tiempo de juego entre partida y partida, y le daba mucha importancia al mantenimiento de la familia... Varios de los PJ (de origen campesino) tuvieron que hacerse bandidos simplemente para que sus familias no se murieran de hambre. Y claro, cuando luego otro PJ llegó con una aventura casi suicida pero de la que podían sacar una pasta... pues se apuntaron, claro.

Un PJ de mi grupo hace poco expresó su intención de invertir en una granja, pero tenemos algunas dudas: ¿Esa granja incluye animales? En caso de que sea así, ¿cuánto sería la inversión adicional para "poblar" la granja adecuadamente? ¿Cuánto cobrarían las personas que trabajen la granja? ¿Qué ganancias (o pérdidas) obtendría?

Fíjate en la tabla de la pág. 58 del manual. La granja le permite vivir y tener algunos animales para su autoconsumo, pero si quiere invertir y ganar dinero ha de adquirir pastos, tierras de cultivo, huertos o viñedos.

¿Cómo llevaban los adinerados su dinero (porque en una bolsa 300 maravedíes son un montón)?

Por lo general, las monedas son muy pequeñas, de 2 cm de diámetro o menos y con peso de unos 3

gramos para una moneda de 8 maravedíes de cobre. Así que esta es la explicación: por un lado son pequeñas y pesan poco y luego hay múltiplos de 1, 2, 4, 8 y 16 maravedíes. Lo mismo pasa con los reales (que los llega a haber de hasta 50) y con los ducados.

Por otro lado se manejaba, para compras importantes, mucha plata y oro, en contra de lo que la gente cree, sobre todo porque existía un gran déficit de moneda pequeña, mientras que sí existía gran cantidad de moneda de oro y plata. Que faltaba cambio, vamos.

¿Cuál es el valor real que existe entre doblas – maravedíes de plata – dineros en el siglo XIV o XV?

Dobla de Oro: 20 maravedíes.

Maravedí de Plata: 12 dineros.

La genérica “moneda de plata” que se usa para todo... ¿a cuánto equivale en realidad en cada reino? ¿Cuáles son las “monedas fraccionarias” de cada lugar? Leímos el manual pero no nos quedó claro del todo.

Las diferentes monedas y su equivalencia están en la pág. 55 del manual. La moneda de plata genérica que se usa en el juego es el maravedí castellano, que tiene el mismo valor que el croat catalán o el sueldo navarro.

Resulta que en la última partida mis jugadores crearon un kilo de oro con el *Transmutación de Metales*... ¿Qué se podía hacer en la Edad Media con un kilo de oro? ¿Se puede vender fácilmente? ¿Tendrán problemas? ¿Cuántos maravedíes vale un kilo de oro?

Un kilo de oro serán aproximadamente unos 278 ducados de oro, o lo que es lo mismo, 104.250 maravedíes. La pregunta es, ¿es esto lo que pueden conseguir los PJs por su oro? No. Y ahí es donde entre lo de ¿qué se puede hacer con un kilo de oro?

Así, a bote pronto, se me ocurre llevarlo a un usurero (o cambista o banquero, tanto da como se le llame al pájaro), tratar de canjearlo por otra mercancía a un mercader, llevarlo a un orfebre para que nos haga una bonita pieza, etc..., pero creo que lo mejor, si quieres el dinero contante y sonante, es que se lleve a una ceca de acuñación de moneda (o casa de la moneda) y que allí te lo cambien por el equivalente a la moneda de curso legal. En este último caso de cobra un braceaje (debido a los gastos de acuñación) y un señoreaje, pero el porcentaje de pérdida de efectivo será menor que con los casos anteriores. En términos de juego, se puede estipular esta pérdida en un 1,5% (0,75% por cada concepto), con lo que los PJs recibirán 274 ducados mientras que la ceca se queda con 4 ducados (redondeando a números redondos).

Partimos del supuesto que el oro es de 23,75 quilates o superior (el pico sobrante se lo queda la ceca) si el de menos quilates la cantidad de ducados acuñados (que siempre son de 23,75) ha de ser menor por fuerza.

Quizás, para no levantar sospechas entre los funcionarios reales, sería bueno dividir la pieza en fracciones más ligeras y que lo vayan a cambiar distintas personas y a ser posible en distintas secas, pero eso es otra historia. Las cecas dedicadas a acuñar moneda en la península en el siglo XV se hallan en Burgos, Cuenca, La Coruña, Segovia, Sevilla y Toledo.

También pueden ponerse a falsificar moneda y acuñarlas ellos mismos, pero eso está penado con la muerte y confiscación de bienes a la familia.

Mejora de Personajes

¿Después de la creación del PJ no hay forma humana de subir o bajar las características? Por ejemplo, un PJ que se pase el invierno cargando sacos de 50 o 60 kg, ¿no ganará Fuerza? O alguien que se estrene en determinada Característica. O, por ejemplo, un PJ creado con menos de 17 años reparte menos puntos de Características, ¿cómo los gana conforme se hace mayor?

Subir una Característica no me parece valido... Los PJ con menos de 17 años tienen cada año (de juego, que no de tiempo real) 5 puntos para repartir entre sus Características principales, respetando los mínimos y máximos de siempre.

También ten en cuenta que en la segunda edición siguen sin poder subirse las características pero ya se pueden subir las competencias por encima de tu base multiplicada por cinco. Eso sí, al coste de 10 P.Ap. para subir un punto, como si de negativos se tratara... Pero es mejor que nada, ¿no?

Después de ser creado un PJ con Habilidad 15, ¿puede llegar a tener 100% en *Espada*? Yo creí que el límite de 75% no estaba marcado sólo para la creación del PJ, sino para toda su existencia.

Se puede tener en cualquier Competencia hasta tu base multiplicada por 5, así que si un cafre se pone 20 en Fuerza nada le impide ponerse 100% en *Hacha a Dos Manos*... Claro que vale, será todo lo máquina que quieras, pero no mucho más... Me recuerda un PJ de una partida de *Far West* que se llamaba “Johny el Malo”: 100% en *Disparar*... y nada o casi nada en *Montar*, *Descubrir*, *Pelea*, *Beber*, *Idioma Indio*, *Jugar*... etc, etc, etc... Si tienes un grupo de gente así puedes hacer dos cosas: meterles en un combate épico (de aquellos de veinte o treinta por cada uno de ellos) y aplicar las reglas de malus a la parada contra más de dos enemigos (je, je) o bien (si eres realmente cruel) meterlos en un módulo de solamente pensar...

[La restricción de la Característica x 5 ha desaparecido en la segunda edición de *Aquelarre*].

¿Se puede superar el 100% en una Competencia?

La segunda edición permite superar el tope de la Característica base x 5 a cambio de gastarse una porrada de puntos... hasta el 100%. Se puede pasar de esa cifra solamente si por alguna especial circunstancia se tiene la Característica por encima de 20, o si en la creación del PJ nos han salido bonus que hemos ido sumando... Eso hace que tipos con más del 100% en algo (un arma, por ejemplo) sean realmente pocos... y que esos pocos puedan hacer heroicidades: un tipo con un 125% en un arma puede parar los ataques simultáneos de 4 enemigos con el nada despreciable porcentaje de un 50%...

¿Se tienen que gastar todos los Puntos de Aprendizaje recibidos al final de las aventuras o se pueden guardar para módulos posteriores?

Nada te impide acumular puntos sin gastar, pero las marcas de competencias utilizadas en la partida se borran al acabar ésta...

Sobre el Combate

Iniciativa

¿Debe tirarse la Iniciativa en cada asalto (12 segundos) o bien sólo en el primero?

En cada asalto, *of course*. Si no, no tendría mucha gracia, ¿verdad?.

Después de tanto tiempo jugando el otro día, en medio de un combate, uno de mis PJs empató la iniciativa con otro y nos surgió la duda de que si realmente podrían parar o esquivar los golpes si ambos son a la vez.

Los dos actúan simultáneamente. Paran, esquivan, golpean, se tiran salivitas y lo que haga falta...

¿Se tiene que respetar el orden de la declaración de acciones de combate? ¿Se pueden cambiar acciones en medio de un asalto?

Me temo que no...

Si en un combate hay más de un enemigo, ¿atacan de uno en uno o todos a la vez?

A no ser que sean muy tontos, muy nobles, o sus enemigos estén en un sitio estrecho, todos a la vez. El orden de ataques lo establecen las tiradas previas de Iniciativas. El defensor puede usar una misma acción de Parada frente a varios ataques de enemigos diferentes, con los malus que se indican en la pág. 65 del manual.

Acciones de Combate

En un turno de combate se pueden realizar acciones de tres tipos: De movimiento, de ataque y de defensa. En cada turno se pueden realizar dos acciones cualesquiera independientemente del orden salvo las de movimiento que solo se pueden realizar como segunda acción si la primera fue también de movimiento. ¿A que se debe eso?

Lo hice, simplemente, para que no me saliera un muskim que me dijera eso de "pego y salgo corriendo". No hijo, no. Si estás para pegar, te quedas para recibir. Y luego, si quieres, en el siguiente turno te vas...

Cuando un personaje gana la iniciativa y decide realizar dos acciones de ataque: ¿sus dos acciones de ataque van antes que la de los demás o primero realiza un ataque, luego los demás personajes realizan sus acciones y cuando hayan finalizado todos ellos el personaje que ganó la iniciativa realiza su segunda acción?

Sus dos acciones de ataque van con su iniciativa. Eso sí, su oponente (u oponentes) pueden defenderse.

¿Qué pasa cuando dos contrincantes deciden atacarse mutuamente, sin hacer paradas?

Que puede ser una carnicería. Si el atacante con mayor iniciativa consigue derribar a su oponente el

golpe de éste no se realizará, en caso contrario se efectuará normalmente.

Si un PJ me dice que usa una acción para parar o esquivar: ¿me tiene que decir a quién le va a parar o esquivar o funciona automáticamente con el primer ataque recibido?

Puede parar a dos atacantes con un malus de -25% en cada parada. Pero lo de *Esquivar* ya es un poco más peliagudo, pues se esquivan todos los ataques que haga un único enemigo. Es decir, que sí hay que especificar a quién se esquiva...

En un combate, el PJ o PNJ que debe defenderse antes de su turno, ¿vuelve a actuar cuando le indica su iniciativa o adopta el turno que le ha tocado para defenderse?

Supongamos que Iñigo Ojete, que ha sacado un vulgar 17 en Iniciativa, es atacado por un energúmeno que ha sacado Iniciativa 24. Iñigo ha programado Ataque y Parada. Parará el ataque de su enemigo cuando éste se realice (Iniciativa 24) y atacará cuando le toque (Iniciativa 17).

Acciones de Movimiento

¿Qué diferencia hay entre moverse 6 metros y 12 metros? ¿Alguna penalización a las habilidades de combate?

Mueves 6 metros caminando rápido y 12 metros corriendo. Los haces como primera acción, nunca como segunda. En un principio no hay penalizaciones, pero claro, siempre depende de las circunstancias... Por ejemplo, si el combate se desarrolla en un bosque, el DJ puede exigir una tirada de *Correr* si vas a moverte esos 12 m de una sentada, para ver si tropiezas o no con alguna rama de árbol...

Ataque a Distancia

¿Se puede apuntar con arcos, ballestas y armas arrojadas a una localización determinada?

No está previsto en las reglas, pero el DJ siempre puede dar un malus extra a la tirada si se desea dar a una localización específica.

Si una persona usa un arma a distancia, ¿cuenta como un ataque o como los dos, o se supone que la primera acción es el ataque y la segunda la recarga (en el caso de los arcos)? ¿Entonces podría un jugador disparar y defenderse? Por supuesto, no podría disparar en el turno siguiente.

El "ataque a distancia" es una acción, así que puedes usar la otra para recargar el arma o incluso defenderte con una esquiva o una parada... (esto último deberás hacerlo con el arma que tienes en la mano: mira las reglas sobre paradas con armas de tipo B en la pág. 65 del manual). Los arcos gastan una

acción en disparar y otra en recargar (con lo que disparan una vez por asalto de combate). Las ballestas necesitan una acción para disparar y tres para recargar (con lo que disparan una vez cada dos asaltos).

La tabla de modificación al daño: ¿es también para proyectiles y arrojadizas?

Rotunda, total y claramente sí. Ten en cuenta que no se trata de una modificación al daño solamente debido a la Fuerza, sino a la característica principal de la competencia, ya sea Fuerza, Agilidad o (en el caso de los proyectiles) Habilidad.

¿Hay manera de esquivar o parar un proyectil a pesar de lo que pone en las reglas?

Parar un proyectil con una espada o con la mano puede quedar muy oriental y muy ninja, pero muy poco demoníaco-medieval. Rizando el rizo, puedes usar tu sentido común: si especificas que te cubres la cabeza con tu escudo y la fecha da en dicha localización, es difícil que te atreviese la garganta. Del mismo modo, arrojarse al suelo tras un buen muro de piedra, una roca gorda o un compañero despistado también puede ser una buena forma de evitar flechazos.

La bonificación al daño por Habilidad alta, ¿se suma también a las armas de proyectiles? Por ejemplo, un cazador con Habilidad 20 tiene +1D6 al daño. ¿Esta bonificación se suma tanto a la espada como al arco?

Sí, se suma tanto a la espada como al arco, la ballesta o el cuchillo.

Ataque de Melé

Todo personaje con una Agilidad baja, con poco potencial de combate se convierte "mágicamente" en una máquina asesina con el +50% que otorga un ataque de melé. ¿Qué podéis decirme de esto?

El ataque de melé es un ataque desesperado, pero que puede darte una oportunidad frente a tipos mejor armados (más que nada porque en una melé solamente se pueden usar armas de tipo 1, cuchillos y espaditas cortas). Pero no es tan fácil, no...

Si un combatiente entra en melé con un defensor con un arma tipo 1, ¿ataca y defiende con un +50/-50 en cada caso?

¡Si! ¡Que sangría!... ¡Si!

¿Para entrar en melé hace falta alguna tirada o tan solo decirlo?

Exacto, solamente decirlo y lanzarse como un poseso contra su víctima, actuando el último...

¿Me puedo zafar de un atacante en melé si tengo un escudo y trato de empujarlo o "golpearlo" utilizando este? ¿Qué tiraría: Pelea o Escudo?

La cosa tiene su miga, ya que tal técnica se usaba, y de hecho había escudos con un pincho en el centro para ello... Siguiendo el espíritu de las reglas, yo aplicaría el porcentaje más bajo de las dos competencias, como se hace con el combate a caballo o el leer y escribir en otra lengua. Respecto al daño, yo le aplicaría 1D6 más los bonus de Fuerza.

Un tipo con un cuchillo y otro con un buen porcentaje en Pelea se meten a melé. Ahora, ¿puede el primero parar con su cuchillo Tipo 1? ¿Puede el segundo parar tirando Pelea el cuchillo del otro (ya que Esquivar creo que no se puede)?

A ver: el primero está en melé y tiene un +50% de atacar con el cuchillo a su contrincante. Este, con su buen porcentaje de Pelea, lo que tendría que hacer es usarlo para sacárselo de encima (librarse de la melé) y luego poder atizarle con tranquilidad.

Sí que se puede parar con Pelea (se supone que golpeas con tu antebrazo el antebrazo del otro, desviándole el arma).

Sí que se puede parar con cuchillo un golpe de puño (se supone que haces una finta con el cuchillo, y el otro aborta el ataque para no herirse).

Pero me refiero a dos combatientes metidos en melé (cuchillo contra puño), pero con las reglas en la mano lo cierto es que también es lícito parar con Pelea una espada de dos manos... Se podría explicar diciendo que se da al contrincante un golpe para desequilibrarlo y desviar el golpe, pero lo cierto es que no me convence (Nota Mental: especificar que la Pelea no para otra que ataques de armas tipo 1).

Tengamos en cuenta que dos tipos están luchando: uno de ellos se quiere meter en melé con su arma de tipo 1, con lo cual actuará en la segunda acción. Pero el segundo elige atacar y zafarse de la melé... Para zafarse, ¿tiran por Pelea antes que el primero entre en melé? Se supone que sí, ¿verdad? Pues imaginemos que falla la tirada de Pelea para zafarse y que el primero le impacta con el arma: ¿tiene derecho a otra tirada de Pelea para parar ese ataque?

No tiene derecho a otra tirada porque ya ha realizado dos acciones ese asalto y la última tirada de Pelea sería su tercera acción. Yo, de todos modos, si tuviera que entrar en melé, no haría "entro en melé y pego" sino "entro en melé y esquivo", porque si no te puede caer la del pulpo... Claro que como la siguiente acción del otro en el otro turno sea "saco cuchillo y sajo", pues a ver quien se ríe más...

Cuando alguien entra en melé, la víctima puede zafarse con una tirada de Pelea. Pues bien, ¿la tirada de Pelea es gratis? Es decir, ¿cuando uno declara que va a entrar en melé, la víctima hace seguidamente su tirada de Pelea para ver si están en melé o consigue zafarse, o por el contrario ha de declarar que realiza una tirada de Pelea y gastar su acción de combate para zafarse?

No va de gratis, sino que forma parte de las dos acciones que puede realizar el PJ en su turno... Pero que eso no te corte de hacerlo como mejor te parezca...

Esquiva

¿Cómo manejaís el esquivar? El libro pone que pasando la tirada esquivas todos los ataques de un solo enemigo. Bien, ¿eso implica que si hay dos enemigos te comes el segundo golpe directo? Por ejemplo, ¿qué posibilidades tiene un pajarillo (con megaporcentaje a esquivar) de no caer víctima de una lluvia de dardos?

Si estás concentrado en esquivar a un tipo, no lo estás en esquivar los golpes de otro. Sorry.

Y con las reglas en la mano, un pajarito no tiene ninguna posibilidad de escapar a una lluvia de dardos. Y los caballeros que cargaron bajo las nubes de flechas inglesas de Azincourt, tampoco (por eso se las comieron casi todas). ¿O es que tú puedes esquivar la lluvia (y eso que es solamente agua)?

¿Se puede esquivar a más de un enemigo en una misma acción de combate?

Tal y como dice claramente en la pág. 64-65 del manual, con una acción de esquiva se evitan *todos* los golpes que pudiéramos recibir durante ese asalto de *un* solo enemigo, sean uno o ciento uno. Se supone que uno centra su atención en el tipo, y empieza a esquivar todos los golpes que le caen encima.

Ahora, si el tipo que esquivamos tiene un compañero que también nos arrea... pues mala suerte.

¿La esquiva que aparece en la ficha es una esquiva de esgrima o es tirarse al suelo vulgarmente? ¿Se puede esquivar dos veces o una vez cada asalto?

La esquiva es una esquiva, es decir, dar un salto o un quiebro para evitar un golpe. No es nada sutil estilo esgrimistas con floretes. Y sí, se pueden esquivar dos veces en un asalto... si no haces nada más.

La esquiva aparece en el manual como una "acción de reacción" en cuanto a que es independiente de la iniciativa. Ahora bien: ¿agota una de las dos acciones que cada PJ tiene por asalto? Lo digo porque en ese caso, quien mayor iniciativa tenga, si realiza todas sus acciones, luego no puede esquivar, ¿no?

Eso es, el que gasta sus dos acciones ya no puede ni esquivar, ni parar, ni hurgarse la nariz, ni nada de nada...

Parada

¿Cuál es la diferencia entre detener con un arma y detener con un escudo?

Un arma se nos puede escapar de las manos al detener un golpe, si éste es producido por un arma de bastante más tamaño que la nuestra. Asimismo se puede romper si el enemigo al que paramos saca un crítico con su arma. Un escudo, por el contrario, sólo se volverá inservible cuando llegue a 0 de puntos de Resistencia, aunque si recibe un golpe crítico se supone que se le rompen las correas de sujeción o similar, cayéndose al suelo.

Al hacer los personajes, nadie se sube la Competencia de Escudos, ya que subiéndose la del arma que pretende utilizar ya le sirve tanto para parar los golpes como para golpear, y encima no se desgasta, aunque puede perderla o romperse. Y lo mismo me pasa con la daga de guardamano. Quizás se me escapa algo, pero ¿hay alguna ventaja en utilizar el escudo?

En el principio de los tiempos (cuando diseñaba el juego) pensé en darles más protagonismo, pero se me ocurrió que entonces la gente iría con escudo por todas partes, y que era algo lo bastante engorroso como para llevar solamente en el campo de batalla y aún así... ¿Las ventajas actualmente de llevar un

escudo? Pues que tienes la posibilidad de cubrirte una localización en caso de recibir proyectiles y que puedes parar los golpes con él si que se te escape de las manos, como es el caso de la espada y tal...

La daga de guardamano te da un +1 a la iniciativa cuando la usas para parar, aparte que, si algún mangumbi te entra en melé, se encuentra que tienes un arma de melé a punto para ese hermoso +50% del que gozareis en tan amoroso abrazo.

¿Cuándo se para con la daga de guardamano se le aplica malus por usar la zurda?

Si.

¿No es un poco surrealista combates con dos hachas de combate parándose y golpeándose mutuamente? Difícil y cansado, ¿no? O, más raro aún, un espadón bloqueando un estilete...

Me hace recordar que cuando estaba diseñando el juego me planteé unas reglas de Fatiga. Pero entonces tenía que tener en cuenta el peso de las armas y tal, y se hacía muy complicado y finalmente lo dejé (junto con la regla de malus o bonus a la iniciativa por armas).

El escudo tiene una resistencia, ¿entonces cada vez que se tira para detener con el escudo y se consigue hay que tirar el daño del arma y restársela al escudo? Creo que según las reglas sí, pero hace que el combate sea más lento...

A ver... Toda protección tiene una resistencia. Cuando a una cota de malla (Protección 5 y Resistencia 125) le sueltan un mascao de 15 puntos, se restan los 15 a la resistencia de la cota y los diez que pasan son el daño que recibe su portador (según su localización, claro). Si se para con un escudo, el escudo lo chupa todo (los 15 puntitos, en este caso) sin traspasar nada (jolín, me ha salido como un anuncio de compresas).

¿Sólo se pueden realizar paradas múltiples si se tiene un escudo?

No, puedes hacerlas perfectamente con una espada u otra arma.

Modificadores al Combate

Las bonificaciones al combate de la Tabla de Bonus también se restan como malus a la defensa. Por ejemplo, un soldado ataca a otro por detrás recibiendo una bonificación de +50%. ¿Se le resta -50% a la parada / esquiva del atacado? En este caso me parece aceptable, pero, ¿qué pasa con el +50% del ataque de melé? ¿También se resta de la parada / esquiva del atacado?

Sí, los bonus de ataque son malus de defensa. Y sí, dos tipos abrazados con un cuchillo cada uno lo tiene muy mal para pararse los ataques... Eso es una carnicería...

¿Hay algún tipo de malus porque las dos acciones de combate realizadas sean dos ataques?

No.

¿Qué efectos tiene pifiar un ataque?

Pues tal y como dice en el manual, que nos pase lo peor que nos podría suceder. El resto queda para la

calenturienta mente del DJ: ¿qué salga volando la hoja de la espada, quedándonos solamente con la empuñadura? ¿Qué el cinturón de los calzones elija este momento preciso para romperse, haciendo que nuestros pantalones bajen a manera de improvisado telón? ¿Qué la cuerda de la ballesta se rompa y, encima, nos dé en el ojo? Las posibilidades, como podéis ver, son infinitas...

En el sistema de duelos de *Villa y Corte*, la acción "Fingimiento" da un malus de -25% a la parada de adversario, pero se elimina con un "Arresto". Nunca me quedó claro si es en sí mismo un ataque, o si hay que acompañarlo con una carta de ataque. Y, por cierto, ¿el "Arresto" anula sólo el "Fingimiento" (es decir, el -25% a la parada) o también impide el ataque en sí?

Se trata de la segunda opción que planteas. Simulas hacer el ataque y en realidad haces otro. No tienes tiempo para preparar una defensa, pero si actúas primero y el "tiro" es bueno, no hará falta tal defensa... Respecto a la última pregunta, el "Arresto" anula el -25% a parada solamente.

Combate a Caballo

¿Se puede atacar a caballo con armas de tipo 3?

¡Hombre! Te recuerdo que las armas tipo 3 son las armas que se manejan a dos manos. Así que si las manejas no puedes sujetarte de las riendas, y te aguantas solamente con los estribos. Y encima, al ser armas largas y pesadas, al golpear con ellas te desequilibras con una facilidad realmente increíble... Yo te diría que no.

¿Qué pasa cuando uno está sobre un caballo y es atacado por lobos? ¿Dónde cae el ataque del lobo?

Las reglas dicen lo siguiente: "Si un combatiente a pie se enfrenta contra otro a caballo, todo impacto de localización pecho o superior que reciba el jinete lo recibirá el caballo". Es decir, si un grupo de lobos atacan a un jinete, éste podrá ser herido en piernas o abdomen, y los mordiscos que tendrían que irle a brazos, pecho o cabeza se los llevarán las piernas, cuerpo o cabeza (cuello) del pobre animal que tiene entre las piernas.

¿Alguien me cuenta un poco la mejor forma de llevar los combates a caballo?

Ten en cuenta que peleando con un caballo entre las piernas "manda" el porcentaje que tengas en *Cabargar* (si es inferior al que tienes en el arma que usas). Es decir, que con la misma tirada estás manejando al caballo y combatiendo.

Me lío un poco con todo eso del combate a caballo y los ataques de la gente de a pie contra los caballos.

Primero, la iniciativa tendría que calcularse en base a la Agilidad del caballo (aunque esto me parece que no lo pone en las reglas). Segundo, si van en plan carga y tal, el daño del arma del jinete se dobla y toda localización inferior a pecho se considera pecho. Tercero, por estar en una posición superior al respecto al tipo de a pie, se le podría dar un bonito bonus de +25% a la pegada.

Eso sí, lo de destripar los caballos a cuchilladas es tradición de honda raigambre en este país (y si no que

se lo digan a los pobres Mamelucos de Murat cuando se enfrentaron el 2 de mayo de 1808 a los "majos de Madrid con las "chinas" empalmás...).

Cuando un hombre a caballo se dispone a cargar contra un enemigo lleva una fuerza terrible, ¿no? El peso del equino más el peso del jinete más la velocidad que provocará un impacto brutal. Todo eso ya está reflejado en el manual, por eso se dobla el daño. Ahora bien, pongamos que ese jinete reciba un golpe de su contrincante (p. ej. un garrotazo: 1D6 más el bonus al daño) con toda la fuerza cinética que lleva consigo. ¿No creéis que el contrincante debe hacer bastante más daño?

No está contemplado en las reglas, aunque admito que es una idea interesante. Como tantas cosas, dependerá del buen hacer del DJ.

Una carga o embestida, ¿se para o se esquivas?

Las dos cosas. Ya sé que queda muy peliculero parar con una espada corta la carga de un lancero a caballo, pero alguna fantasmada le teníamos que meter al juego, ¿o no? Si no estás conforme siempre puedes decir que, pese a haber desviado el arma con la parada, el pobre PJ es arrollado por la fuerza del empuje del caballo y su jinete. En ese caso te aconsejo que repases el daño que hacen los cascos de un caballo.

Efectos del Daño

Las secuelas de combate: ¿son curables o permanentes?

Si te refieres a la pérdida de porcentaje en las competencias de Habilidad o Agilidad cuando el PJ está muy cascao, se curan cuando se recuperan los puntos de Resistencia del PJ. Si te refieres (y me temo que sí) a la Tabla de Secuelas (la cual se aplica cuando pierdes la mitad o más de los puntos de Resistencia de un solo meco)..., lo siento. A nadie le crece de nuevo un ojo, o una oreja, o recupera el uso de una mano cortada o machacada (a no ser que se use la magia, con lo cual ya no me meto).

Para qué sirve realmente apuntar las heridas que se reciben en cada parte del cuerpo, ya que el manual no lo aclara, y si al fin y al cabo el daño se descuenta de la RES... Supongo que le daría más realismo al combate, porque si acumulas mucho daño en un brazo, por ejemplo, éste podría quedar inutilizado. Me gustaría saber si alguien utiliza realmente esto y cómo hacerlo porque la verdad lo veo un poco lío.

Te remito a la pág. 68 del manual, segundo párrafo, sección *Efectos del Daño*.

Los efectos de los daños por heridas en brazos y piernas (los que reducen las competencias de Habilidad y Agilidad a la mitad): ¿son permanentes o hasta que se curen los puntos de daño?

No son permanentes, a diferencia de los que suceden cuando se pierden la mitad o más puntos en una sola localización (pues suele significar la amputación del miembro en cuestión).

La duda que tengo es sobre las secuelas en extremidades, o sea, si el daño se divide por dos al

golpear una extremidad, la posibilidad de hacer una secuela a una persona con un mínimo de Resistencia es mínima, menor aun si se lleva armadura, a menos que se haga un crítico. Sin embargo en la cabeza se hacen secuelas casi cada vez que se impacta en ella. ¿Hay algo que me estoy perdiendo?

No, lo haces bien. Piensa que la cabeza es algo especialmente delicado...

¿El por 2 al daño en la cabeza se hace antes o después de aplicar la armadura?

Después.

¿Se puede aturdir o dejar inconsciente al oponente sin matarlo ni herirlo seriamente?

Según las reglas un personaje puede desmayarse al perder 2/3 de sus puntos de Resistencia, o quedar conmovido al perder la mitad de dichos puntos en la cabeza de un solo golpe. No obstante, en casos concretos (ataque por la espalda, reducir a un borracho o a un individuo poseído) el DJ siempre puede solicitar una tirada por *Pelea*, la competencia de combate comodín... Para tener éxito, la localización de golpe debería ser la cabeza (cosa que puede arreglarse con la Tabla de Dificultad).

Armas

¿Por qué el hacha a dos manos está dentro del grupo Hachas y la espada a dos manos en un grupo diferente al de Espada (está en Espadón)? ¿No sería más lógico y equilibrado que las armas a dos manos estén en un mismo grupo?

A ver... Tanto el hacha como la maza a una o dos manos funcionan alzando el arma y descargando un golpe más o menos seco y contundente, así que, siendo su manejo similar, pueden tener (y tienen) la misma Competencia. La espada permite hacer bastantes más filigranas que el espadón, que por sus características solamente puede ser manejado de una manera: volteándolo por encima de la cabeza y "segando" con él como si fuera una guadaña. Como ves, sería ilógico darle la misma competencia.

¿Cuál es la Fuerza mínima que tiene que tener un PJ para llevar un arma de dos manos (Espadón, Hacha de Combate, Maza Pesada) a una mano?

Demasiada para un humano.

¿Pesa mucho más un hacha de mano que una espada normal?

Depende del modelo. Las hachas solían estar más descompensadas, eso sí, ya que el peso lo tenían en la punta del arma... (lo cual, para dar fostias de arriba abajo no era una desventaja, precisamente).

¿De donde proceden, históricamente, los arcos que aparecen en las reglas de *Aquelarre*?

Bien. El arco largo es eso, un arco grande, posiblemente una imitación del arco galés, que si no recuerdo mal debe hacerse a medida, y ser exactamente de la misma altura que quien lo dispara... Corrígeme, que seguro que meto la gamba. Hay referencias de que los Navarros copiaron estos arcos tras su experiencias en las guerras con (y contra) franceses e ingleses, y que los usaron en la conquista de Albania.

Sobre el arco corto, como dice Tardón, no es el arco curvado, sino el arco recto pequeño propio de las tropas orientales, traído por los musulmanes desde el norte de África. Los cristianos, por supuesto, solían usar ballestas. Hubiera sido todo un detalle por mi parte que me marcara el moco de especificar todo esto en las reglas y de poner limitaciones sobre tipos de armas según nacionalidades y tal y tal... pero los que pensáis esto sobrevaloráis mi rigor histórico e infravaloráis la capacidad de mi malsana gandulería.

¿Qué armas tienen "pomo", aparte de las espadas o dagas?

Todas las que tienen empuñadura.

Uso de Dos Armas

¿Cuáles son las reglas para luchar con dos armas, cómo, por ejemplo, con dos cimitarras?

No hay dichas reglas, al menos de momento.

¿Un individuo no puede llevar, por ejemplo, dos espadas normales? ¿O dos cortas? Eso sí, aplicando el malus a la de la mano mala. Y no solo llevarlas, sino atacar con las dos a la vez.

Con las reglas en la mano, no.

Agradecería mucho que alguien me dijera como va el combate con dos armas en *Aquelarre*. Por eso de la toledana en una mano y la vizcaína en la otra tan al uso por las malas (y no tan malas) calles de la Villa. La verdad es que, aparte de para darle gustillo al juego, no le veo ninguna utilidad ya que se tiene lo mismo en parar que en atacar con un arma. Si tengo 90% con mi espada, ¿para que gastar puntos en aprender a manejar una daga?

Según las reglas de *Villa y Corte*, te da un +1 a la Iniciativa parar con cuchillo y atacar con espada. Admito que no es mucho, pero es una ventaja... Además, también está el detalle de que si tu daga acaba en el suelo tu espada todavía estará en tu mano. Y que si te entran en melé la espada no te vale de nada y la daga sí.

¿Se puede luchar con dos armas en *Aquelarre* (una en cada mano)? Y si esto es así... ¿Qué ventajas se obtienen?

Lo cierto es que, históricamente, en la Edad Media la gente se inventaba mil y una historias a la hora de ir al combate. Llevar dos espadas no, pero había quien se ponía hojas afiladas en los hombros para hacer daño a la gente al empujarla, o que se calzaba unas espuelas con espolones afilados laterales, para rasgar al pobre que pasara a su lado. Había también pequeños escudos con pincho, guanteletes con arma incorporada y mil y una cosas más.

Armaduras

He supuesto que las armaduras que vienen cubren todo el cuerpo menos la cabeza (aunque la cota de malla, la cota con refuerzos y la armadura de placas si que cubre la cabeza).

Las armaduras cubren todo el cuerpo, cabeza incluida (con capucha, bonete o similar) y encima, puede ponerse casco si tu profesión lo admite.

Una duda sobre las armaduras: ¿cómo se sabe que tipo es la armadura (1, 2, 3, 4, 5 o 6)? ¿Por el orden que ocupan en la tabla?

Sí, el orden de las armaduras es correlativo. "1" corresponde a Ropa Gruesa y así...

Con lo del Yelmo, debo tener un problema grave, ya que sigo sin enterarme. El casco protege +2, pero el yelmo, ¿+8? Con placas se convertiría en, ¿16 de protección en la cabeza?

Mira el manual. No es protección +8. Es protección 8. Es decir, que a diferencia del casco, NO suma su protección a la del peto o la cota. Solamente puede llevarse con cota de malla con refuerzos o con armadura de placas, da una protección de 8 en cabeza y un montón de malus. ¿Por qué usarlo? ¿Por qué no llevar simplemente un casco, que sumado a una cota de mallas ya da una protección de 7 (5 + 2) y con cota con refuerzos ya da el 8 (6 + 2)? Pues porque el yelmo tiene mayor resistencia (75 frente a los 40 del casco), por lo que protege de más golpes. Y porque en la época un caballero solitario con yelmo era presa fácil de tipos peor armados y protegidos, pero con mayor movilidad y visibilidad. El barón medieval pesadamente armado iba a la batalla o bien en grupos de caballeros (haciendo cargas y llevándose todo por delante) o bien rodeado de sus peones, que lo rodeaban y protegían sus costados. Quizá la regla sea un poco exagerada, pero es que en *Aquelarre* quería primar precisamente esto: la Agilidad y la Habilidad frente a la fuerza bruta.

¿Alguien podría explicarme claramente como funcionan los cascos y yelmos? Es decir, ¿una armadura protege en la cabeza? ¿Cuánto protege un yelmo? ¿Y un casco? ¿Se suma a la armadura que se lleve? ¿Da solo 2?

Un casco sí suma su +2 a la protección de la armadura general. El yelmo solamente se puede usar con armadura de placas o cota reforzada, y no se le puede poner nada debajo, así que tiene su 8 de protección y poco más.

¿Qué tiene de especial el yelmo? Si suponemos que la armadura completa lleva casco, éste protege igual que el yelmo (8), pero no tiene los malus en la Percepción e Iniciativa. ¿Qué ocurre aquí?

El Yelmo tiene más resistencia a los golpes que el casco.

La armadura de placas, ¿siempre se considera que lleva el yelmo incluido, o podrías llevarla con casco?

Claro que puede llevarse el casco con la armadura de placas... Hasta se puede suponer que es uno de esos cascos con visera y tal... Pero recuerda que esa armadura no protege cabeza. Si yo quisiera llevar una máquina de matar acorazada, me limitaría a cota con refuerzos más casco, que aunque da ciertos malus al movimiento y a la iniciativa, son soportables...

¿Cuál es el nombre de la armadura histórica que se desarrolló tras la cota de malla?

Quizá una Armadura de Placas (una cota de malla con refuerzos de placas de metal en brazos, muslos y

torso). Y corría por algún sitio una cota laminada, creo...

Una armadura tiene un determinado número de Puntos de Resistencia, pero si un PJ sufre heridas siempre en la misma localización, ¿la armadura no debería perder Puntos de Resistencia hasta un determinado porcentaje y a partir de ahí el daño lo recibiría el PJ completamente? Se supone que la armadura en esa localización ha quedado destrozada.

El sistema está así en gran parte porque es sencillo y rápido de aplicar (y con todo hay bastante gente que pasa de él). En un futuro cercano tiene que salir un suplemento llamado *Armas y Armaduras* en el que se podrán poner protecciones específicas a diferentes partes del cuerpo, con lo que este problema que tienes se solucionará.

Cuando te quitan puntos de resistencia de la armadura, te los quitas de la resistencia total, ¿pero en que influyen las distintas partes del cuerpo en la armadura?. Me explico: si te quitan 5 puntos de resistencia en la armadura del torso, primero se quitan de la total y luego de la parcial (torso), ¿que diferencia hay.?

Vamos a ver, una cota de malla (Resistencia 125, puntos de protección 5) recibe un impacto en la zona del brazo de 15 puntos de daño. La cosa se resuelve así: la flamante armadura pierde 15 de sus 125 puntos de resistencia totales (desgarrón que te crió), absorbiendo 5 puntos de daño, por lo que pasan 10 al brazo, que por ser zona no vital se reducen a la mitad: 5 puntitos de herida para el nene.

¿Cuánto pesaba una armadura completa en la Edad Media?

Una armadura completa (*full plate*) pesa 25 kg. Pero además, debajo tienes que llevar una cota de mallas (*chainshirt*, por lo menos, si no *chainmail*), 12-20 kg, y debajo de ésta ropa acolchada (*padded*), otros 5 kg. Total, entre 40 y 50 kg. Esto sólo sirve para luchar a caballo, por razones obvias, por eso, lo normal era llevar cota de malla y una coraza para el pecho, que te pone el peso total en unos 30 kg y te deja respirar mucho más.

Según he entendido en el libro, las armaduras protegen la cabeza, tronco y extremidades. ¿Entran en ese campo las cotas de malla o de cuero con refuerzos? Si es así, he aquí la gran duda: ¿Cómo es que protegen la cabeza y extremidades?

En un principio y para simplificar todas las armaduras protegen todas las zonas del cuerpo. La cabeza, además, cuenta con la protección extra del casco o del yelmo. Tengo previsto cambiar esto a medio plazo y hacer reglas de protección en diferentes partes del cuerpo.

Una cota de placas con refuerzos y una de mallas tienen la misma resistencia y protección, pero la de mallas resta movilidad y todo eso... ¿Cómo es eso? ¿Por qué no utilizaba todo el mundo la de cuero con refuerzos que aún por encima era más barata?

Hay una errata en el libro. El cuero con refuerzos tiene Resistencia 75 y Protección 3 y no se puede nadar con él. La cota de malla tiene Resistencia 125 y Protección 5, no se puede nadar con ella y tiene -10% a las competencias de Agilidad.

Respecto a la Adarga, ¿es una protección más que se suma a la armadura del brazo donde se lleve o actúa como un escudo, teniendo que tirar tu porcentaje en éste para parar? Y si fuera de esta última manera, ¿no sería un poco arriesgado parar con algo que solo te va a dar 3 puntos de protección?

La Adarga es un escudo. Se usa con esa competencia, si para resta tres puntos al daño y el resto pasa a la protección que se tenga en el brazo (que, en las reglas de *Aquelarre*, es la protección de todo el cuerpo). Así, si se tiene un peto con refuerzos, son 3 puntitos más... Que tampoco está mal. La ventaja de este escudo es que, al ser ligero, no tiene malus a nada.

Respecto a la Coraza Corta, supongo que los 6 puntos que da protección será solo en el pecho, ¿no?

La coraza corta es una armadura ligera. En un principio cubre todo el cuerpo menos la cabeza. Ya sé que la regla de armaduras es una de las más controvertidas, y de hecho pienso sacar unas reglas opcionales de protección cuando pueda, pero hasta entonces hay que ser fieles a lo que pone en las reglas (bueno, tengo que ser fiel yo, que vosotros, si no os gusta, podéis pasar de mí en estéreo).

PNJs en Combate

Me gustaría saber si no existe un sistema más rápido para el combate cuando no se trata de uno contra uno; me refiero a cuando se enfrenta a un número que es el doble de los PJ o cuando les sacan una ligera ventaja numérica (y no refiero a combate de masas, porque tampoco llega a ello) (...). Yo ya intento aligerarlo un poco usando la misma iniciativa para todos los PJ (...).

A ver, lo de hacer que todos los PNJ tengan la misma iniciativa es un viejo truco de honrosa tradición, y que yo sepa perfectamente válido desde los tiempos del D&D caja roja. Sobre el combate épico entre mogollón de PNJ y tu grupo, quizá las reglas de moral de PNJ en combate que aparecen en el manual te ayuden.

¿Cómo hacer que un combate con tantas personas resulte medianamente dinámico? ¿Vosotros tiráis los

dados en las escaramucillas en las que no hay ningún PJ? ¿Y cómo decidís quién gana si no los tiráis?

Si no hay ningún PJ metido en el combate... tú verás lo que haces, pero yo me limitaría a hacer mucho ruido de dados detrás de las tablas y luego inventarme el resultado.

Según el libro alguien con un 70% en Armas es un soldado de élite, y por mi experiencia, para un PJ un 70% en Armas es lo más normal del mundo, así que: ¿qué baremos seguís a la hora de poblar el mundo que recorren vuestros PJ para tener PNJ que supongan cierto esfuerzo y no sean masacradas a las primeras de cambio?

Yo, personalmente, procuro meter a los PNJ humanos con valores medio-bajos. Por varias razones: primero porque si no cualquier grupillo de soldados mindundis se cepillaría a los grupos de PJ en un decir "Jesús". Segundo, porque nadie dijo nunca que los PJ de cualquier juego de rol (y *Aquelarre* no es una excepción) tengan que ser personas normales. Recapacitemos: cuando nos encontramos con una movida rara lo que hacemos es apartarnos del mal rollo y seguir con nuestra vida. No investigaremos, no nos meteremos en marrones y no nos jugaremos el pellejo. Esto se queda para los protagonistas de los cómics, de las novelas, de las películas... y para los PJ de los juegos de rol. Por eso han de ser gente... "cualificada". Claro que un porcentaje alto en Espada poco hace frente a un Demonio Mayor cabreado.

¿Cómo debe tratar el DJ a los PNJ que contrata un Personaje?

Pues con la mayor lógica del mundo, por supuesto. En primer lugar, el jugador no debe tener la ficha de los criados (o soldados) PNJ que ha contratado, ni saberlo todo sobre ellos. El DJ tampoco tiene que detallarlos específicamente: basta con determinar un par de Características y algunas Competencias.

Para jugar un PNJ hay que tener en cuenta dos normas principales:

Un PNJ nunca tendrá ideas geniales, no tomará decisiones por sí solo y, sobre todo, nunca le quitará el protagonismo a un PJ.

El PJ nunca podrá estar seguro de los PNJ que lo acompañen. Cuántos más tipos contrate para que le sigan, más posibilidades habrá de que sean ladrones, bandidos o traidores dispuestos (respectivamente) a robarle, degollarle o engañarle.

Sobre la Magia

Racionalidad e Irracionalidad

Si *Aquelarre* es un mundo de leyendas en el que todo lo Irracional tiene cabida, ¿porqué limitar la magia a pactos con el diablo? ¿Magia blanca es sólo la curativa? ¿No existe entonces la Magia? ¿Es sólo la manifestación de los poderes de los Angeles y Demonios? Mi pregunta es: ¿cuál es el fundamento de la Magia en el *Aquelarre*?

Te quejas que la magia en *Aquelarre*, de redoma y matraz, no permite hacer prodigios cotidianos estile encender un fuego con un gesto y cosas así. Eso no es exactamente correcto, pero requiere cierta explicación.

Se parte de la base que el mundo de *Aquelarre* está dividido en dos realidades: la Racional y la Irracional. Ambas coexisten. El hombre pertenece a la primera, las criaturas legendarias a la segunda. Los animales, a ambas (si os fijáis tienen siempre 50 RR / 50 IRR). Al ser criatura racional, el hombre necesita componentes mágicos y realizar determinados ritos para hacer magia, amén de creer en ella. Las criaturas irracionales solamente necesitan saber los hechizos. No necesitan componentes.

Así que las criaturas irracionales si que hacen cualquier hechizo del manual chasqueando los dedos (eso es dominio...) ¿Y los humanos? Pues, como mucho, pueden hacer que criaturas a su servicio (es decir, demonios elementales, por ejemplo) lo hagan. Así que si en *AD&D* un mago enciende un fuego con un gesto... bostezarás, porque es algo relativamente sencillo. Pero si eso mismo lo hace un mago de *Aquelarre*... estará diciendo que es un mago goético lo bastante poderoso para tener al menos un elemental de fuego a su servicio, que ya sea invisible o convertido en persona o animal (con el hechizo de *Metamorfosis*) es el que ha encendido el dichoso fuegucito...

¿Por qué se relaciona lo Racional con la Fe?

Cierto es que desde el punto de vista actual lo racional es creer en nosotros mismos, y todo lo que no sea suficientemente palpable es irracionalidad, desde la locura hasta la fe verdadera, los milagros o la magia... Pero en la Edad Media el pensamiento era diferente. Se tenía a los moros por malvados porque, habiendo escuchado la palabra de Dios, no creían en ella, ya que lo hacían por malicia y maldad, pues para cualquier mente lo preclaro y natural es creer la religión verdadera.

A nivel de reglas.. es que un mago capaz de rezar con fe podría ser la hostia, tú... Que no se puede ir de procesión y repicar las campanas llamando a misa a la vez... Otra cosa es que los que usan magia estén condenados... no es así, pues no usan magia negra, y las fuerzas celestiales (que ahora ya pueden salir a dar bofetadas) no tienen nada contra ellos. La FVL y la Inquisición son otra historia, claro...

¿Qué piensa la Fraternitas Vera Lucis del noble arte de la alquimia? ¿La ve como artificio del demonio? ¿O tiene una mentalidad más abierta?

No tiene ningún inconveniente en usar la Alquimia como ciencia.

Ganancias y Pérdidas de RR/IRR

Si un PJ es testigo de un suceso "paranormal" (ángeles, demonios, hechizos...) tira por RR y si falla gana IRR, ¿no es así?

Un PJ gana IRR al ver los efectos de un hechizo si no tiene un mínimo en IRR (según el nivel del hechizo). Y gana IRR (perdiendo RR) si falla una tirada de IRR (según que bicho sea, con malus). La RR sirve como protección "natural" frente a la magia.

Si un mago que por razones extrañas ha bajado su IRR hasta 55 lanza un hechizo de nivel 3 o 4: ¿aumenta su IRR en +3 por ver como él mismo ha lanzado su hechizo? Tengamos en cuenta que en la Tabla de Ganancias de Irracionalidad pone: "Ver los efectos de un hechizo de niveles 3/4: +3 a la IRR si se tiene IRR 65 o menos".

Sí, quizá sea poco lógico pero correcto. Considera que la Irracionalidad es la confianza en las fuerzas mágicas, así que es lógico que crea un poquito más en ellas...

¿Se puede ganar IRR por ver el mismo hechizo varias veces repetido o ver el mismo tipo de criatura IRR varias veces?

Sí.

¿Por acabar con una criatura irracional no se gana RR? A fin de cuentas, muerto el perro, acabada la rabia, o muerto el mito, "destruida" la leyenda.

En el manual aparece escrito lo siguiente: "Se pierde asimismo 1D10 en IRR (ganando los mismos puntos de RR) si se elimina a una criatura irracional o demoníaca sin usar la magia."

Si la RR abarca la creencia en Dios y en la religión, ¿la visión de un ángel, milagro o criatura celestial aumenta la RR o la IRR? ¿Por qué?

No aumenta nada. La fe es algo mucho más sutil que ver a una criatura angélica. La fe se demuestra con obras (en la visión fascistoide del *Aquelarre*, matando criaturas irracionales, es decir, infernales).

Los ángeles son la racionalidad pura porque lo más racional es creer en ellos (es un argumento medieval, a mí no me mires). El mundo irracional, de la locura, la fantasía y la magia, es su opuesto.

La gente gana IRR cuando ve hechizos mágicos... Pero, ¿los gana siempre? Por ejemplo, si un compañero le echa un potingue a su espada y casualmente esta no se rompe en la pelea (tampoco tiene porqué romperse siempre) no creo que el PJ debe ganar IRR. Al contrario, si ves como tu espada se oxida y en un minuto cae al suelo convertido en un montón de polvo, aquí se debe ganar IRR. ¿Es así o no?

Se ganan IRR cuando se ven los efectos de un hechizo..., a no ser que los efectos no sean evidentes. Por ejemplo, en una campaña que dirijo yo hay dos hermanos. Uno es un goliardo que practica la magia en secreto, y su hermano es un soldado. Éste lleva una espada (regalo de su hermanito) con un talismán de *Arma Invencible* en la empuñadura. Antes de entrar en combate el goliardo "bendice" el arma (es decir, activa el hechizo) y su hermano se lanza al combate confiadamente, sin perder ni un punto de RR.

Si la RR es lo contrario de la IRR, ¿por que no existe una tablita de ganancias y pérdidas de RR como la hay de IRR? Que ocurre si se me aparece Metatrón, los Malache o el arcángel Miguel... ¿Por que diablos no gano RR y pierdo IRR? Y si veo a un cura realizar un exorcismo con el poder de su fe o a base de garrotazos en la cabeza, ¿por que no gano RR y pierdo IRR?

Lo de ganar RR me lo planteé, y muy seriamente, en su momento. Y finalmente decidí que no. Que tener fe no fuera tan fácil como creer en lo mágico, lo oculto y lo demoníaco. Que para perder IRR haya que currárselo, no limitarse a contemplar apariciones divinas y sus actos. Más que nada, para que la gente no subiera y bajara RR/IRR demasiado alegremente. Ahora mismo, hay una progresión lenta pero constante de los Pj hacia la IRR, quieran o no quieran, y creo que es así como debe ser. Que poco a poco se vayan sintiendo resbalar hacia "el lado oscuro", y que evitar la condenación de su alma les cueste mucho, mucho, mucho...

¿En un PJ la suma de RR y IRR siempre debe sumar 100 o eso es sólo al principio?

La RR y la IRR siempre deben sumar 100, pero puede haber negativos en la RR (mientras que no puede haberlos en la IRR).

Pongamos un ejemplo: un grupo de PJs sale indemne de una aventura con tintes sobrenaturales y el DJ decide que al haber sobrevivido a esta les da 1D10 de RR. Esto está muy bien, pero ¿y si hay en el grupo algún brujo o alquimista? ¿Podía cambiar ese 1D10 de RR a IRR, o al menos ignorar la recompensa? Al fin y al cabo te puede decir que durante la aventura ha descubierto algo nuevo sobre el mundo irracional.

Cuando ves un bicho, o los efectos de un hechizo, ganas IRR (a no ser que la tengas bastante alta) ya que "crees más" en lo sobrenatural. Si, por el contrario, luego vences al bicho en cuestión SIN USAR LA MAGIA (espadas y poderes de la fe solamente) recuperas confianza en ti mismo, ves que a estas mariconas puedes ganarles por muy bichos que sean y ganas RR (perdiendo IRR).

Los ángeles y el mundo celestial, ¿no debería pertenecer al mundo de la Irracionalidad en vez de a la Racionalidad?

Aunque y la idea de que los ángeles funcionaran por IRR no dejaba de resultar atractiva (pues entonces nada los diferenciaría de los demonios) me decidí por la RR por dos motivos:

Primero, para desvincular Milagros de Magia. O una cosa u otra.

Y segundo, por un escrito de la época que venía a decir que los musulmanes eran paganos por malicia. Pues al estar en contacto con la Palabra de Dios, ésta

era una Verdad Tan Preclara que había que negarla conscientemente, ya que tu corazón y tu razón te invitaban a creer...

¿No debería subir la Racionalidad por ver criaturas celestiales y bajar por matarlas?

Es que es más fácil perder la fe que ganarla, nen... Ver milagros aumenta Racionalidad, ver criaturas celestiales, no.

Cuando un PJ ve a una criatura irracional gana IRR. Pero si la criatura parece, a simple vista, por ejemplo, una mujer normal (como las meigas), ¿gana IRR siempre o sólo gana IRR cuando se de cuenta de que es una verdadera meiga? ¿O es que con las criaturas que parecen humanas no se gana IRR nunca?

Sólo ganaremos IRR cuando veamos algo irracional, y en el caso de criaturas que aparentemente sean normales pues nada, ni ganancias ni leches. Ahora si... en el momento en que esa señora de tu ejemplo le de por mirar fijamente a un incauto, arquee una ceja y le señale con los dedos índice y meñique extendidos y a consecuencia de ello la persona apuntada quede reducida a polvillo humeante, entonces con una tirada de *Conocimiento Mágico* o *Leyendas* podrá llegar el PJ a descubrir que esa señora tiene muy mal fondo, y entonces sí se ganaría IRR (en este caso no sólo por descubrir que estamos ante una Meiga si no también por el efecto del hechizo).

Aprendizaje de Hechizos

¿Puede mi PJ alquimista aprender un nuevo conjuro? ¿Puedo escribir Grimorios?

Si, todo ello se explica en el suplemento *Grimonio*, de inminente aparición.

¿Puede un PJ investigar o desarrollar nuevos hechizos mediante el estudio, la meditación y las pruebas, aunque sean los mismos que aparecen en el libro pero sin necesidad de usar Grimorio o Maestro?

Es una posibilidad interesante, pero habría que desarrollarla con cuidado, ya que si no se puede redescubrir el *Fireball*, y la liamos...

Para aprender un hechizo de un Demonio Superior, ¿hay que tardar las semanas correspondientes?

No. Aprendes el (o los) hechizos de manera automática.

Ejecución de la Magia

¿Por qué un humano, al ser criatura racional, necesita elementos para hacer magia? Es decir, ¿por qué somos racionales? No estoy seguro de eso.

Bueno, podría contestarte que esto es un juego, y que así son las reglas... Pero si me haces un pequeño ejercicio de telequinesis (es decir, mover cosas con la mente) y yo veo que no es un truco prometo cambiar esta regla en la próxima edición.

¿Cada cuánto tiempo se puede volver a intentar realizar un hechizo de Talismán o de Maleficio en el caso de que no salga a la primera? Y en el caso de que no salga, ¿existe un período de recuperación de este Talismán?

Un hechizo (de cualquier tipo) puede intentarse realizar cuantas veces se pueda mientras se tengan los componentes necesarios y suficientes puntos de Concentración. Un talismán, además, no pierde sus propiedades con el paso del tiempo, así que, aunque es el que más se tarda en crear, suele ser el que mayor éxito tiene entre los PJ (que no veas cómo se ponen cuando pierden uno).

¿Cuánto tiempo se tarda en preparar (no fabricar) un hechizo?

El mago tarda dos acciones de combate en pronunciar las palabras adecuadas, junto con los movimientos de manos necesarios. En ese tiempo (12 segundos) no puede hacer ninguna otra cosa.

¿Cuando activa el poder de un Talismán se tardan siempre dos acciones de combate?

No sólo en el caso de los talismanes, sino en el de todos los hechizos. El mago no puede hacer nada más que lo que está haciendo, pero el hechizo se activa en el mismo turno (es decir, cuando le toque por su iniciativa).

¿Los magos pueden parar o esquivar un ataque, una vez lanzado su hechizo, o se tienen que "comer" el golpe a la fuerza?

Según las reglas, lanzar un hechizo cuesta dos acciones de combate, durante las cuales el ejecutante debe abstenerse de realizar cualquier otra acción. Así que si se les viene un tipo a la carrera, y ellos se temen que van a perder la Iniciativa, o no conocen ninguno capaz de pararlo... es mejor que se escabullan primero a un lugar seguro.

Veamos, en un combate, el brujo se pone a echarse un hechicín y el brucolaco malo al que se enfrentaba le pega un buen toque. ¿Qué hago? Se supone que para hacer un hechizo debes hacer ciertos pases mágicos, etc, ¿Puedo suponer que el golpe molesta bastante y por lo tanto darle algún malus al hechizo? Otra opción es hacerlo tipo Dungeons: si te golpean pierdes la concentración y no puedes hacer el hechizo (con lo q pierdes tus PCs). ¿Qué pensáis al respecto?

Citando textualmente de la respuesta a la pregunta de si las criaturas IRR necesitan ingredientes de la FAQ del manual: "... Una herida interrumpe un conjuro. Así que si el atacante gana la iniciativa al mago y saca la tirada... pues el pobre mago (o criatura IRR) se queda con herida y sin hechizo...". No dice nada de los PC, pero ya que ha empezado a lanzarlo y es interrumpido, se supone que lo ha hecho mal (igual que si hubiese fallado la tirada de IRR correspondiente) y perdería los puntos de concentración invertidos.

¿No es un poco lenta la realización de un hechizo en Aquelarre?

Se tardan doce segundos (dos asaltos de combate) en lanzar un hechizo. El tiempo de decir unas palabrejas y mover un poco las manos. Nada más. Eso sí, los hechizos necesitan unos componentes preparados previamente (ungüentos, pociones,

talismanes). Las invocaciones son un poco más elaboradas, pero si tienes atado a un demonio elemental, aparece solamente pronunciando su nombre, sin más tonterías. Por lo que respecta a los Maleficios, admito que son un poco más laboriosos, pero también la relación efectividad / nivel es un poco más alta...

¿En qué competencia debe tirar el ejecutante el D100 cuando lanza un hechizo?

En el resultado de su IRR menos el malus del hechizo. Es decir, si se desea lanzar un hechizo de nivel 3, deberá lanzar los dados y sacar igual o menos que su IRR-35%, que es el malus de los hechizos de dicho nivel.

El mago crea un ungüento, talismán o poción y tarda cierto tiempo, según su porcentaje de Alquimia y siempre le sale bien. Es cuando quiere activar el hechizo que ha de tirar por su IRR modificada... ¿Y si el que está intentando la tirada es uno que reúne justo los requisitos de IRR y Conocimiento Mágico? ¿También tendría el penalizador por el nivel del hechizo?

Para lanzar un hechizo sin problemas has de tener como mínimo 50 en IRR y 50 en *Conocimiento Mágico*. Así que si lanzas un hechizo de nivel 3, tu porcentaje es de 50-35=15%. Supongamos ahora que un mago cafre donde los haya con su 115% en IRR lanza el mismo hechizo: él tiene un 115-35=80% (y además, su víctima tiene un -15% a su tirada de RR, suponiendo que tenga derecho a hacerla, debido a que la IRR del mago pasa de 100...).

No estoy seguro de haber comprendido bien las reglas: ¿el mago que hace la poción, el ungüento o el talismán tiene que hacer la tirada de IRR modificada solamente cuando crea el objeto? Las restantes veces que lo quiera activar es automático, ¿no?

No, no. El mago crea un ungüento, talismán o poción y tarda cierto tiempo, según su porcentaje de *Alquimia*. Siempre le sale bien. Es cuando quiere activar el hechizo que ha de tirar por su IRR modificada...

Al utilizar un ungüento o poción se lanza la IRR y si se falla, ¿se pierde la dosis o la podemos utilizar hasta que "caduque"? Si es así, ¿puedo beberme una poción, por ejemplo, Valor, y usarla en 2D6 días?

Te bebes la poción, te untas el ungüento y dices las palabras. Si no lo haces entonces, pues nasti de plasti...

En las pociones, talismanes, ungüentos: ¿se hace la tirada de IRR (y la pérdida de PC) al prepararla o al consumirla? Si es al consumirla, ¿quién hace la tirada de IRR: el que la preparó o el que la consume?

Se hace la tirada al consumirla, y la hace el que la activa. Por ejemplo, si es un talismán de arma invencible puede esgrimirla un soldado y estar el brujo detrás de él diciendo palabrotas para activarla. Será el brujo el que hará la tirada de IRR y perderá PC.

¿Los talismanes tienen alguna limitación al uso, es decir, los puedo usar cuanto quiera o tengo un limita (por ejemplo, una vez al día)?

En teoría, mientras tengas PC puedes usar los Talismanes tanto como quieras.

Una persona puede utilizar pociones, ungüentos y talismanes si tiene un mínimo de IRR y le enseñan cómo usarlos (aunque no conozca el conjuro ni pueda crear el componente material). Pero, por ejemplo, ¿debería funcionar un conjuro de *Arma Invencible* lanzado por un brujo sobre un compañero con baja IRR?

Esto me ha sucedido en las partidas, y en ellas los jugadores (perros viejos con más muecas en los dados que canas tengo yo en la cabeza) tienden a "ignorar" en lo posible y lo imposible que les han lanzado un "yuyu" (qué decimos por aquí). En general, yo no les hago tirar por RR, pues considero que la negación de la magia ha de ser algo voluntario, pero eso sí, ganan IRR al ver los efectos del conjuro (y alguno hay que "pasa" del tema, y que no quiere conjuros, aunque sean beneficiosos).

No me queda nada claro el efecto de cuando un arma es mágica: ¿Con que tenga algún hechizo activado se la considera mágica, aunque no sea de combate?

Pregunta interesante... En un principio yo diría que sí. Es el potencial mágico lo que hace que pueda dañar a criaturas protegidas contra el daño físico sin más, así que si llevan determinados talismanes o se untan con ungüentos, aunque no sean específicamente de ataque (estilo *Arma Irrompible* o incluso *Inmunidad al Fuego*, estirando mucho...) la cosa podría pasar. De todos modos, la última palabra la tiene el DJ, y no sirve mojar las armas con pociones, por muy potentes que sean, ni usar ungüentos que se usan sobre personas (quedaría muy raro untar un arma con un ungüento de *Virginidad*, ¿no?).

¿Qué puedo hacer con un personaje brujo que se ha aprendido una serie de "combos" de hechizos y es prácticamente invulnerable cuando los lanza?

Pues yo, cuando arbitro, les dejo hacer. Igual que dejo que los Pj guerreros lleguen al 100% en hacha a dos manos o espadón o que los ladrones lleguen al 100% en esquivar. Simplemente, entonces aparecen los bichos realmente gordos del Bestiario... Y si los jugadores creen que sus Pj son invulnerables... cascarán. Aunque a veces me llevo sorpresas, sobre todo si los cabrones se lo montan bien, que en una ocasión tuve que organizar una retirada innoble de un demonio menor hecho unos zorros, que casi se me lo cargan... Claro que el grupo de Pj también estaba hecho unos zorros, y la casa en la que se habían atrincherado era una ruina humeante rodeada de bichos del infierno y adoradores humanos en estado comatoso... pero eso es otra historia.

¿Qué hechizos necesitan componentes mágicos a la fuerza aunque los lancen criaturas del mundo irracional?

Ninguno. Los componentes mágicos son un medio, una vía con el que el hombre (criatura Racional) puede interactuar con el mundo Irracional. Las criaturas que ya están en dicho mundo no lo necesitan.

Las criaturas y seres irracionales pueden lanzar cualquier tipo de hechizo sin necesidad de componentes mágicos. Si te lanza uno de estos seres un hechizo de *Maldición*, ¿sirve que un PJ intente

un *Anular Maldición* sabiendo que le haría falta la figura con que se realizó el maleficio? ¿Cómo, si no existe? Yo interpreto que en ese caso no haría falta la figurilla.

Para anular una maldición hecha por una criatura irracional hay que matar a esa criatura. Sorry.

Una meiga lanza un hechizo de *Explosión*. Al no necesitar componentes, tampoco hay poción que lanzar, así que por un momento no supe qué hacer para "lanzarle" el hechizo al PJ. Al final interpreté el hechizo como una "mini bola de fuego" que salía de la palma de la mano y volaba hacia el sujeto, así que hice pasar una tirada de *Lanzar* a la bruja normalmente. ¿Interpreté bien el hechizo? ¿Cuál es la versión "oficial"?

Sí, el hechizo *Explosión* es la versión "firebole" de *Aquelarre*. Los pobres mortales necesitan fabricar la poción y lanzarla, las criaturas mágicas... pues no. Os recomiendo que probéis algunos hechizos en manos de criaturas irracionales, y veréis qué divertido. Por ejemplo, el no muy popular *Corrosión del metal* adquiere una nueva dimensión cuando te lo tira un bicho, de buenas a primeras, a tu flamante espada nueva...

¿Las criaturas del mundo Irracional y demás seres demoníacos también necesitan 2 asaltos de combate para lanzar hechizos?

Sí, aunque no necesitan componentes mágicos para ellos (así que ellos también se escabullirán si ven a los PJ demasiado cerca, que aunque sean Irracionales, no son tontos).

Por cierto, y ya que estamos hablando de esto: una herida interrumpe un conjuro. Así que si el atacante gana la Iniciativa al mago y saca la tirada... pues el pobre mago (o criaturita Irracional) se queda con herida y sin hechizo. De nada.

Clasificación de Hechizos

Yo me pregunto sobre el tema de la magia y sus clasificaciones. Según está planteada se tiende hacia coger talismanes, al ser más útiles en las aventuras. A mi esto no me gusta mucho ya que se pierde mucho, pero me parece difícil hacerlo de otra forma. Vaya, ¿que pido sopitas!

Vamos a ver, la gente los prefiere porque no tiene que ir con el rollo de "me quedan tantas dosis, y éstas caducan tal día y tal otro, y tengo que hacer más". Pero bueno, hacer "de alquimista" se puede hacer entre partida y partida, que de todos modos siempre hay que espaciarlas (a nivel de tiempo de juego) mientras los tontos de los PJ luchadores se recuperan de sus heridas... Te recuerdo que en *Aquelarre* curarse requiere reposo y tiempo, y por experiencia propia sé que es un periodo ideal para que los "no luchadores" se dediquen a estudiar y a fabricar esas pociones y ungüentos que no te acaban de convencer... Que, además, con el hechizo de *Conservación* retrasan bastante su fecha de caducidad.

Fabricación de Hechizos

¿Los hechizos de Talismán han de volver a prepararse una vez usados?

Supongo que te refieres si, tras usar el Talismán una sola vez, ha de volver a crearse otro (ante lo cual, según las reglas, tendremos que trabajar de 9 meses a 2 semanas, según nuestra suerte y conocimientos). No. El Talismán tarda tanto en crearse porque se le deja colocado un hechizo, el cual puede ser activado cuantas veces se desee (siempre que tengamos puntos para ello). Un hechizo de *Pacificación de Fieras Salvajes*, por ejemplo, se coloca en un Talismán con forma de medalla o placa, con unos símbolos dibujados y envuelto en una bolsita. Una vez activado, este hechizo dura 1D6 horas. Tras este tiempo, puede ser activado de nuevo sin problemas, siempre que el talismán no sea destruido y tengamos Puntos de Concentración suficientes.

¿Cuántas pociones y/o ungüentos se pueden preparar a la vez? Por lo visto se pueden hacer 6 dosis de una determinada poción o ungüento a la vez, pero en otro párrafo dice que se puede preparar simultáneamente hasta 3 pociones y/o ungüentos distintos. ¿Puedo hacer un total de 18 pociones y/o ungüentos cada vez, siempre y cuando sean de conjuros distintos? ¿Puedo repartir mis 6 pociones y/o ungüentos entre 3 conjuros distintos? ¿Si mezclo varias pociones y/o ungüentos distintos sólo puedo hacer 3 cada vez?

Se pueden preparar seis dosis de pociones o ungüentos, ya sean del mismo tipo o de hasta tres tipos diferentes (por ejemplo, tres dosis de *Corrosión del Metal*, dos de *Fidelidad* y una de *Impotencia*).

Componentes de Hechizos

¿Donde puedo conseguir las uñas de alguien? Es que, entre los componentes, los pelos son relativamente fácil de conseguir... ¡pero las uñas! ¿Alguien alguna vez ha conseguido alguna? ¿Cómo lo hizo?

Sobre las uñas, Arnoldo de Villanueva, médico de reyes y Papas, hereje y alquimista del siglo XIV, le hacía la manicura a sus pacientes y les cortaba el pelo, según él por motivos higiénicos... ¡Imagínate las guarradas que podría hacer luego con los recortes!

¿Qué es "Mercurio sidérico al estado de precipitado encarnado" o el "Agua solarizada en el signo lunar"?

Cosas que hay que hacer previa tirada de *Alquimia*.

Hechizos

He leído que el hechizo lanzado tiene efecto el mismo turno, ¿no? Si es así, al lanzar *Aceleración* me ocupa 2 acciones así que me sobran cuatro en el turno que lo lanzo, ¿no?

Correcto, aunque en el primer turno no ganará la iniciativa automáticamente, ya que empieza el turno con la iniciativa "a pelo", sin los efectos del hechizo que aún está recitando.

En el *Aquelarre a Agaliaretp*, ¿tiene que ser el hijo primogénito el sacrificado? Me da la impresión que sí, pero bueno...

Sí, el origen del sacrificio se debe a un antiguo ritual pagano de los hebreos, cuando adoraban al dios Moloch sacrificándole su primer hijo. Se supone que la juega de Abraham e Isaac en el *Génesis* hace referencia a ello. Sea como fuere, aún quedaban adeptos a Moloch en tiempos de la revuelta zelote (aprox. 70 d.C.) y los romanos se dedicaron a perseguirlos, como hacían siempre, sosos ellos, que se encontraban con un culto que realizaba sacrificios humanos...

En el *Aquelarre a Agaliaretp* el único componente es el hijo primogénito del ejecutante. Ahora me pregunto, ¿qué posibilidad hay de que vuelva a invocar a tal demonio en posteriores aquelarres si hijos primogénitos se tienen sólo uno en la vida? ¿O acaso se vale eso de tener varios hijos pero de distintas mujeres? ¿En este caso son hijos primogénitos?

Para realizar el primer *Aquelarre a Agaliaretp* tienes que sacrificar a tu hijo. En sucesivos aquelarres este detalle se obvia (aunque los sacrificios humanos siempre son gratos al señor de la goecia).

Si invocas a un Demonio Superior, ¿hay que hacerlo después regularmente?

Depende del humor de cada Demonio en ese día (o noche) determinados, pero en un principio sí. Es una manera de adorarle, y rendirle pleitesía.

¿Quién controla las entidades demoníacas una vez invocadas? ¿El DJ o el PJ?

Digamos que el PJ dice a su demonio elemental lo que ha de hacer... y el DJ interpreta lo que le ha dicho. Hay que tener en cuenta que a los demonios elementales no les hace mucha gracia servir a los humanos, y si obedeciéndote al pie de la letra te pueden hacer una putada, pues te la hacen. Cosas de la vida.

¿El hechizo de *Arma Invencible* sirve contra armaduras mágicas y protecciones naturales (piel gruesa)?

Sí, a no ser que la víctima lleve consigo un talismán de *Amuleto*, en cuyo caso puede tirar por RR o *Protección Mágica*, y de pasarla, ignorar los efectos del hechizo (es decir, ignorar el ignorar armadura).

¿Cómo funciona el hechizo *Arma Invencible* contra auras del estilo de las de los demonios o ángeles? ¿Y contra la proporcionada por el hechizo de *Invulnerabilidad*? ¿Y contra armaduras del estilo armadura negra y demás armaduras especiales? ¿Y contra escudos?

A ver... Ten en cuenta que es un hechizo de nivel 3: solamente sirve contra protecciones físicas (si no sería demasiado poderoso). En el caso concreto de los escudos, te recuerdo que no dan armadura extra, sino que "chupan" todo el daño... así que el hechizo no funciona con ellos.

¿El hechizo *Arma Invencible* para que tipo de armas sirve? ¿Sirve para los arcos, ballestas y hondas? Si es así, ¿se usa sobre el arma o sobre el proyectil?

Si se usara sobre armas de proyectil el hechizo se tendría que usar sobre el proyectil (un proyectil un poco caro, pero en fin...).

Respecto al hechizo *Arma Irrompible*, en su descripción dice que evita que el arma de haga añicos cuando es golpeada por un arma de tipo superior o por un crítico, pero deja claro que aún así se te puede escapar de las manos, pero unas páginas después (en la pág. 102), cuando se dan recomendaciones sobre como llevar un personaje mago se dice que con ese hechizo el arma tampoco se nos caerá de la mano. ¿A cuál hago caso?

A las dos. Un ungüento de *Arma Irrompible* va de coña si lo untas a un palo, que tal y como se dice en la pág. 102 no se considera arma en ninguna parte... Y tal y cómo se dice en la pág. 65 "Palos y lanzas (...) se rompen en lugar de caerse". Es decir, que un palo con éste ungüento nunca se escapará de las manos (porque los palos no lo hacen) y nunca se romperá.

¿Sería posible lanzar el hechizo de *Arma Irrompible* a otras cosas que no fuesen armas, pero que estuviesen hechos de materiales similares? Tales como arcones, puertas, ventanas, escudos, armaduras, etc, aumentando el numero de ungüentos usados, según el tamaño del objeto. Y si se pudiese lanzar a una armadura, ¿cómo pondría los efectos? Yo personalmente había pensado en que simplemente no perdiese puntos de resistencia, pero seguro que a alguien se le ocurre algo mas ...

Mmmm, si no son armas, mal lo veo...

¿Un homúnculo se diferencia de un animal normal?

Depende de cómo esté hecho. Te recuerdo que ese bichejo se puede crear con uno o varios de estos animales: Murciélago, Rata, Serpiente y Mono. Según como te describa el mago que hace el homúnculo, éste parecerá más raro o menos. Si lo hace usando solamente una rata, puede llevarla tranquilamente encima, en plan mascota y tal... Ahora, si lo hace mezclando mono y murciélago (para que tenga manos y pueda volar)... Pues eso...

¿Un homúnculo recibe experiencia al termino de cada aventura?

En un principio, no.

¿Por qué no se considera magia negra *Creación de Homúnculos*? A mi entender, si un brujo que vuela es maligno, uno que se "monta" las mascotas a base de trocear animalitos y remendar los trozos también debe serlo.

Si te fijas suelen ser hechizos de magia negra los que usan componentes de seres humanos. En el hechizo de *Vuelo* se necesita esperma de ahorcado.

¿Las enfermedades venéreas (que en el manual aparecen como incurables) se curan con el hechizo *Curar Enfermedades*? ¿Y la rabia, ya que existe otro hechizo, *Curar la Rabia*, que hace lo mismo?

Evidentemente, se refiere a que son incurables por medios no mágicos. De las tres enfermedades venéreas medievales por excelencia (Ladillas, Herpes y Gonorrea), las ladillas no son más que un tipo de piojo que, como dice el manual, se eliminan afeitando la zona en cuestión. El Herpes es una infección vírica y hasta el descubrimiento de los antibióticos no tenía cura: o curaba por sí misma o simplemente se la

dejaba hacer. La Gonorrea, de hecho, si tenía una cura... o algo parecido: se calentaba una varilla de plata al rojo vivo y se introducía en el agujerito de mear, para cauterizar la "herida interior" que causaba la supuración amarillenta... A veces, hasta funcionaba, tú...

La sífilis puede considerarse como un equivalente cultural a nuestro SIDA actual, ya que es una enfermedad venérea mortal hasta el descubrimiento de la penicilina.

El hechizo de *Curar la Rabia* cura esa enfermedad, y solamente esa. El de *Curación de Enfermedades* las cura todas, incluida la rabia. El primero es un hechizo de poción que se puede preparar en unos días. El segundo, aunque más fácil, requiere un talismán, cuya confección previa puede durar un año entero... Si se tiene, de coña, pero si no...

El hechizo *Curar la Rabia* dice que finalizado el tratamiento el paciente se cura o se muere: ¿cómo sé qué es lo que pasa? También dice que hay que administrarlo antes de que la garganta se inflame: ¿cuando se inflama?

Si se falla la tirada del hechizo el paciente muere. Si no, vive. Cuando el enfermo de rabia está próximo a morir se produce una inflamación de la garganta que le impide tragar y finalmente hasta respirar, muriendo por asfixia.

El hechizo *Detección de Hechizos* dice literalmente que detecta personas o seres que lleven conjuros encima activados o no. Hasta ahí bien. Ahora me preguntaba si el conjuro en si, también permitiría detectar a personas o seres que sean víctimas o presas de otros conjuros y que los lleven activados encima, sin saber claro que lo están, como por ejemplo el de *Maldición o Discordia* y los demás por el estilo. Obviamente si es posible la posibilidad que comenté recién, no entrarían en ella los efectos instantáneos como los *Bálsamos de curación, Curación de heridas graves, etc.*

Afecta a todos los que llevan conjuros activados, sean conscientes de ello o no.

¡Atención! Este hechizo cambia ligeramente en el *Grimorio* (el suplemento ya mencionado).

La "piedra sin nombre", que como todos sabemos es el principal componente para realizar el hechizo *Elixir de la vida*, ¿es una piedra única o por el contrario existe más de un ejemplar? Yo he supuesto siempre que hay varias, puesto que si no, no podría haber varias personas realizando el hechizo a la vez.

Sobre la piedra sin nombre, es un hechizo que saqué, en su día, de una vieja tradición árabe, y la cosa quedaba así, "una piedra que es mucho más que una piedra". Supongo que es una reminiscencia de algún culto preislámico a la madre Tierra, del que tendríamos otro ejemplo en la adoración a la Kaaba, la piedra negra que se encuentra en la Meca, y que es el único idolo que Mahoma no se atrevió a destruir.

Sobre cuantas piedras hay... Evidentemente varias, si no lo hemos fastidiado... Pero son muy, muy raras... Y puedes suponer (yo lo supongo así) que tienen una cierta conciencia propia... Que están vivas, vamos...

Si un cura no "debe" tener una IRR alta, sino todo lo contrario, ¿como puede haber buenos y santos curas que realicen exorcismos, que como todos sabemos es un pedazo de hechizo?

Exorcismo se ha convertido ahora en un poder de la Fe (véase *Ultreya...*). El hechizo por el que los magos irredentos pueden expulsar demonios y etcéteras se llama (ahora) *Expulsión*.

¿Qué hacer cuando (por sistema) uno o varios de los PJ se cogen el hechizo de *Invisibilidad* y combaten siempre a sus enemigos bajo los efectos de este conjuro?

Bueno, es evidente que un PJ con el hechizo de *Invisibilidad* es un peligroso oponente, y un buen refuerzo para cualquier grupo de Aquelarre. Si tus jugadores le cogen gusto a este truquillo, empiezan a sentirse invulnerables e invencibles, y las partidas ya no tienen tanta emoción, puedes empezar a aplicar alguna de estas ideas:

Es un hechizo caro (4º Nivel, malus a la IRR -50%). Un PJ que empiece irá de 25% con él. No es tanto. En caso de ataque repentino, hay bastantes posibilidades de que el mago tenga que hacer varios intentos antes de acertar. Recordemos que mientras se prepara un hechizo no puede realizarse ninguna acción, y que los PC (Puntos de Concentración) se gastan se consiga o no el efecto deseado...

Por otra parte, los malos pueden ser muy malos, pero no estúpidos. Un ser invisible hace ruido al moverse, y deja huellas en el barro o en la nieve. De todos modos, los bonus y malus por sorpresa no se los quita ni Dios: es decir, un personaje invisible tiene un +25% en atacar a su enemigo, y -40% a la hora de ser atacado por estos.

Además, ver este hechizo en acción disminuye en 3 puntos la RR de todos aquellos que tengan IRR inferior a 65. Seguramente el resto del grupo de PJ (que prefieren una RR cuanto más alta, mejor) terminará hasta las narices del hechicito de marras.

Para finalizar, es este un hechizo de Talismán, que requiere llevar encima una frágil y delicada figura de cera. Si esa figura se rompe, el mago que la lleve muere. ¿Qué sucederá si la tiran al fuego, o la roban, o se pierde? ¿Cómo puedes ver, es como llevar tu corazón dentro de una frágil vasija de barro!

Todos sabemos que cuando se rompe la estatuilla del hechizo de *Invisibilidad*, el PJ/PNJ muere. Ahora mi duda viene a la forma en que muere: ¿El Pj explota en mil pedazos? ¿El PJ muere en el acto y cae al piso duro como una piedra? ¿Alguna otra que quieran contar?

Tanto las *Clavículas de Salomón* (creo recordar que lo saqué de allí) como el manual dejan muy claro que al mago en cuestión le pasará lo mismo que le pase al talismán: si se rompe "en plan jarrón chino", pues eso, si se arroja al fuego pues se derrite, si es mutilado lentamente con una daga, pues eso también... Vaya, veo que vuestras perversas mentes se llenan de insanas maquinaciones...

Si utilizo el hechizo *Invulnerabilidad*, ¿se suma a la armadura?

Si, el hechizo de *Invulnerabilidad* puede sumarse a la armadura que lleves...

El hechizo de *Mal de Ojo* dura 1D6 horas, pero: ¿sólo contra un blanco o contra cualquier blanco al

que el PJ mire? Es decir, ¿no es un poco cafre que usando 10 Puntos de Concentración extras e ir mirando a cualquiera que intente hacerle algo le provoques una pifia automáticamente?

El hechizo de *Mal de Ojo* es sobre una única víctima por asalto. Y los Puntos de Concentración extras te los tienes que gastar en cada asalto. Así que no es tan potente como te lo imaginabas...

¿El hechizo *Metamorfosis* funciona sólo con animales o también con criaturas irracionales?

Necesitas la grasa y la hiel del animal en cuestión... Si logras "eso" de una criatura irracional... pues adelante.

En el hechizo *Sumisión* se puede leer: "el Receptor deberá conceder al Ejecutor todo lo que le pida, excepto deseos sin sentido o que impliquen daño físico a su persona". La segunda cláusula es clara, ¿pero la primera? Es algo demasiado genérico. Es evidente que la orden "Desnúdate" en mitad de una plaza no tiene mucho sentido o "Ponte a graznar como un pato". Sin embargo, ¿entraría en esa categoría el decirle a un joyero sumiso "Véndeme todas tus joyas por una moneda de plata"?

Es la típica salvaguarda para que el hechizo no se escape de las manos del DJ, o que la partida degenera (del estilo "ahora te metes tres dedos en el culo, y tal y tal..."). Como siempre, es el DJ el que tiene la última palabra...

¿No sería mejor subir de nivel el hechizo de *Suerte* (a nivel 3, 4 o incluso 5)? En esta edición nueva sigue apareciendo como de nivel 2. Creo que es demasiado poderoso. Modifica totalmente el único elemento caótico del juego: el azar de los dados.

Vamos a ver, el hechizo de *Suerte* es uno de los que más ampollas han despertado entre los foros de discusión. De entrada, aquellos que quieran subirlo de nivel, bien libres son, que yo soy de los que creen que el mete las narices en cómo arbitra uno no ha de salir por la puerta sino por la ventana (y los colisteros como Dani, Mar, Jordi y Miky, que han tenido la desgracia de verme en acción, saben que no lo digo en broma).

¿Por qué es tan barato un hechizo poderoso como el de *Suerte*? Por varias razones, principalmente dos: primero, es un hechizo que permite que los PJ puedan realizar heroicidades. Y esto, en un mundo como el de *Aquelarre* en el que hay tantos bichos que se salen de madre y la mayor parte de los hechizos son "poco prácticos" es de agradecer, creo yo...

Segundo, si las cosas se escapan del control del DJ, es un hechizo fácilmente controlable: requiere la bendición de un hada. Así que, si no se ponen hadas en la campaña, no hay hechizo... Y si se hace uso y abuso del talismán en cuestión, con que aparezca un hada y retire sus favores pues se acabó el problema y a otra cosa...

Además, os recuerdo que la *Suerte* se va gastando. Aquellos que abusen de este hechizo pueden tener problemas a la larga, sobre todo si espaciáis los tiempos de "recuperación".

El modificador de -50 a la tirada de Sexo que ofrece el hechizo *Virilidad*, ¿se aplica si uno de los miembros de la pareja está bajo los efectos del hechizo o tienen que estarlo los dos?

Al receptor del hechizo.

El hechizo *Volar*, ¿es de goecia sólo por usar como ingrediente semen de ahorcado?

Es un hechizo brujeril típico, sacado de los procesos de Zugarramurdi, creo recordar. En este contexto, hay que recordar que el gallo es enemigo de las brujas, que son de la noche, mientras que el gallo es guardián del día.

San Benedictino inició la costumbre de recitar al amanecer maitines y laudes que recibían el nombre de "canto de gallo" o *gallicinium*. Estos salmos tenían la función de anunciar la llegada del día y poner fin a los poderes malignos que podían haber reinado durante la noche. ¿Creéis que es posible que estos cantos tengan el mismo efecto sobre el hechizo de *Vuelo* que el canto del gallo en sí?

Depende de la fe que tenga el que reza. Si es alguien que lo hace con verdadera devoción y no el típico fraile tripón y medio borracho que se rasca el culo medio dormido mientras canta algo que ni sabe lo que es..., pues quizá se merezca una tirada...

El otro día, charlando entre partidas acerca de *Aquelarre*, saltó uno de mis compañeros y me preguntó si no se podría hacer un hechizo que anulara los malos de las armaduras, cascos, escudos... Así que la pregunta sería: ¿desvirtuaría mucho el mundo de *Aquelarre* la inclusión de un hechizo llamado *Anulación de Malus*?

No creo que una armadura "mágica" más ligera de lo habitual rompa la idea de un juego donde hay hechizos estilo *Arma Invencible*. Eso sí, de un nivel altísimo, que tampoco es para incoordinar demasiado.

El Infierno

¿Qué criterio debo seguir como DJ para conceder 1, 2 o 3 entidades elementales a un PJ que haga un *Aquelarre* a un Demonio Mayor?

Bueno, de entrada, por el hecho de hacer un *Aquelarre* uno se convierte en el esclavo de un Demonio Mayor..., el cual no tiene por qué entregarle servidores elementales. Como inmediatamente el Demonio en cuestión le encarga una tarea a cumplir, según el grado de éxito que se tenga en dichas tareas, se le concederán uno o varios elementales para su servicio personal. Es decir, cumplir la tarea en plan discretito, haciendo estrictamente lo necesario y nada más, puede premiarse con un solo elemental. Hacer "algo más" de lo que se pide, o hacerlo excepcionalmente bien, con dos. Rizar el rizo, logrando un éxito espectacular, y además peloteando "al jefe" (provocando un baño de sangre en el caso de Frimost o haciendo uso y abuso del sexo en el caso de Masabakes) puede premiarse con tres.

Por otra parte, cualquier medida de pata puede servir de excusa para que el Demonio (a cuyo servicio, recordémoslo, está el invocar) le retire los elementales, o peor aún, los vuelva contra él.

¿Pueden dos servidores del mismo demonio reconocerse mutuamente como tales a simple vista? Y en el caso de que no se reconozcan como tales, ¿cómo deberían comportarse el uno con el otro? ¿Deberían pasar el uno del otro, o por el contrario aliarse? ¿Le importaría a Agaliareph una alianza de ese tipo o los tratos que tiene con sus servidores son

"únicos e intransferibles"? ¿Quizás le importe un comino lo que hagan sus servidores en la tierra mientras no interfieran en su actividad?

Bueno, hay que tener en cuenta que Agaliareph es con mucho el más caótico de los demonios (al fin y al cabo, nació de la ira de Dios). Por otro lado, a los demonios lo que les importan, son los resultados, así que si se dedican a hacerse putadas dos de sus acólitos, sin interferir el Mal, por él, de coña.

¿Influye mucho en el juego el perder el alma?

Influye en el hecho de que no puedes rezar pidiendo auxilio celestial, y puede que algunas cosas particulares de cada módulo te afecten. Depende mucho por cada DJ, y de la manera en que haya perdido el alma el PJ.

¿Se pueden ahuyentar a los demonios y criaturas mostrándoles objetos sagrados (cruces, estrellas de David)?

Puede ocurrir, si se tiene Fe. O lo que es lo mismo, si se dirige una fervorosa plegaria a Dios, y a los ángeles, es realmente necesario, el PJ se lo merece y el DJ está de buenas.

¿Se pueden enfrentar entre sí dos o más entidades demoníacas?

Sí, si ambas están controladas por magos enemigos y reciben la orden directa de atacar. Deberán obedecer a sus amos aunque ambas pertenezcan a la misma raza.

El Cielo

¿Cuándo se deben rezar a los ángeles? Si los rezos a los santos vienen bien explicados en el manual, ¿cuándo puede uno rezar a un ángel? ¿Debe demostrar su devoción primero rezando a los santos? ¿O no tiene nada que ver? ¿Se sobreentiende que para rezar a un ángel hay que tener RR 100 o hay que hacer algo más?

Con las nuevas reglas de la segunda edición... no se puede. Las criaturas angélicas pasan a ser PNJ más o menos bestias que vendrán a "echar una mano" o a darte de fostias según convenga... Eso no quiere decir que estén prohibidas las actuaciones estelares de los "siete magníficos" (léase "Arcángeles").

Un tipo con RR 100, ¿es "un ser perfecto, su fe es absoluta" como dice el manual, aunque sea un verdadero hideputa?

La frase ahí está y no voy a poner en evidencia al inútil que la escribió (casualmente, un servidor). Pero convendría recordar que hay situaciones que dan bonus a la hora de rezar a determinados santos, y que el DJ puede poner bonus y malus a la tiradita según el comportamiento de los personajes (como se refleja en el ejemplo de la misma página). Es decir, que si un café ha alcanzado un 100 en RR degollando criaturitas irracionales y comporta como un absoluto ****, pues el DJ tiene el perfecto derecho de hacerle un soberbio corte de mangas cuando las cosas vengán mal dados y se ponga de beato santurrón...

¿Puede un cura ser mago y devoto de dios en una cruzada contra el diablo?

No, es incompatible. La Iglesia cristiana, aún hoy, considera pena de excomunión el uso de la magia, incluyendo la adivinación.

¿Puede una figura clerical practicar magia negra?

Sí, pero renuncia a los poderes divinos.

¿Los votos de un fraile (castidad, pobreza y obediencia) cuentan como votos privados en una confrontación? ¿Permiten puntos de daño extra contra seres diabólicos? ¿Los otros personajes no religiosos pero sí creyentes (ejemplo: paladín-calatravo) pueden hacer votos privados y por defecto realizar confrontaciones y puntos de daño extra a las fuerzas del mal?

Los votos de un fraile sí cuentan como votos privados en una confrontación. Y también permiten puntos de daño extra. Y los otros personajes no religiosos pueden hacer votos privados y realizar confrontaciones.

Supongamos una pelea entre un fraile y un ígneo: ¿Si el fraile "golpease" (en una confrontación) al ígneo, le haría 3 puntos de daño (por sus votos)? ¿O bien debería usar algún tipo de arma bendita o mágica para poder aplicar el bonus de +3 al daño?

Los votos dañan al ígneo cuando es golpeado, aunque el arma no le haga nada de daño (en ese caso, por no ser mágica).

Sobre el Bestiario

Animales

¿Se pueden parar ataques de animales con armas y los animales parar ataques de armas?

Buena pregunta. No está previsto en las reglas, así que tendrá que dejarse en manos de la lógica de cada DJ. Yo propondría que los bichos que carecen de una potente armadura natural intentasen esquivar los golpes en lugar de querer pararlos (a no ser que sean subnormales profundos), ya que es evidente que si intentas parar una espada con la pata desnuda vas a sufrir una herida. Respecto a si se puede parar un ataque de bicho (una mordedura, por ejemplo) poniendo el filo de un hacha por delante..., en principio sí, siempre que el bicho no se lo bastante *parit* de colocarse previamente en ataque de melé. De todas formas, se supone que el bicho es un animal, pero no un gilipollas, que si suelta un bocado y en lugar del brazo le pones la espada, se frena y detiene su acción como puede...

Las garras y demás armas naturales, ¿en que categoría hay que englobarlas? Si decides parar con estas armas, ¿cuanto daño bloquean? ¿3, la armadura natural de la criatura o una cantidad fija como en el caso de utilizar una capa envuelta en el brazo?

A ver, un arma "para" todo el daño. En el caso de armas naturales, como el bicho se llevaría el daño, lo más lógico es que se dediquen a *Esquivar* los golpes. Los ataques que sean parados por armas se supone que son simplemente desviados (porque no quedaría muy bien que el bicho se fuera hiriendo y el PJ parando tan ricamente, sin atacar).

El otro día, usando un par de animalejos, me percaté que todos tienen entre sus características los puntos de RR e IRR al 50 / 50 para todos por igual. ¿Qué utilidad vendría a tener? ¿Un perro tendría que tirar RR para evitar los efectos de un hechizo de Maldición? ¿Los valores de RR e IRR en los animales se modifican de la misma que en los humanos?

La RR e IRR 50 de los animales refleja la neutralidad total de estos bichos. Al no tener los conocimientos ni creencias en religiones, supersticiones, etc, es lógico creer que no tienen porque tener valores altos o bajos en eso. Ni creen ni no creen, simplemente son animales y desconocen todas esas "paparruchas". Están justo a caballo entre los dos mundos, compartiendo ambos y sin decantarse por ninguno (cosa que no sucede con los humanos, que tienden a elegir).

En cuando a que se "coman" o no los hechizos, deberían tirar normalmente como los demás, salvo que para el transcurso de la aventura suponga un inconveniente, entonces el DJ debe pasar o no directamente de estos hechizos o hacer que el hechizo funcione directamente, sin tirada de nada.

Criaturas Irracionales

A los seres que sólo les afecta la magia, ¿les afectan las armas mágicas?

Yes, si, cierto, OK.

Cuando se combate a un ser irracional al que solo le daña la magia: ¿le dañan las armas mágicas? ¿Les afecta el conjuro de Muerte?

Sí, correcto. Le dañan las armas mágicas y le afecta el conjuro de *Muerte* (qué putada, ¿no?).

¿Como se representa en Aquelarre el miedo ante los seres irracionales?

A ver, no hay ninguna regla en ese sentido, más que nada porque fastidia mucho que tu PJ se quede paralizado por una mala tirada de dados en momentos claves de la historia. Si quieres dar algo de emoción a la cosa, ante sucesos que no son ni claramente explicables ni claramente inexplicables se puede tirar por RR para ver la reacción de los PJ y así motivar a los jugadores a interpretar, pero no recomendaría la pérdida de puntos o la prohibición de realizar ciertas acciones. En ese caso, si un jugador dice que su PJ se asoma a ver que hay, oye el ruido, y saca una pifia en RR no le diré que está paralizado de miedo... Simplemente lo miraré un instante en silencio y luego le diré, lo más serio que pueda: "Tu PJ se acaba de hacer caca encima". A partir de ahí, que haga lo que quiera...

Me gustaría saber si han usado personajes de incubos/súcubos en módulos o campañas, y como lo han manejado... Estoy buscando ideas, por ejemplo, investigación de nacimientos extraños, violaciones que los "afuerinos" no entienden, o hacer que un PJ o PNJ cerca al grupo se "preñe".

A ver... en mi página web está el excelente módulo *Lágrimas*, en el que se habla del enamoramiento de un barón por parte de una bruja (que lo mantiene hechizado, no se sabe si mediante sus caricias o su magia). En ese mismo módulo una Ondina puede seducir a un PJ. En *Rerum Demoni*, el módulo *Casus Luciferi* pasa de lo que sucede cuando una niña es elegida por el demonio para que sea su esposa... En *Lilith*, el módulo *El Niño* habla de los problemas de una mujer que ha concebido un hijo de una criatura irracional (en este caso, un Sátiro). Por último, en la segunda edición, aparece una criatura fruto de los amores entre un humano y una criatura mágica... y cómo es despreciada por unos y otros.

Además, corre por la red el módulo de un colístero, llamado *La Noble Savia*, en el que aparece un Súcubo...

A un ígneo supongo que no le hace daño el conjuro de Explosión, ¿no? Si no le hacen daño las armas mágicas, ¿cómo lo matamos?

Por lógica no le afecta el hechizo, ya que al ser de fuego poca cosa le haría... ¿Has probado a echarle encima un hechizo de *Dominio del Fuego*?

Además de las Ánimas, ¿hay otras criaturas que pueden poseer a una persona?

Las ánimas son espíritus errantes que buscan desesperadamente un nuevo cuerpo con el cual poder vivir de nuevo. Otras entidades sin cuerpo en la tierra, como los Demonios Superiores o los Menores, pueden asimismo ocupar el cuerpo de un pobre desgraciado que se cruce en su camino. El resto de los seres (incluidas entidades demoníacas elementales), al disponer de un cuerpo propio en la tierra, deben limitarse a dominar temporalmente la mente de su víctima con hechizos de *Dominación*, *Sumisión* o similares.

Si el esmolet hace armaduras con pocos malus o ninguno, ¿también tiene la habilidad de hacer armaduras de tipo 1, 2 y 3 pero con malus como los de la armadura de placas o semejante? Tan solo pensaba en futuras venganzas para el que abuse del pobre esmolet.

No veo por qué no... La idea es divertida.

Unos PJs se enfrentan a una mandrágora: uno de ellos lanza flechas incendiarias y el otro le tira una manta ardiendo. La pregunta es: ¿debería aplicar el daño de fuego por asaltos hasta que se apague o se extinga la manta o cualquier objeto similar que se use para el mismo fin? Las flechas hacían 1D4 de daño por fuego: ¿es poco el daño que puse de las flechas prendidas?

Yo no aplicaría la protección de la armadura en el caso de daño por fuego, y daría un porcentaje de que se prendiera, según el resultado... ¿Qué tal al sacar un crítico?

¿La maldición del Maiet (ver *Dracs*) se debe seguir a rajatabla o existe algún tipo de misericordia para el PJ?

En la descripción del bicho aparece un "se dice", no se aplica a rajatabla, así que la decisión queda en manos de los DJ.

¿Cuanto daño hace al ataque de Galopar de un Naphaim (Ángeles Castigadores), ya que no aparece por ningún lado?

Lo de ataque es una errata, *Galopar* es una competencia.

¿A que se refiere la siguiente frase del manual relacionada con el Upiro: "La exposición al sol le quema la piel, haciéndole perder 1D6 por hora"? ¿Así que si yo voy tapado hasta las orejas no me afecta la luz del sol?

Evidentemente, si un Upiro va completamente tapado no le afecta la luz del sol, no... (sí, ya se, se abre todo un campo de posibilidades muy interesantes).

Los djinn tienen como arma un ataque especial de mala suerte, aunque no explican en que consiste. Existe otro ser, la bicha, con un ataque similar. ¿Es el mismo poder de mala suerte que usa el djinn?

Se trata de una errata. Un Djinn no tiene tal poder, y puede usar cualquier tipo de arma humana.

¿Existe en España la tradición del "Changeling"?

Es una tradición muy extendida que los faéricos (los seres mágicos que viven en los bosques) cambian a sus hijos en la cuna por hijos de humanos, pues saben que entre los hombres vivirán mejor. Hay muchos ejemplos, incluso en la Península, donde las tradiciones legendarias han sido tan poco estudiadas... Por mi parte, la palabra "Changeling" siempre me ha recordado el mote "Charlingoak" ("Lebreles") con que los vascos llamaban al mestizo de agote y humano...

Estoy harto de que mis jugadores masacren simpáticas Carantoñas, joviales Duendes o divertidos Sátiros solamente para ganar RR. ¿Qué puedo hacer?

Si sigues el reglamento al pie de la letra, no mucho. Pero si estás harto de esta situación (lo cual me parece muy loable) quizá te interesaría saber que en la Edad Media existía la tradición de que tocar siquiera un pelo de las criaturas mágicas del bosque supone en el acto recibir una o varias maldiciones (de mala suerte o similares) durante varios años (normalmente siete).

Sobre la Edad Media

Sociedad y Religión

¿Se ha dado el caso de una boda entre dos representantes de la nobleza pero de distinta fe cristiana en el siglo XIV? Entre un/a ortodoxo/a y un/a católico/a, para ser más precisos. ¿Qué consecuencias tuvo? Eso sí es que hubo alguna que mereciese la pena mentar.

A ver... Creo recordar que hubo una alianza en Venecia entre una princesa bizantina (ortodoxa) y un patricio de la ciudad. Por cierto, esa princesa fue la que trajo el tenedor a Europa, que no se conocía. De todos modos, esa boda es técnicamente imposible a no ser que uno de los dos abjure de su "error" (pues ambos creen que es el otro el que está equivocado). Las diferencias básicas entre ortodoxos y católicos creo que giran entorno a la naturaleza de Jesús, que los ortodoxos consideran humana, no divina (por lo que la fórmula del credo "de la misma naturaleza del Padre" es una blasfemia). O algo así, que la verdad es que estoy perezoso para levantarme de la silla a consultar los libros.

¿Alguien sabe la verdadera historia de San Sebastián?

Sebastián era centurión de la guardia pretoriana del emperador Diocleciano. Nació en la región francesa del Languedoc. Dice San Ambrosio que fortaleció y alentó a muchos cristianos antes de ser martirizados por sus compañeros. Obró verdaderas conversiones entre los altos mandatarios del emperador y milagros entre las gentes de a pie. La mayor fue Zoe, mujer de Nicostrato, que siendo muda recobró la voz haciendo Sebastián la señal de la cruz sobre su boca. Todos los neófitos que se acercaban a él querían bautizarse.

Enterado Diocleciano de los hechos de su soldado predilecto montó en cólera y lo entregó a sus arqueros, que sin ropas lo ataron a un árbol y llenaron su cuerpo de flechas hasta quedar inerte, pero Irene, una devota, lo recogió y lo curó. Sebastián, en vez de huir, se presentó a Diocleciano. Atónito el emperador al ver y oír hablar a un hombre que tenía por muerto mandó llevarlo al circo para ser públicamente apaleado con mazas y barras de hierro hasta morir, orden que se ejecutó el 20 de enero del año 288.

Resulta que al final de una partida un PJ lleva todas las de perder y sabe que morirá si o si, así que decide sacar su cuchillo y cortarse la garganta al grito de "...maldito demonio, nunca te quedarás con mi alma". ¿El suicidio en la época medieval era así de "sencillo" a como es hoy en la actualidad?

Lo siento, pero el suicidio es pecado, así que el suicida irá al infierno... donde lo estará esperando el demonio en cuestión, con una ancha, ancha sonrisa...

Mis conocimientos medievales musicales son muy escasos. Tan solo sé que por esa época había dos tipos de instrumentos, de viento y de cuerda, entre los que estaban los laúdes, las arpas y las flautas. Así que vamos a ver quien me ayuda y puede aumentar esta "pequeña" lista de instrumentos.

Te deseo suerte.

¿Los apóstoles eran trece? ¿doce? ¿Doce y el reserva por sí salía uno rana? Uno comenta no se que del monasterio de Aranzazu y otro no se que de quienes apostolaron... ¿Alguna mente preclara de letras?

Los apóstoles eran doce, pero tras la traición de Judas se le cedió el puesto a Matías (Hechos de los Apóstoles 1, 15-26), al que algunos llaman el apóstol número trece. Algunos llaman apóstol a San Pablo, pero éste fue un gran predicador, llamado Saulo antes de su conversión (Hecho de los Apóstoles 9), pero no fue apóstol.

¿Existían casas de cambio en la Baja Edad Media? Si es así, ¿el cambista se llevaba algún tipo de beneficio? ¿Cuánto?

Existían cambistas, que legalmente no podían llevarse beneficio con los cambios de moneda (pues prestar dinero con interés estaba prohibido para los cristianos). Eso sí, el redondeo siempre iba a la baja (y el redondeo, a veces, era absolutamente brutal).

¿Cómo se puede llevar a un PJ femenino si la Edad Media era tan machista?

La época no era tan machista como se piensa... Entre los almogávares, por ejemplo, era costumbre que las mujeres y los hijos de los almogávares estuvieran en retaguardia, animando a sus compañeros y padres... o insultándoles y tirándoles mierda de caballo si se les veía retroceder. Y en caso de que las cosas fueran bien dadas, la madre y los churumbeles participaban en el saqueo, aplastando con piedras las cabezas de los enemigos heridos y cortándoles los dedos para sacarles los anillos. Ramón Muntaner cuenta que le tocó defender una ciudad a la cabeza de ¡un ejército de mujeres! que no solamente defendieron bien las murallas, sino que al ver que el enemigo flaqueaba hicieron una salida (para machacarlos y pillar botín). Mujeres hubo en política, como la celeberrima María de Molina, "la reina abuela", y en muchos otros campos...

En la campaña que estamos jugando en el club hay una almogávar musulmana, que no se corta a la hora de pelear, aunque en lugares "civilizados" ha de echar mano de vestiditos de mujer y disimular un poco. Como siempre, todo se basa en un poco de manga ancha, un poco de huir de los estereotipos y un mucho de ganas de pasárselo bien...

Y para terminar, una anécdota: Leonor de Aquitania, madre de Ricardo I "Corazón de León", iba a la guerra acompañando a su esposo, Enrique de Plantagenet, a la cabeza de una guardia personal de amazonas que luchaban a caballo y con los pechos desnudos (supongo que para distraer al enemigo).

¿Como era la justicia a bordo de los barcos en la Edad Media?

El capitán era la máxima (y única) autoridad. Punto.

¿Donde están los masones en Aquelarre? ¿Son todos seguidores de Surgat? ¿Les ayudan los gnomos a los maestros canteros en sus construcciones? ¿No han

aparecido en el juego por obra de una conjura judeomasonica para mantener su poder en la sombra?

A ver, como sociedad secreta la masonería no se forma hasta el siglo XVIII, aunque dicen ser herederos de los templarios y saber las claves del lenguaje secreto de los canteros medievales... A partir de ahí... Lo del contubernio judeo-masón, es totalmente falso, lo cierto es que estoy a sueldo de los Rosacruces...

Me gustaría saber el tiempo que dura un viaje en la Edad Media, es decir, la media de km por jornada, tanto a caballo, a pie, como en carro.

Mmmm, depende del estado de los caminos. 3 km/hora es una media muy razonable, tanto a pie como a caballo (los caballos pueden ir al galope, pero se cansan rápidamente, así que suelen llevarse al paso). Un carro marcha más o menos a la misma velocidad, y si va cargado y los caminos son malos, puede ir aún más lento que alguien caminando.

En la época de Aquelarre cuando alguien era perseguido por la justicia y se encontraba en paradero incierto ¿cómo se daba aviso del huído en los pueblos? ¿Con dibujos? ¿Y cómo hacían? ¿Se ofrecía recompensa?

Un siervo que abandonara sin permiso las tierras de su señor podía ser muerto durante mil días por quien fuera sin que tal acción se considerase delito. Así que los forasteros vagabundos lo tenían muy mal si se tropezaban con soldados y/o nobles y no había nadie que los avalara (un noble que viajara con ellos, por ejemplo, y estoy pensando ya más en el juego que en la realidad).

Por otro lado, en una sociedad sin papeles ni telégrafo, lo más fácil del mundo era decirle a la mujer que te ibas al campo, pasar un par de montañas, establecerte en otro pueblo con otro nombre y a vivir, que son dos días... Vamos, que desaparecer era relativamente fácil si te alejabas de los tuyos para siempre. Claro que si te reconocían o creían reconocerte lo podías pasar muy mal...

Y es que esta es la segunda parte: Los delitos no podían quedar impunes, que era mala política. Si se les fugaba un tipo, terminarían trayendo a rastras para ajusticiarlo a él o a alguien que se le pareciera (y sin ojos, nariz ni orejas todos se parecen...).

¿Cómo meteríais a dos mujeres en una campaña si ninguna quiere ir disfrazada de hombre? ¿Qué puedo explicarles para que sea medianamente creíble que se vayan por ahí a ver mundo?

Haz que sean parientes (hermanas, por ejemplo), únicas supervivientes de una masacre o lo que sea que se ha llevado por delante al resto de su familia, y ahora no tienen quien los proteja, sino ellas mismas. Es válido para casi cualquier clase de PJ...

La cita del Evangelio según San Marcos ("¿Cual es tu nombre? El demonio respondió: Legión es mi nombre, porque somos muchos") creía que se refería al maligno porque pensaba que Lucifer, Astarot, Belcebú... eran distintos nombres del mismo ser, pero, según parece son demonios distintos. ¿Alguien me podría iluminar sobre la cita?

Los contemporáneos de Jesús creían que un hombre podía estar poseído por más de un demonio. Creo recordar que hay otros antecedentes en la Biblia. La demonología clásica francesa considera al tal

"Legión" como un demonio más, y como tal Berbiguier lo incluyó en su tratado sobre el demonio.

Cuando las gentes iban de peregrinación a Santiago, ¿qué cosas solían llevar? ¿Mantas? ¿Había monasterios o posadas (o algo por el estilo) por cada jornada de viaje a pie y sin grandes esfuerzos? vamos, que si algún día tenían que dormir a la intemperie. Si es así, ¿cómo lo hacían? ¿Se apartaban del camino hacia algún lugar al abrigo de extraños y montaban guardias?

Los monasterios acogían gratuitamente a los peregrinos, y si les cobraban que creo que no, era muy poquito. Por supuesto no les daban ninguna suite, dormían todos acurrucados en una sala común, por lo que es de suponer que cada peregrino llevaba su mantita, con su bastón y su calabaza claro. A no ser que la noche les cogiera en medio del camino, la gente acostumbraba ayudar a los peregrinos, siempre había un establo donde dormir o algún techo bajo el que acogerse, por lo que lo de hacer guardias, lo ignoro, nunca oí nada del tema, aunque supongo que como las meigas, esas cosas haberlas haylas.

Ten en cuenta que el peregrino acostumbraba ayudarse de la caridad de la gente, aún ahora es muy típico oír que en el camino tratan bien a los peregrinos, que les dan de comer etc, etc.

Bueno, como dije, hablo de memoria, así que puedo estar equivocado en algún aspecto, y te pido perdón si es así, de todas formas, espero que con este minúsculo resumen te hagas una pequeña idea de lo que significa, por así decirlo, el espíritu del Camino de Santiago.

La Península Ibérica

¿Qué población se estima que tenía la Península Ibérica al completo entre los siglos XII-XIV? ¿Y en el XVI?

Así, de pronto... A ver, según Alcalá Zamora a finales del siglo XVI había en la Península 9.000.000 de habitantes. Yo calcularía que la población en tiempos medievales rondaría los 6.000.000. ¿Alguien tiene datos fiables?

¿Qué relación tenía Pedro I con la población de Guardamar (Alicante) y si sabes algún hecho histórico acontecido en el castillo de Barcience (al lado de Torrijos)?

Ni futa idea, tú...

¿Por qué se llama "Castilla y León", ya que leones en Castilla hay bien pocos?

Porque Castilla era en un principio parte del reino de León (donde aún hay menos leones).

¿Por qué la Casa del Cabildo de Santiago de Compostela se llama Casa del Cabildo? ¿Qué había allí? ¿Era el Ayuntamiento quizás?

Tiene varias acepciones, una de ellas es la de ayuntamiento, en efecto.

¿Habían en la Edad Media ríos navegables en la Península Ibérica?. En particular, el río Tajo, ¿era navegable? ¿Hasta que parte?

El Guadalquivir era navegable hasta Sevilla y parte del Ebro también (al menos, hasta Zaragoza). El

Tajo sólo era navegable en su parte portuguesa, aunque en tiempos de Felipe II (siglo XVI) se consiguió que lo fuera hasta Toledo.

El Arte de la Guerra

¿Existía la esgrima en la Edad Media?

A los caballeros cristianos se les entrenaba para que hicieran "la señal de la cruz" con la espada: de arriba abajo y de izquierda a derecha... Con la idea de atizarle luego al enemigo, claro. Lo de pinchar, pues era de maricones, que os he de decir... De maricones con lanza, claro, o de tipos con cuchillo, que rajaban de abajo arriba, metiendo el acero por las tripas...

Mis PJs están en el 1352, y creo que por aquel entonces los Caballeros Templarios eran ya pasto de los buitres, con lo que Osvaldo (de *Ad Intra Mare*) no puede pertenecer a esa orden... ¿A qué otra orden parecida puedo hacer que pertenezca?

La Orden del Temple es atacada por Felipe *el Hermoso* de Francia a finales del 1307, y es disuelta por el Papa en el Concilio de Viena en 1312. Pueden pertenecer a las Órdenes de Calatrava, Montesa, Alcántara o a los Caballeros de Cristo si es de origen portugués. Esas son las órdenes que en la Península Ibérica recibieron los bienes de la Orden del Temple. Aparte de estas hay otras, como la de Santiago que incluso admitía hermanos por X años, lo que puede venirle bien a tu PJ.

Otra con la que también hay que contar es la Orden de los Mercedarios. Esa orden catalana había sido guerrera hasta 1317, en que poco a poco se convirtió en orden religiosa y monacal, pero aún quedaban, en la segunda mitad del siglo XIV, bastantes monjes-guerreros "veteranos".

Ciencia y Medicina

¿Nadie usó ninguna vez en alguna partida drogas del tipo de la marihuana o cocaína o algo por el estilo (me refiero a PJs o PNJs, no a jugadores)?

Hay una partida mía sobre algo muy parecido: *La Seducción*, en la campaña de *Danza Macabra*.

Casi me convences con la relación alquimista / científico, y tienes razón en lo de alquimia como una ciencia más, pero, ¿y las otras ciencias? Ya se que la Edad Media no fue una época de grandes descubrimientos científicos, pero aún así había personas interesadas en la ciencia, y no en la alquimia...

Me dices que en la Edad Media había otras ciencias además de la Alquimia, y estoy de acuerdo contigo: en las primeras universidades se estudiaba Gramática (*Leer y Escribir*), Dialéctica y Retórica (*Elocuencia*), Astronomía (*Astrología*), Música (*Música*), Medicina (*Medicina*), Teología (*Teología*),

Leyes, Aritmética y Geometría. Es decir, que salvo estas tres últimas disciplinas todo el resto del saber medieval está representado en las Competencias. Sobre el binomio alquimistas-magia, nadie obliga en un principio a un alquimista a hacerse un mago... Aunque tiene mayor facilidad para ello que otros tipos de PJ, eso sí.

¿En verdad se podía ser abstemio en la Edad Media? (Exceptuando a los árabes, obviamente) Es que estoy medio podrido de escuchar a mis jugadores decir que no toman cuando alguien le invita a una ronda en una taberna, o se les ofrece en una casa, como esperando que le metan veneno en cada una de las jarras de vino.

Es algo difícil ser abstemio en la Edad Media. Ten en cuenta que no había sistema de cloacas, por lo que las aguas fecales terminaban filtrándose por el suelo y llegaban hasta los manantiales y pozos... Un fuente de agua cristalina podía tener perfectamente un tifus de los gordos. Los musulmanes bebían leche y zumo de frutas (cuando no le daban al vino de tapadillo). Un recurso de emergencia, ya usado por los romanos, era añadir un poco de vinagre al agua. Se suponía que mataba los bichos, y de todos modos quitaba mejor la sed. El agua era mala para la salud...

¿Qué métodos existían de anestesia en la Edad Media? ¿Y de aborto?

Para anestesiarse se pueden recurrir a diversas plantas, como la *Papaver Rhoeas* (Amapola) y la *Papaver Somniferum* (Adormidera). En la época del juego se está produciendo la transición de que las habilidades de sanar estén en manos de las mujeres a que los hombres descubran el gran negocio de la medicina y se apropien de ella.

En el caso del aborto se pueden utilizar diversas plantas medicinales, como la *Aristolochia Clematitis* (Clematide), *Artemisia Vulgaris* (Artemisa), *Calendula Officinalis* (Caléndula), *Crocus Sativus* (Azafrán), *Cytisus Scoparius* (Retama Negra), *Oxalis Acetosella* (Acederedilla), *Petroselinum Crispum* (Perejil), *Rosmarinus Officinalis* (Romero), *Rosa Sp.* (Ruda), *Salvia Officinalis* (Salvia), *Tanacetum Balsamita* (Hierba de Santa María), *Tanacetum Vulgare* (Tanaceto) o *Thuja Occidentalis* (Tuya). El problema con estas plantas es la dosis, porque, por ejemplo, la ruda es una planta tóxica.

¿Cuáles son los síntomas del envenenamiento por arsénico? ¿Era este un veneno que se usaba en el siglo XIII? ¿Cuánto tiempo se tardaría en morir una persona que está siendo envenenada en forma constante?

El síntoma de envenenamiento por arsénico es el paro cardíaco. Se usaba en forma natural, recogido de ciertas plantas y era conocido en la Edad Media, eso seguro. Un envenenamiento constante provocaría arritmias y finalmente paro cardíaco. Por cierto, es muy amargo.

Sobre Aquelarre

Consejos para DJ

¿Qué puedo hacer cuando alguno de mis jugadores desea matar a un personaje histórico o manipular la historia de algún modo?

Sobre la inmunidad del guión... pues eso depende de cada DJ. A mí me gusta que los Pj tengan cierta libertad de acción, y si me joden el guión, pues bueno, habrá que ir improvisando otra cosa. Ahora bien, cada acción se merece una reacción. En el caso concreto de los jugadores que deciden quemar San Juan de la Peña aunque los maten, simplemente porque les mola, se merecen las atenciones especiales de un grupito de ángeles castigadores (o uno solo montado en su bestia, que es más humillante que te masacre uno solo).

Puedes darme alguna idea o sugerencia sobre cómo puedo crear una campaña.

Mira, la mejor manera de escribir una campaña es ir la jugando. Crea un grupo de personajes con tus amigos. Y pregúntales muy inocentemente qué piensan hacer, a qué se van a dedicar, etc. Con la información podrás crear la primera aventura. En ella se harán amigos y enemigos, que puedes sacar en la siguiente aventura, o dentro de unas cuantas...

Cuando te des cuenta tendrás una campaña completa, y tus amigos te agradecerán mucho haber jugado una campaña "personalizada".

¿Prefieres dirigir campañas o módulos?

A ver, yo escribo ambas cosas porque me las publican, y lo menos que puedes hacer es entregar un trabajo terminado al que ha pagado su buen dinero por él. Pero a nivel personal me quedo mil veces con las campañas, y especialmente aquellas que se van improvisando según las reacciones de los jugadores y según la personalidad de los PJ. Así los jugadores se sienten realmente protagonistas de la trama, y lo viven mucho más: enemigos de su pasado que vuelven para incordiarles, una pista mal leída tres sesiones de juego atrás, viejos conocidos... Los módulos sueltos solamente los arbitro cuando son eso, sesiones sueltas, de exhibición o grupos que se reúnen esporádicamente.

¿Qué haríais vosotros con un jugador tocacojones que se pelea con todos cuando encuentran algo o se lo intenta robar y si ve que cobra se deja matar para hacerse otra ficha?

No lo mates. Déjalo tuerto, manco, sífilítico, maldito, leproso... pero nunca lo mates. Y si se suicida... Que los ángeles lo resuciten para que haga alguna misión divina...

Sobre el Juego de Rol

Sobre lo de la portada decir una cosa a Ricard y es que porqué puso lo de "Juego de Rol Demoníaco Medieval" en la portada. ¿No es un poco fuerte? Para la gente que no conoce el rol y ve el libro se

extraña de esa frase y tengo que dar explicaciones sobre el mismo. Es una duda que he tenido desde siempre.

Lo de "Juego de Rol Demoníaco Medieval" fue idea de Francesc Matas... y siempre me pareció bien. Con *Aquelarre* queríamos romper con la imagen romántica de los juegos de rol de entonces (te hablo de 1990, recuérdalo: *RuneQuest*, *AD&D*, *El Señor de los Anillos*...). Todo estaba lleno de elfos maricas, enanos borrachines y paladines atontolinados. Y pensamos en un juego donde las armaduras se abollaran, las enfermedades mataran y los PJ no fueran superhombres ni mucho menos...

¿Cuál fue el espíritu que animó el diseño de Aquelarre?

Hay muchos tipos de héroes. Supongo que depende del punto de vista. Para mí, el héroe no es el tipo super poderoso y seguro de sí al que todo le sale bien. No creo que haya mérito en ser un Steven Seagal matando enemigos sin despeinarse (que, fijos, NUNCA le pasa). Me cae mejor un Bruce Willis, que va recibiendo golpes y balazos mientras pelea, derramando tanta sangre propia como ajena. El tipo que se enfrenta a una situación para la que no está preparado, y que a base de ingenio, algo de suerte y echarle muchas pelotas sale adelante. Ése es el héroe.

Por eso *La Llamada de Cthulhu* siempre ha sido, es y será mi juego favorito, y por eso en *Aquelarre* incluí reglas de desgaste de armaduras, primé la Habilidad y la Agilidad frente a la Fuerza en el combate, y todo lo demás.

Cuéntanos como hiciste el *Jentilen Lurra*. ¿Donde buscaste? ¿A quién sobornaste? ¿Cuándo fallaste Elocuencia...?

Da la casualidad que la familia de mi padre es de Nafarroa. Así que tenía muchos bonus a las tiradas...

¿Qué ha sido de la dibujante de la primera edición?

Me preguntas sobre Montse Fransoy, la dibujante de *Aquelarre* en su primera etapa con Joc Internacional. No era coleguilla mía al principio, pero llegó a serlo. ¿Qué se puede esperar de una chiquita menuda, de ojos verdes, que fuma negro, toma café sin azúcar y te mira sin pestañear? Fue una imposición (muy afortunada) de Arnal Ballester, entonces director artístico de Joc Internacional. Por desgracia, Caja de Pandora tiene otra política de diseño y presentó sus propios dibujantes, dándole una línea más de cómic y en un principio más comercial. A Montse no la he visto desde hace varios años, desde que Joc quebró. Pero nos mantenemos en contacto gracias a amigos comunes.

¿Qué novedades aportó la segunda edición respecto a la primera?

Las siguientes:

Creación de Personaje:

- Nuevos Personajes (Almogávar, Brujo, Cambista, Pastor, Pirata y Prostituta).
- Posibilidad de tener dos profesiones en lugar de una.

- Posibilidad de hacer personajes menores de 17 años y mayores de 22.
- Ampliación de la Tabla de Rasgos de Carácter.
- Posibilidad de hacer personajes de época posterior.
- Sistema de Juego:
 - La competencia de *Enseñar* depende ahora de la Comunicación, y la de *Memoria*, de Percepción.
 - Nuevas competencias para el siglo XVI (*Etiqueta*, *Ingeniería Militar y Táctica*).
- Las competencias pueden llegar al 100% independientemente del valor de su Característica.
- Reglas avanzadas de economía.
- Reglas de sexo.
- Combate:
 - Aclaración del ataque de melé.
 - Uso del escudo como protección frente a las armas a distancia.
 - Aclaración de la regla de parada múltiple.
 - Inmovilización.
 - Armas y armaduras del siglo XVI.
 - Actuación de los PNJ en el combate.
 - Combate de masas (escaramuzas).
 - Batallas y asedios.
 - Magia:
 - Diferenciación entre magia blanca y negra.
 - Tareas de iniciación para magos goéticos.
 - Componentes para crear nuevos hechizos.
 - Consejos para magos.
 - Rezos y milagros.
 - Bestiario:
 - Demonios menores, engendros del infierno, ángeles y criaturas celestiales.

¿Que pasó con la Cronología Histórica y con las características de los personajes históricos en la segunda edición de *Aquelarre*?

La verdad es que a mí me parecía que era una información valiosa y que se ha eliminado, pues fue una de las cosas que no cabían en la segunda edición (y mira que nos cupo casi todo). Claro que, teniendo en cuenta la aceptación que tuvieron en su día las cronologías de Vizcaya y Navarra en *Jentilen Lurra* y lo que me dices tú, me podría plantear incluirlas en algún suplemento, convenientemente revisadas y ampliadas, eso sí...

¿Donde se encuentra situada exactamente la baronía de Rincón?

Puse una localización geográfica imprecisa, pero la verdad es que siempre pensé la ubicación de Rincón por la zona sur de Castilla.

¿No hubo en su tiempo una segunda edición que era una versión corregida de la primera y que incluía cosas nuevas?

Eran reediciones. Y hubo dos. En una aparece una nueva aventura y en la otra unas ideas de aventuras.

¿Quién diseñó el popular logotipo del *Aquelarre*? ¿Fue acaso el Maestre Ibáñez? ¿Tiene algún sentido que sus ojos, así como sus cuernos, padezcan de una ligera asimetría?

El autor fue Arnal Ballester, en 1990. La asimetría... Bueno, solamente Dios es perfecto, ¿no?

¿Qué fue de *Aquelarre* tras la debacle de JOC?

Aquelarre tras JOC estuvo un par de años durmiendo el sueño de los justos. A principios del 2000 lo resucitó Caja de Pandora y la mala suerte (o el rabo del Diablo) hizo que la editorial se fuera al guano al año y medio, más o menos. Algunos socios de Pandora tomaron el relevo, formaron una nueva editorial y siguieron adelante. Y en eso estamos.

En la página 48 del *Fogar de Breogan* aparecen predicciones sobre el día de nacimiento, pero sólo aparece hasta el sábado. ¿Qué pasa, no se podía nacer en domingo? ¿Es una errata de CdP? ¿Se le olvidó a Ricard? ¿Es una paranoia mía? ¿Que predicción se hace sobre los que nacen en domingo?

El domingo es el día de Dios, por lo que no hay magias ni predicciones.

Pol de Gorriaiz, que sale en uno de los módulos de la segunda edición en color del básico, ¿sale en algún lugar o es fruto de la imaginación del autor del módulo?

La verdad del origen de Pol de Gorriaiz es que fue el personaje de un muy buen amigo mío, Jordi Cabau. Me gustó tanto su personaje y su historia... que me lo apropié, cambiándole un par de cosillas...

Estoy sumido en una discusión en una lista yankee de juegos y alguien se puso a hablar de juegos históricos. La cuestión es que tras mi perorata sobre *Aquelarre*, varios me han preguntado cómo pueden conseguirlo. También me han preguntado acerca de si van a traducirlo al inglés y que habían oído hablar de él hace muchos años.

Veamos, en 1992 Steve Jackson realizó una visita a nuestro país y volvió (entre otras cosas) con un *Aquelarre* en el equipaje. Se estudió la posibilidad de traducirlo o a al menos adaptarlo para el mercado yanky, pero entonces la revista *Dragón* sacó un artículo poniéndolo de vuelta y media (lo más suave que me dijeron fue pornógrafo, por meter ilustraciones de desnudos frontales). Eso, unido a un enfriamiento de las relaciones de Steve con JOC hizo que el proyecto se fuera al guano.

Me consta que hay un tipo en Chicago que ha traducido el juego, pero nunca he podido ponerme en contacto con él...

Parte 5

Cronología Histórica



La siguiente cronología histórica reúne en un mismo documento las cronologías aparecidas en todos los suplementos de *Aquelarre*, además de los datos históricos surgidos en la lista de correo que se encuadren entre los años 1100 y 1500.

- 1100** Una incursión musulmana expulsa a la corte navarra de Pamplona.
[18 de octubre] Pedro I de Aragón conquista la población de Barbastro.
Nace en Madrid Isidro el Labrador (luego San Isidro), "de padres limpios, aunque pobres". Seré siervo libre de la familia de los Vargas, una de las más importantes de la Villa.
Nace el geógrafo andalusí Al-Idrisi.
Se copian muchos pasajes del libro gaélico irlandés *Leabthar Gabhála* a otro libro, el *Leabthar Laighneach* ("Libro de Leinster"), escrito en el monasterio irlandés de Terriglass por encargo del rey Leinster.
- 1101** **Fundación de la *Fraternitas Vera Lucis*:** Hug de Molay, caballero francés, mata a su mujer cuando intentaba sacrificar al hijo de ambos en un Aquelarre al demonio Agaliareph. Molay emprende una Cruzada particular contra el Anticristo y funda orden secreta de la *Fraternitas Vera Lucis*.
- 1102** Muerto el Cid, sus seguidores abandonan Valencia, que es tomada por los almorávides.
- 1104** Muere repentinamente Pedro I, rey de Aragón y Navarra, mientras sitiaba Tamarite de Litera. Hereda el reino su hermano Alfonso I el Batallador.
Los almorávides conquistan la taifa de Albarracín.
- 1108** **Batalla de Uclés:** los ejércitos almorávides infringen una sonada derrota a Alfonso VI y en ella muere Sancho, el único hijo varón del rey castellano.
- 1109** Muere Alfonso VI de Castilla y León y le sucede su hija Urraca.
Un ejército musulmán compuesto por almorávides africanos y andaluces sevillanos asalta y saquea Madrid. Solamente se mantienen en poder cristiano las fortificaciones de la vieja Alcazaba. El lugar donde los islámicos instalan su campamento pasará a denominarse, a partir de entonces, "Campo del Moro".
- 1110** Los almorávides ocupan ya toda la península hasta Zaragoza.
- 1114** Los cristianos atacan sin éxito las islas Baleares, que se mantienen independientes de los almorávides.
- 1116** Los almorávides se anexionan las Baleares para defenderlas de los ataques de los reinos del norte.
El rey Alfonso I el Batallador, rey de Navarra y Aragón, arrebató a los Haro el señorío de Vizcaya.
- 1117** Pedro Froilaz intenta escindir Galicia de las coronas de Castilla y León y sitia el palacio episcopal de Santiago, que queda prácticamente destruido.
- 1118** Surgen en Tierra Santa los Templarios (*Frates Militae Templi*), fundados por Hugo de Paynes.
Alfonso I de Aragón conquista la ciudad de Zaragoza.
- 1119** Alfonso I conquista Tudela.
El Papa Calixto II concede a Santiago el privilegio del Año Santo Compostelano.
- 1120** Alfonso I de Aragón conquista Calatayud. Al poco caen también Daroca y Cutanda.
- 1122** Se termina la construcción de la catedral de Santiago.
Alfonso I de Aragón conquista la población de Fraga, aunque no puede mantenerla en su poder durante mucho tiempo.
- 1123** Madrid obtiene fuero propio.
- 1124** Muere Diego I López de Haro, el Blanco, antiguo señor de Vizcaya, y le hereda Lope IV Díaz de Haro, que poco después pasa su lealtad de Castilla a Navarra para poder recuperar así su señorío.
- 1125** Alfonso I el Batallador, rey de Aragón y Navarra, junto a 4.000 jinetes, ataca y saquea Alcira, Denia, Játiba, Vera, Guadix e intenta apoderarse, junto a los mozárabes de la zona, de Granada, aunque no lo consigue. Continúa por las Alpujarras pero finalmente, diezmado por los combates y la peste, ha de regresar por Sierra Nevada.
- 1126** Muere doña Urraca, legítima reina de Castilla y León y madre del infante.
Fuerte migración de castellanos y leoneses a la villa de Madrid: se crea el Arrabal de San Martín.
- 1128** La Orden de los Templarios recibe su regla, totalmente penetrada por el pensamiento de San Bernardo.
Cae la ciudad de Molina a manos de Alfonso I de Aragón.
Los cristianos toman la población de Almazán.
- 1129** Se construye el burgo de San Cernín de Pamplona.
El obispo Xelmírez funda el Convento de Santa María de Conxo en Santiago de Compostela.
- 1130** La Orden del Temple se instala en Portugal bajo la protección de Alonso Enríquez.
- 1131** Alfonso I el Batallador convierte a los Templarios (junto a Hospitalarios y Caballeros del Santo Sepulcro) en herederos de sus reinos de Aragón y Navarra (lo que fue recusado por los estamentos de representación popular).
- 1132** Se crea el fuero de Puente de la Reina.
- 1134** [19 de Julio] Alfonso I de Aragón intenta conquistar nuevamente Fraga, pero es totalmente derrotado por Tasufin ibn-Alí.
Muere Alfonso I el Batallador, rey de Aragón y Navarra. Dejó en su testamento su reino a las órdenes Templaria, Hospitalaria y del Santo Sepulcro, pero los súbditos se niegan a ello y eligen rey de Aragón a su hermano Ramiro y como rey de Navarra a García Ramírez V el Restaurador, nieto de Sancho Garcés IV. Pronto estallará la guerra entre ambos reinos. Ante la amenaza de los almorávides, se traslada el Santo Grial de San Juan de la Peña al Languedoc
- 1135** Alfonso VII de León restaura el prestigio de la monarquía leonesa y es proclamado emperador.
Rebelión e los almohades en el norte de África: los almohades son una nueva confederación de tribus bereberes

- organizadas religiosamente por Ibn-Tumart, contrario a la rigidez maliquí.
- 1136** Los almohades penetran en la Península.
- 1139** **Batalla de Ourique:** [25 de julio] Alfonso Henriques vence a los musulmanes y se proclama primer rey de Portugal en el mismo campo de batalla.
- 1140** Se escribe el *Cantar del Mio Cid*.
- 1143** **Cortes de Gerona:** Ramón Berenguer IV, conde de Barcelona, pide a los Templarios que pasen a residir en sus dominios, ofreciéndoles importantes castillos y ricas villas.
- 1144** Ante la amenaza de los aragoneses, el wali Zaad ordena una matanza de cristianos en Fraga.
- 1146** Termina la guerra entre Aragón y Navarra. Las tropas almohades desembarcan en el sur de la península.
- 1147** La ciudad de Sevilla cae en poder de los almohades. Alfonso el Batallador se apodera de Almería con la ayuda de sus vasallos y de las ciudades italianas de Pisa y Génova, interesadas en acabar con la piratería musulmana y en disponer de un puerto que les permitiera comerciar con el norte de África. Alfonso I de Portugal toma la ciudad de Lisboa.
- 1148** Los almohades toman la ciudad de Granada. El conde de Barcelona, Ramón Berenguer IV, manda crear la calle *Carrer Montcada*, para agasajar a su Senescal Guillem Ramón de Montcada.
- 1149** El conde-príncipe catalán Ramón Berenguer IV conquista la población de Fraga.
- 1150** Muere en un sospechoso accidente de caza el rey de Navarra, García Ramírez V el Restaurador. Es enterrado en Santa María de Pamplona y le sucede Sancho VI el Sabio, caballero de Alfonso VII de Castilla y prometido con Sancha, la hija de éste. Se funda la ciudad de Durango.
- 1151** **Tratado de Tudillén:** [27 de enero] Alfonso VII, Ramón Berenguer IV y el príncipe de Aragón se ponen de acuerdo sobre el reparto de zonas que conquisten a los musulmanes. Comienza la construcción de la Catedral de Zamora.
- 1154** Eleonor de Aquitania se convierte en reina de Francia e Inglaterra y establece un código de normas de cultura y amor para su corte, codificando y promoviendo el cortejo amoroso.
- 1157** Los almohades recuperan Almería. Se reedifica la Iglesia de San Cipriano de Zamora.
- 1158** Es elegido rey de Castilla a Alfonso VIII. Los Templarios abandonan la fortaleza de Calatrava, atacada por los musulmanes: el abad Raimundo de Serrat (San Raimundo de Fitero) junto a Diego Velázquez, que se encuentran en Toledo, aceptan defender esa plaza junto a otros caballeros. Nace la Orden de Calatrava.
- 1160** Sancho IV el Sabio de Navarra invade el señorío de Vizcaya y lo intenta conquistar definitivamente para la corona navarra, pero la invasión es rechazada por Lope IV Díaz de Haro, señor de Vizcaya, que vuelve a pasar sus lealtades a Castilla.
- 1162** Alfonso II, hijo de Petronila y de Ramón Berenguer IV, une en su persona el reino de Aragón y el principado de Cataluña. El beréber Mardanís le arrebató Granada a los almohades. Sancho VI el Sabio deja de lado el tratamiento "Rey de los Pamploneses", cambiándola por la de "Rey de Navarra". Muere el médico Ibn Zuhr, conocido como Avenzoar.
- 1163** Desavenencia entre los caballeros y los monjes de la Orden de Calatrava en la elección del futuro Maestre: se elige un caballero y los monjes regresan a la abadía de Fitero y los Calatravos pasan a depender de la abadía francesa de Morimond. [24 de mayo] Sube al trono califal el antiguo gobernador de Sevilla, Abu Ya'qub Yusuf, que nombra a esta ciudad capital de Al Andalus.
- 1164** El Papa Alejandro III aprueba la regla de la Orden de Calatrava, de gran difusión.
- 1166** Se funda la Orden Militar de Alcántara por un grupo de caballeros salmantinos bajo la regla cisterciense, con el nombre de San Julián de Pereiro (iglesia de ese nombre situada cerca de Ciudad Rodrigo).
- 1168** Fallece en la villa de Madrid el infante don Fernando, hijo del rey Alonso el Bueno.
- 1169** Alfonso II toma la ciudad de Teruel a los musulmanes.
- 1170** El califa Abu Yacub Yusuf se establece definitivamente en Sevilla. Manda reedificar las murallas, construir un puente que una la ciudad con Triana y hacer obras diversas en la alcazaba interior. [1 de agosto] El caballero leonés Pedro Fernández crea la Orden de Santiago, con el nombre de "freires de Cáceres", tomando la regla canónica de San Agustín (lo que les permite practicar los votos de pobreza y castidad atenuados). Muere el señor de Vizcaya, Lope IV Díaz de Haro, y le sucede su primo Diego II López de Haro, el Bueno. Nace el alquimista y astrólogo Miguel Escoto.
- 1171** El Arzobispo de Santiago recibe al Maestre de la Orden de Santiago y le da a la Orden su nombre definitivo.
- 1172** Muere Isidro Labrador, siendo enterrado en fosa de pobre del cementerio de la Parroquia de San Andrés. [27 de abril] Se inician las obras para la construcción de una gran mezquita en Sevilla a cargo de Ahmed ibn-Baso. Murcia y Valencia son ocupadas por los almohades: todo Al Andalus está bajo el dominio del califa.
- 1174** La Catedral de Zamora es consagrada.
- 1175** Nace en el castillo de Penyafort (cerca de Villafranca del Penedés) San Raimundo de Penyafort.
- 1177** **Asalto de Cuenca:** los ejércitos cristianos (con los caballeros de Calatrava, que participan activamente en el asalto) ocupan Cuenca.

- El Papa Alejandro III aprueba la regla de la Orden de Alcántara.
- 1179** Aliados Aragón y Castilla contra Navarra, Sancho VI el Sabio, rey de Navarra, tiene que pedir la paz.
- 1180** Bonemundo III de Antioquía pide a los caballeros santiaguistas que se trasladen a su Principado y lo defiendan de los ataques de los musulmanes.
Se funda San Sebastián.
- 1181** Sancho el Sabio funda la ciudad de Vitoria. Diego II López de Haro, señor de Vizcaya, muda su fidelidad de Castilla a Navarra y obtiene a cambio el gobierno de Álava y Guipúzcoa, aunque poco después vuelve a servir para Castilla.
- 1182** [14 de abril] Se pronuncia la primera jutba en la nueva mezquita de la ciudad de Sevilla.
- 1183** [15 de diciembre] El califa Yusuf dirige un gran ejército almohade contra portugueses y castellanos.
El secretario del gobernador de Granada, Ibn Jubair, escribe sus *Viajes*.
- 1184** [26 de mayo] Se ordena levantar el minarete de la mezquita de Sevilla (la Giralda). El alarife Ahmed ibn-Baso abrirá los cimientos encontrando un pozo manantial que ciega con piedras y cal hasta asegurar las bases.
[28 de junio] Los almohades cercan la ciudad de Santarem, pero Yusuf se ve obligado a levantar el sitio por problemas de salud. Muere el 30 de julio mientras volvía a Sevilla.
Concilio de Verona: Lucio III dispone que los obispos realicen Inquisición en cualquier sitio que se sospechase de herejía.
- 1187** La Orden Militar de Evora adopta la regla de la Orden de Calatrava.
- 1188** Primera reunión de las Cortes de Castilla. Comienza a levantarse el minarete de la mezquita de Sevilla, empleándose ladrillo y no piedra. Las obras son llevadas a cabo por el alarife Alí al-Gumari.
- 1190** La Orden Militar de Trujillo adopta la regla de la Orden de Calatrava.
- 1193** El gobernador almohade Abu Yusuf erige una ciudad en las proximidades de Sevilla para el gobierno de la provincia de Al Andalus y la llama Hisn al-Faray.
- 1194** Muere Sancho VI el Sabio, rey de Navarra, y le sucede su hijo Sancho VII el Encerrado, que poco después viaja hasta Marruecos para concertar con el sultán una paz perpetua y alianza en caso de guerra (lo que le vale la excomunión por parte del Papa Celestino III).
- 1195** **Batalla de Alarcos:** [18 de julio] Las tropas almohades de Yacub, el hijo del Califa, llegadas desde Marrakech urgentemente, infringen una terrible derrota al ejército cristiano de Alfonso VIII de Castilla. El Campo de Calatrava queda así libre de la invasión cristiana.
Nace en Arjona Al-Ahmar, fundador de la dinastía nazarí con el nombre de Muhammad I.
- 1196** Muere Alfonso II de Aragón.
- 1198** La Orden Templaria consigue reconciliar al rey Pedro II con su madre doña Sancha en el pleito habido por la posesión de la fortaleza de Ariza.
Nuevo cerco musulmán (esta vez infructuoso) a la Villa de Madrid.
Muere el cordobés Averroes, traductor de Aristóteles.
- 1199** Se funda la ciudad de Valmaseda.
- 1200** Sancho VII el Encerrado, rey de Navarra, se casa en secreto con una princesa musulmana.
- 1202** El rey Alfonso VIII concede a la villa de Madrid "Carta Municipal".
- 1203** Se funda la ciudad de Fuenterrabía.
- 1204** Se fundan las ciudades de Motrico y Guetaria.
- 1209** Blas, un pechero gallego del infanzón Pedro Albar, pide justicia en el alcázar de Toledo al rey Alfonso VIII ya que su señor raptó a su hija y tras violarla la entregó a sus hombres hasta que la muchacha muere de vergüenza y humillación. El rey castellano toma el castillo de Grijoa, propiedad de Albar, que lo colgó al día siguiente. Muchos dicen que la historia fue una excusa para acabar con el noble gallego más poderoso de su época.
Don Rodrigo Jiménez de Rada es elegido arzobispo de Toledo.
- 1211** El califa almohade Al-Nasir decide pasar a Al Andalus para reanudar su lucha contra los castellanos.
- 1212** Se concentra en Toledo un importando ejército aliado de cristianos. De la ciudad parten hacia el sur conquistando algunas villas, como Calatrava.
Batalla de las Navas de Tolosa: [16 de julio] Los ejércitos aliados de Alfonso VIII de Castilla, Pedro II de Aragón y Sancho VIII de Navarra (además de la orden de Calatrava y el señorío de Vizcaya) vencen a los almohades gracias a la superioridad estratégica. El califa almohade Al-Nasir huye. El pendón de los almohades será trasladado al monasterio de las Huelgas por orden de Alfonso VIII.
Varias revelaciones y prodigios confirman la santidad de Isidro Labrador, que es desenterrado en una solemne ceremonia. El cuerpo se halla incorrupto, y en olor de santidad. Fue colocado en un nuevo sepulcro al lado del altar de la Iglesia de San Andrés. Se dice que cura a los enfermos y lisiados que lo toquen y le recen con fe.
- 1213** **Cruzada contra los Cátaros:** Simón de Monfort, gran Maestre de la *Fraternitas Verae Lucis*, envenena al rey catalán Pere I, protector de la batalla de Moret. Luego, en la batalla de Moret, todos los hombres, mujeres y niños de la zona fueron exterminados.
Alfonso VIII toma la población de Alcaraz.
[25 de diciembre] Muere en Marrakech el califa almohade Al-Nasir y le sucede Abu Ya'qub al-Mustansir.
Hambrunas en todo el reino de Castilla, y especialmente en Toledo.
La Orden Militar de Alcántara cambia su regla y adopta la de la Orden de Calatrava.
Muere Diego II López de Haro, el Bueno, señor de Vizcaya, y lo sucede Lope V Díaz de Haro, Cabeza Brava.
- 1215** La Orden Militar de Monrag adopta la regla de la Orden de Calatrava.

- 1217** Es elegido rey de Castilla y León a Fernando III.
Visita Madrid San Francisco de Asís. Bendice una fuente, cuya agua sana a los enfermos, y funda un pequeño convento. La fuente se secó muchos años más tarde, cuando los monjes franciscanos quisieron robarla a los pobres, encauzando el agua para que manara en el interior de los muros de su convento.
- 1218** Pedro Nolasco funda en Barcelona la Orden de Santa María de la Merced (los Mercedarios) para la redención de cristianos cautivos en tierra musulmana. Su primer nombre es el de Orden de Santa Eulalia o "limosna de los cautivos".
- 1220** Santo Domingo visita Santiago de Compostela.
- 1221** Jaime I de Aragón da licencia al mercader judío Astruc de Torroella de Montgrí para que pueda tener dos esposas, tal y como lo permite su ley.
Nace Alfonso X, hijo de Fernando III de Castilla y Beatriz de Suabia.
- 1222** Durante una de las sangrientas dispuestas entre los vecinos del Burgo de San Cernín y el de San Nicolás en Pamplona, es quemada la iglesia de San Nicolás.
- 1224** El rey de Hungría concede a los sajones de Transilvania ciertos privilegios.
- 1227** Fernando III conquista la ciudad de Baeza: los que huyen a Granada crean el barrio del Albaicín.
[25 de abril] El caballero Ulrich von Lichtenstein comienza su viaje desde Venecia a Austria vestido como la Venus de Milo, retando a torneo a todos los hombres del camino durante el viaje, haciéndolo como servicio a la mujer que constantemente lo despreciaba.
- 1228** En el castillo de Ricot se produce el levantamiento del caudillo Ibn-Hud, iniciando una rebelión contra la dominación almohade que triunfa. Tomando como enseña el estandarte negro de los abasidas, cuya soberanía acató, conquista Murcia, Alicante, Albacete y Orihuela, llegando incluso a acuñar moneda propia.
- 1229** **Conquista de las Baleares:** [Abril] Jaime I de Aragón (junto a la Orden de los Mercedarios) desembarca en la playa de Paguera de Mallorca. Para su conquista Jaime I reúne la (hasta entonces) mayor flota de la cristiandad. La iniciativa ha corrido a cargo de mercaderes catalanes, quienes estaban interesados en el mercado norteafricano y veían así el modo de deshacerse de sus competidores mallorquines; la iniciativa fue luego secundada por otros estamentos, deseosos de acaparar más riquezas. A finales de año, Mallorca se rinda (tras morir 50.000 personas).
[23 de abril] Alfonso IX conquista la ciudad de Cáceres.
[31 de octubre] Sevilla se une a la rebelión de Ibn-Hud y se desliga de la obediencia almohade, ya que representa los valores tradicionales andalusíes, frente a la intransigencia almohade. No tiene nada que ver que el gobernador de Sevilla sea el hermano de Ibn Hud.
Se funda la ciudad de Orduña.
- 1230** Alfonso XI de León avanza por el río Guadiana, toma Mérida y Badajoz y abre camino a la conquista de Sevilla.
Gómez Ruiz Manzanedo, al frente de las milicias concejiles madrileñas, marcha tras Fernando III a la conquista de Sevilla.
Se escribe el *Libro de Apollonio*.
- 1231** Al-Ahmar ibn-Nasr, fundador de la dinastía nashrí, es nombrado gobernador de Arjona, su ciudad natal.
Durante una campaña militar cristiana, el rey de Murcia, Ceyt Abuceyt, se convierte al cristianismo alegando que se la ha aparecido milagrosamente una cruz.
La familia Llull, procedente de Barcelona, se instala en Mallorca.
Muere la santa Isabel de Turingia a la edad de 23 años: antes de que su cuerpo se enfríe, los ciudadanos de Marburgo recogen sus reliquias (pelo, uñas, dedos, orejas, pezones y mortaja).
- 1232** La ciudad de Sevilla se rebela contra Ibn-Hud: detrás del levantamiento está Abu Marwan Ahmad ibn-Muhammad al-Bayí, miembro de una de las más ilustres familias de la ciudad, a quien se elige para presidir un consejo de gobierno. La población vuelve a ser gobernada por sus propios ciudadanos.
Las tropas de Sevilla, ayudados por Ibn-Nasr, derrotan a Ibn-Hud en Aznalfarache.
Muhammad I se subleva en Arjona contra Ibn-Hud y se hace con Guadix, Baza y Jaén.
Cae la población de Trujillo ante los cristianos.
El alquimista y astrólogo escocés Miguel Escoto lleva a cabo un complicado hechizo que termina con su vida y hace arder su castillo: Escoto se convierte en un ánima errante, condenado por toda la eternidad.
Juan Diacono escribe en latín la vida de Isidro Labrador. El cuerpo incorrupto es sacado de la tumba para que cese la sequía, produciéndose el milagro.
- 1233** El Papa Gregorio IX funda el Tribunal de la Santa Inquisición.
Jaime I toma la población de Peñíscola.
Se funda la ciudad de Zarauz.
- 1234** Muere en Tudela (donde llevaba varios años encerrado) Sancho VII el Encerrado, rey de Navarra, a consecuencia de una enfermedad que le estaba pudriendo la pierna en vida (¿diabetes?). Quiso legar el reino a Jaime I de Aragón, pero los navarras eligen como rey al francés Teobaldo I, sobrino de Sancho y conde de Champaña.
- 1235** **Concilio de Arlés:** se aprueba en Francia la obligación de que los judíos llevaran un parche cosido a los ropajes.
El Papa Gregorio IX aprueba la regla de la Orden de los Mercedarios.
Nace en Mallorca Ramón Llull, hijo de una familia de Barcelona.
Salomón ben Adret es elegido Gran Rabino del Call de Barcelona.

- 1236** Fernando III conquista la ciudad de Córdoba (más bien, se rinde), ayudado por Muhammad I de Ishbiliya.
Muere Lope V Díaz de Haro, Cabeza Brava, señor de Vizcaya, y le sucede su hijo Diego III López de Haro.
Se funda la ciudad de Bermeo.
Lucas de Tuy escribe su *Crónica*.
- 1237** Granada es ocupada por Muhammad I, quien, mediante guerras y diplomacias se está haciendo dueño de medio Al-Andalus. Comienza la construcción de la Alhambra bajo la dirección de Al-Ahmar.
- 1238** **Fundación de la Inquisición en la Corona de Aragón:** junto a la Inquisición llega a la Península la orden de la *Fraternitas Verae Lucis*.
Conquista de Valencia: en ella toman parte a Orden de los Mercedarios.
Ibn-Hud se refugia en Almería. El ramini sale a recibirle y le hospeda en su palacio. A medianoche lo hace asesinar en los subterráneos del tercer recinto de la alcazaba.
Sevilla decide acatar de nuevo la obediencia almohade.
Raimundo de Penyafort es elegido Superior General de la Orden Dominicana.
- 1239** Los cristianos toman las poblaciones de Osuna y Sagunto.
- 1240** Los cristianos conquistan la población de Écija.
Nace el alquimista, teólogo y médico catalán Arnau de Vilanova, en una familia campesina.
Nace en León el cabalista Moisés ben sem Tob de León.
Un sobrino-nieto de Salah al-Din (Saladino) trae desde Turquía a muchos esclavos de raza blanca, convirtiéndolos en un ejército de hombres fieles sólo a su persona, los Mamelucos.
- 1241** El Arzobispo de Toledo, don Rodrigo Jiménez de Rada, es excomulgado por el Sínodo de Tarragona por reclamar la sede de Valencia para su arzobispado.
- 1242** [29 de mayo] Durante la noche, un grupo de 30 hombres venidos desde Montsegur, dirigidos por Raimundo de Alfaro, yerno de Raimundo VI, asesinan a hachazos al inquisidor Guillermo Arnaud y once dominicos y franciscanos. El inquisidor fray Malaquías de Rávena.
- 1243** El rey de Francia comienza su lucha contra los herejes cátaros.
- 1244** **Asedio de Montségur:** [16 de mayo] cae el último bastión cátaro, símbolo de su resistencia, a manos de los franceses. Se quema a más de doscientos perfectos cátaros. Llega a Alejandría el filósofo Abul Hasan al Shadhili.
- 1245** Tras cinco meses de asedio, Jaime I de Aragón toma al asalto la población levantina de Biar.
- 1246** Jaén es tomada a Muhammad I por las tropas de Fernando III. Pacto entre Fernando III y Muhammad ibn-al-Nasr: nace el reino de Granada como vasallo de Castilla, que estará compuesto por las coras de Elvira (capital en Granada), la de Raya (capital en Málaga) y Pechina (capital en Almería). Según el tratado, los nashrís acudirán a las cortes castellanas cuando sean convocadas, pagarán anualmente parias y estarán obligados a ayudar a los castellanos en sus guerras con otros musulmanes.
Con el pretexto del asesinato del gobernador de la ciudad de Sevilla, Ibn-al-Yadd, Fernando III declara la guerra a los rebeldes de la ciudad, sitiándola.
La ciudad de Arjona (ciudad natal de Muhammad I) cae en manos cristianas.
- 1247** La ciudad de Carmona se rinde a Fernando III, que expulsa a todos sus habitantes.
Madrid y Segovia tienen una disputa a raíz de la posesión de las villas de Manzanares y Colmenar. Se llega al conflicto armado, y el rey debe mediar en el contencioso, dando la razón a la Villa de Madrid. Los conflictos entre Madrid y Segovia, no obstante, proseguirán hasta 1275.
- 1248** **Conquista de Sevilla:** [23 de noviembre] tras dos años consecutivos de asedio, Fernando III conquista la ciudad de Sevilla, ayudado por los caballeros templarios (recompensados con grandes tierras en la Baja Extremadura) y, sobre todo, por el Maestre de la Orden de Santiago, Pelayo Pérez Correo. Los musulmanes abandonan la ciudad sólo con lo puesto. Los musulmanes, entre otras peticiones, piden permiso para demoler la mezquita con su alminar, para evitar la profanación por los invasores, pero al enterarse el infante Alfonso amenaza con matarlos a todos a puñaladas si alguien toca una sola teja de la mezquita o un sólo ladrillo de la torre. El día 22 de diciembre, Fernando III entra triunfal en Sevilla. Muhammad I, vasallo de Castilla, participa de forma simbólica en el asedio y entrada triunfal de Sevilla y al regresar a Granada es aclamado como vencedor, respondiendo "No hay más vencedor que Alláh" (lema de la dinastía nashri).
Nace en Medinaceli (Castilla) el cabalista Yosef Chiquitilla.
- 1249** Los portugueses arrebatan a los musulmanes la población de Silves, adueñándose con ella de todo el Algarve.
La Orden de los Mercedarios recibe su nombre definitivo.
Benabarra vuelve a los dominios de los reyes navarros.
- 1250** Nace el astrólogo, filósofo y médico Pedro de Abam.
Se escribe el *Poema de Fernán González*.
- 1252** [30 de mayo] Una misteriosa enfermedad mata a Fernando III en Sevilla y le sucede en el trono su hijo Alfonso X el Sabio.
- 1253** Muere Teobaldo I, rey de Navarra, y le sucede su hijo Teobaldo II, aún niño, tomando la regencia su madre, Margarita de Borbón.
Alfonso X de Castilla ocupa la fortaleza de Jerez.
- 1254** Muere quemado, al parecer mientras se bañaba con una sábana impregnada de azufre, el señor de Vizcaya, Diego III López de

- Haro, y le sucede su hijo Lope VI Díaz de Haro.
- 1257** Los siete grandes electores de Alemania no unifican su decisión de ceder el trono del Sacro Imperio al castellano Alfonso X o al inglés Ricard de Cornualles, quedando el trono vacante.
- 1258** Muere Margarita de Borbón, regente del rey Teobaldo II de Navarra. Jaime I de Aragón toma al rey bajo su protección, evitando que Castilla se apodere de Navarra. Abundantes lluvias entre julio y diciembre, que provocan inundaciones. Los mongoles destruyen la ciudad de Bagdad.
- 1262** Alfonso X conquista la ciudad de Cádiz. Nace el guerrero catalán Roger de Flor.
- 1264** Alfonso X toma Arcos y el Puerto de Santa María.
- 1265** El Senescal Ramón Llull tiene cinco visiones místicas de Jesucristo crucificado y abandona a su familia, sus posesiones, riquezas y cargos, y comienza una nueva vida al servicio de Dios, difundiendo la Palabra de Dios entre los infieles, redactando libros y creando escuelas de lenguas orientales para futuros misioneros. Nace en Perelada (Gerona) el guerrero y cronista catalán Ramón Muntaner.
- 1266** **Sublevación de los Mudéjares:** la rebelión es sometida por la Orden de Santiago y la de Calatrava.
- 1267** A Blas de Beser, sacristán de la Iglesia de San Andrés, se le apareció de noche un demonio con la forma de un muchacho negro, que empezó a torturarlo con atroces dolores, hasta que Isidro Labrador salió de su tumba para auxiliar al religioso.
- 1268** Nuevos enfrentamientos entre Segovia y Madrid.
- 1269** Fin del imperio almohade.
- 1270** **Cruzada de San Luis:** Luis XI de Francia emprende una cruzada para conquistar Tierra Santa. Durante la misma muere Teobaldo II, rey de Navarra, y le sucede su hermano Enrique I el Gordo, que actuaba en su ausencia como regente. Muere en el hospital de Estella un peregrino que es enterrado en el claustro de la iglesia de San Pedro de la Rúa: poco días después se descubre que brilla y al abrirla se averigua que el peregrino era el obispo de Patrás que realizaba el camino de incognito y que portaba el omoplato de San Andrés. Isidro Labrador libera milagrosamente a un caballero cordobés, cautivo en tierra de moros.
- 1272** Un sector de la alta nobleza se enfrenta abiertamente a Alfonso X de Castilla. [Septiembre] Rodolfo de Habsburgo es elegido emperador de Alemania. La Escuela de Traductores de Toledo termina las *Tablas Astronómicas Alfonsíes*. Yosef Chiquitilla estudia con el cabalista Abrahán Abulíaf.
- 1273** [12 de febrero] Durante una algarada, muere el anciano rey Muhammad I (con más de 70 años) al caer del caballo (otros dicen que fue por una enfermedad). Le sucede Muhammad II.
- 1274** Muere Enrique I el Gordo, rey de Navarra, y le sucede su hija de dos años Juana I.
- 1275** [Mayo] Alfonso X de Castilla renuncia definitivamente al Imperio ante el Papa Gregorio X. Muere el infante Fernando, primogénito de Alfonso X de Castilla, lo que abre un pleito de sucesión entre los hijos del infante, los llamados Infantes de la Cerda (Alfonso y Fernando) y el infante Sancho, segundo hijo de Alfonso X. Ramón Llull, el "Doctor Iluminado", es secuestrado en Barcelona por la Banca Borja para conseguir una máquina creada por Llull. [6 de enero] Muere en Barcelona San Raimundo de Penyafort: a su funeral acuden los reyes Jaime de Aragón y Alfonso el Sabio de Castilla.
- 1276** El Burgo de la Navarrería de Pamplona es saqueado y arrasado por tropas francesas cuando sus vecinos se alzaron contra la influencia francesa en la Corte navarra.
- 1279** Es nombrado rey de Portugal Dionis I, el rey labrador.
- 1280** Moisés ben sem Tob de León edita el *Zohar*, una interpretación cabalística de alto contenido mágico, además de conocer a otro cabalista, Yosef Chiquitilla. Se publica el *Taysir*, obra médica del andalusí Ibn Zuhr, conocido como Avenzoar.
- 1282** Sancho IV, apoyado por la Orden de Calatrava, se subleva contra su padre Alfonso X el Sabio. Mediante alianza matrimonial, Pedro el Grande de Aragón, se anexiona la isla de Sicilia. Nace Bernat, Vizconde de Cabrera, futuro consejero de Pedro IV de Aragón. Barcelona forma un imperio comercial marítimo.
- 1284** Una asamblea de nobles, prelados y ciudadanos depone a Alfonso X de Castilla y otorgan el poder a su hijo Sancho IV. Poco después, Alfonso X el Sabio muere. Con doce años, la reina de Navarra, Juana I, se casa con Felipe el Hermoso, rey de Francia. En Francia, muere el caballero Jacques d'Anniviers y solicita que su carne y sus huesos sean separados y enviados a distintas fundaciones monásticas.
- 1285** Ramón Muntaner se pone al servicio del rey de Mallorca y combate en Sicilia y Calabria. Se produce un asalto al Call de La Bisbal de Girona.
- 1289** Muere en Alfaro el señor de Vizcaya, Lope VI Díaz de Haro, a manos de los hombres del rey Sancho de Castilla. Le sucede su hijo, Diego IV López de Haro, que viajó a Aragón para vengarse y proclamó en Jaca rey de Castilla al infante Alfonso de la Cerda. Al saberlo, Sancho invade Vizcaya (apoderándose de Orduña y su castillo).
- 1290** La Iglesia condena con excomunión el comercio con los musulmanes.

- 1291** Es nombrado rey de la Corona de Aragón Jaime II.
La ciudad de Tolemaina en Tierra Santa cae en poder de los musulmanes.
- 1292** El señor de Vizcaya, Diego IV López de Haro, muere en la batalla contra las tropas castellanas que se apoderaron del castillo de Orduña. El señorío pasa a manos de su tío, Diego V López de Haro, ya que los legítimos herederos (su sobrina María y Juan, su marido) presos por los castellanos.
- 1294** Tarifa es asediada por tropas musulmanas, quienes plantean a su alcaide Alonso Pérez de Guzmán dos opciones: o rinde la plaza o matarán a su hijo. El alcaide les lanza un puñal para que lo maten y los soldados lo hacen.
- 1295** Muere Sancho IV y es nombrado rey de Castilla Fernando IV de Borgoña (con sólo 10 años de edad) y como regente queda la viuda del rey, María de Molina.
Diego V López de Haro, señor de Vizcaya, ayudado por Jaime II de Aragón, reconquista de nuevo Vizcaya, arrebatándosela a los castellanos.
- 1298** Comienzan los diseños para la Catedral de Barcelona.
- 1299** Bula papal de Bonifacio VII prohibiendo el transporte de muertos embalsamados por Europa hasta el monasterio donde haya deseado descansar el finado.
- 1300** Sancho Sánchez de Velasco, Adelantado Mayor de Castilla, recibe del rey Fernando IV los valles de Soba y Ruesga, centralizando su señorío en la aldea de Medina de Panes.
Se funda la Catedral y la Universidad de Lérida.
Diego V López de Haro, señor de Vizcaya, funda la ciudad de Bilbao.
- 1301** Fernando IV de Castilla es declarado mayor de edad con sólo 16 años.
Muere Muhammad II y es nombrado rey de Granada Muhammad III.
- 1302** Roger de Flor, al mando de 1.500 caballeros y 5.000 almogávares, todos ellos veteranos de la guerra de Sicilia (entre los que se encuentra Ramón Muntaner), se ofrece como mercenario al emperador Andrónico de Constantinopla, vendiendo a los turcos y obteniendo como pago la península de Anatolia.
- 1304** Al morir Juana I de Navarra la Corona pasa a su hijo Luis X, rey de Francia, que une ambos reinos.
Alfonso de la Cerda renuncia oficialmente a sus aspiraciones por el trono de Castilla.
- 1306** **Guerra de Granada contra Marruecos:** Muhammad III de Granada conquista la ciudad de Ceuta.
- 1307** **Detención de los Templarios:** [16 de octubre] El rey de Francia manda detener a Jacques de Molay, Gran Maestre de la Orden del Temple, y a 140 templarios más (entre el niño Michael de Loubajac). Tras esa encarcelación también se encuentra la mano de la *Fraternitas Vera Lucis*.
A petición del rey de Francia, Jaime II de Aragón lleva a cabo una persecución de los Templarios de la Corona de Aragón, incautándose de sus propiedades.
- 1308** Muere ahogado en aguas de Almuñecar Muhammad III de Granada (algunos dicen que asesinado) y le sucede Nasr I.
El rey Fernando IV convoca Cortes en Madrid. Roger de Flor es asesinado en Constantinopla. Es construido el Castillo del rey de Pamplona.
- 1309** **Guerra de Castilla contra Granada:** Fernando IV de Castilla conquista Algeciras y Gibraltar. Nasr I de Granada pacta con el rey de Castilla y se convierte en vasallo suyo.
[21 de marzo] El Papa Clemente V abandona Roma, huyendo de la anarquía causada por las bandas armadas de diferentes facciones, y se instala en Avignon. La verdadera razón es que se acercó más a su amo, el rey francés Felipe el Hermoso.
[Invierno] El anciano templario Jürgen de Alsfeld muere debido a las torturas y privaciones.
- 1310** **Concilio de Salamanca:** las jerarquías eclesiásticas de Castilla, León y Portugal deciden la libre absolución de los templarios. Muere el Gran Rabino del Call de Barcelona, Salomón ben Adret.
Muere el señor de Vizcaya, Diego V López de Haro, y lo sucede su sobrina María I López de Haro y su marido, Juan de Castilla, muy querida por los vizcaínos.
- 1311** **Traición a los Almogávares:** los almogávares son traicionados por los bizantinos (temerosos de que los catalanes se conviertan en una amenaza para el imperio), los cuales asesinan a la mayor parte de sus jefes (entre ellos a Roger de Flor) y a muchos de ellos. A pesar de todo, sobreviven unos 3.500 almogávares, que reorganizados por Berenguer de Rocafort, Ferran Gimenes de Arenós y Ramón Muntaner y al grito de "Desperta Ferro" saquean e incendian varias poblaciones, derrotando al ejército bizantino y conquistando los ducados de Atenas (que arrebatan a los caballeros normandos en la batalla de Almyros el 15 de marzo) y Neopatria, que ofrecen a Manfredo, de la Casa de Aragón, hijo del rey de Sicilia.
Muere en Jaén Fernando IV de Castilla, víctima de la tuberculosis. Hay quien habla de "Justicia de Dios", debido a que hizo matar injustamente a Galíndez de Carvajal. Alfonso XI, con tan sólo un año de edad, es declarado rey de Castilla. Asume la regencia la abuela del rey, María de Molina. Posteriormente se formará un consejo de cuatro regentes: María de Molina, el infante don Pedro (su hijo), doña Constanza (madre del rey) y el infante don Juan (hermano del abuelo del rey).
Concilio de Viena: Ramón Llull expone sus ideas de entendimiento entre las tres grandes religiones al Papa y estas le son rechazadas. Desengañado, Llull se lanza de lleno a su labor evangelizadora.
Michael de Loubajac abjura por escrito de la orden templaria y es puesto en libertad.
- 1312** **Concilio de Vienne:** [4 de noviembre] el Papa Clemente V suprime la orden del Temple. Los bienes de la Orden en Aragón pasan a la Orden de Montesa y a la de los Hospitalarios; los de Castilla pasan a la Corona; y en

- Portugal pasan al patrimonio de la Orden de Cristo, creada con ese patrimonio.
- Sitio de Baza:** durante el combate se utiliza el primer cañón (llamado por Abdallah "Trueno").
- Tras entrevistarse en secreto con el Papa Clemente V muere el alquimista, teólogo y médico Arnau de Vilanova.
- Michael de Loubajac encuentra la espada de Samael.
- Comienzan las obras de la Catedral de Gerona.
- 1313 Guerra Civil en Granada:** muere Nasr I de Granada, derrocado por Isma'íl I. Sancho Sánchez de Velasco, Adelantado Mayor de Castilla, funda en Medina de Panes el monasterio de Santa Clara. Nace el poeta, polígrafo e historiador granadino Aben al-Jatib (Ibn al-Khatib).
- 1314 Batalla de Bannockburn:** el rey Eduardo II de Inglaterra es derrotado por los rebeldes escoceses. En la batalla, del lado inglés, combate el caballero Michael de Loubajac, y es dado por muerto (aunque en realidad huye de las Islas Británicas). Muere en un naufragio el médico, astrólogo y alquimista Arnaldo de Villanueva. Comienzan en Granada las obras del Generalife.
- 1315 Sitio de Gibraltar:** durante el asedio muere Sancho Sánchez de Velasco, Adelantado Mayor de Castilla. Ramón Llull muere apedreado en una anónima aldea de Tunez. El caballero francés, Sebastien de Loynes, se pone en contacto con Guillem de Eril y lo convence para fundar la Orden de Montesa y así hacerse con las posesiones y bienes de los Templarios. El caballero francés Michael de Loubajac se instala en Gorriaiz (Navarra).
- 1316** Muere Luis de Hutín, I de Navarra y X de Francia. Le sucede su hijo Juan I, aunque su reinado dura pocos meses, siendo sucedido por su tío Felipe el Largo, V de Navarra, aunque el gobierno efectivo de Navarra pasa a manos de Juana II, hija de Luis X. Primera campaña del príncipe Pedro contra el reino de Granada. El Papa Juan XXII instauro la fiesta del Corpus, para conmemorar la ceremonia de la Eucaristía.
- 1317** La Orden de Mercedarios elige como Maestre a un clérigo, Fray Ramón Albert, comenzando con él el gobierno de los clérigos y la desaparición de la comunidad militar en la Orden. Se funda la Orden Militar de Montesa, que adopta la regla de la Orden de Calatrava y se adscribe al Cister. La Inquisición de Tarragona quema los libros del médico y alquimista Arnaldo de Villanueva, muerto en un naufragio tres años antes. Comienzan las obras de la catedral de Barcelona. El caballero Michael de Loubajac se enamora de Anixe, hija de uno de sus siervos, y la convierte en su amante, naciendo un hijo al que llama Pol y que reconoció como suyo.
- 1318** [18 de marzo] Jacques de Molay, Maestre de la Orden Templaria, es ejecutado en la hoguera. Anixe, amante del caballero Michael de Loubajac, muere de peste y el padre deja a su hijo Pol al cuidado de los padres de la muchacha, viajando a Portugal, donde los templarios siguen existiendo con el nombre de la Orden de Cristo.
- 1319 Batalla de la Vega de Granada:** los infantes tutores de Castilla, don Pedro y don Manuel, mueren al ser sorprendidos por un bien preparado ejército andalusí formado por Isma'íl I de Granada en su segundo ataque sobre Granada. Nace Pedro *el Ceremonioso*, hijo de Alfonso IV el Benigno. Muere Juan de Castilla, esposo de la señora de Vizcaya, María I López de Haro, que traspasa el señorío a su hijo Juan el Tuerto y se retira al convento de Perales. El gobierno del Burgo de la Navarrería de Pamplona es cedido del obispo a la Corona navarra (excepto el Palacio Real de San Pedro), que pasa a reconstruir el burgo. La Orden de Cristo adopta la regla de la Orden de Calatrava. Los almogávares conquistan el Ducado de Neopatria.
- 1320** Nace el inquisidor Nicolás Eymerich. Nace el infante don Pedro, hijo de Alfonso de Portugal. Barcelona celebra por primera vez la festividad del Corpus.
- 1321** Muere María de Molina, regente de Castilla. **Guerra de Castilla contra Granada.** El caballero Michael de Loubajac regresa a Gorriaiz para hacerse cargo de su hijo Pol y de la administración de sus tierras.
- 1322** Muere Felipe V de Francia y Navarra y le sucede su hermano Carlos el Calvo, I de Navarra y IV de Francia. [22 de Julio] Se funda oficialmente la Orden de Montesa: su fundador y Gran Maestre, Guillem de Eril enferma y muere poco después en el castillo de Peñíscola. San Roque regresa a Montpellier y es detenido por enfermo y vagabundo, siendo encerrado.
- 1323** Una expedición catalano-aragonesa dirigida por el infante Alfonso conquista la isla de Cerdeña, pero sus habitantes, animados por los genoveses, se niega reconocer la soberanía catalano-aragonesa.
- 1324** Muere Isma'íl I el Conquistador de Granada (a consecuencia de una discusión que mantiene con su primo Muhammad sobre una esclava cristiana), siendo sucedido por su hijo Muhammad IV.
- 1325** Debido a la disolución del Consejo de Regencia, Alfonso XI de Castilla es nombrado mayor de edad con 14 años. Poco después se ganará el sobrenombre de *El Justiciero* castigando cruelmente (muchas veces asesinando mediante engaños) a buena parte de la nobleza levantisca, entre los que se contaba gran parte de su familia.

- Guerra de Castilla contra Granada:** Alfonso XI decide vengar la derrota de 1319 y manda un ejército que vence al de Muhammad IV. Muere el cabalista castellano Yosef Chiquitilla. Nace el alquimista barcelonés Absalón Leví.
- 1326** Muere Dionis I de Portugal y le sucede su hijo Alfonso IV *el Bravo*. La esposa de Dionis I, Isabel de Aragón, se refugia entre las monjas clarisas de Coimbra, a las cuales construye un monasterio. Nace el rabino barcelonés Isaac ben Seshet Perfet. Nace Pedro de Luna, cardenal de Aragón, y futuro Papa de Avignon, Benedicto XIII, el Papa Luna.
- 1327** Muere Jaime II *el Just* de Aragón y le sucede su hijo Alfonso IV *el Benigno*, el cual estuvo siempre dominado por su mujer Leonor, hermana de Alfonso XI de Castilla. Muere en prisión San Roque.
- 1328** Muere Carlos *el Calvo*, rey de Navarra y Francia, sin dejar descendencia. Los navarros eligen como reina a Juana II, no admitiendo como rey a Felipe de Valois. El franciscano Pedro de Olligoyen alienta en Navarra una persecución anti-judía: bandas de matadores de judíos se lanzan al asalto de las Aljamas de Estella, Funes, San Adrián y Viana, entre otras. Algunos cronistas hebreos hablan de 10.000 muertos. Finalmente, las autoridades navarras toman parte activa en el asunto enfrentándose a los grupos armados que pretenden asaltar las aljamas de Pamplona y Tudela, dispersando a las bandas a la fuerza y deteniendo a Pedro de Olligoyen, que es acusado de instigador a la violencia y ejecutado. Alfonso XI de Castilla manda asesinar en Toro al señor de Vizcaya, Juan el Tuerto, al que sucede su hija María II Díaz de Haro. El rey Alfonso XI de Castilla otorga a Madrid un nuevo fuero.
- 1329** Revuelta en Cerdeña y guerra de Aragón contra Génova. Vuelven a convocarse Cortes en Madrid. Comienzan las obras de Santa María del Mar de Barcelona, siendo su Maestro Mayor Berenguer de Montagut.
- 1330** **Guerra de Castilla contra Granada y Marruecos:** el rey Muhammad IV solicita la ayuda de los Merimerines de Marruecos, los cuales sitian y conquistan Gibraltar con la ayuda de una flota mercenaria de naves genovesas. María II Díaz de Haro, señora de Vizcaya, buscando venganza de Alfonso XI de Castilla (asesino de su padre), se casa con un enemigo del rey castellano, Juan Núñez de Lara, que pasa a gobernar el señorío en su nombre y se declara en contra de don Alfonso de Castilla, que invade Vizcaya, pero de la que debe retirarse. Lord James Douglas marcha a Compostela con una escolta de 200 caballeros con el corazón del rey escocés Roberto I. Nace Eduardo, *El Príncipe Negro*, hijo de Eduardo III de Inglaterra.
- Nace en París el alquimista y sabio Nicolás Flamel.
- 1331** El Papa Juan XXII permite a los antiguos caballeros Templarios integrarse en otras órdenes militares. El caballero Michael de Loubajac, tras una época de malas cosechas, decide ponerse al servicio del nuevo rey de Inglaterra para conseguir botín con el que sanear su hacienda, llevándose a su hijo Pol como escudero.
- 1332** Muere asesinado Muhammad IV de Granada con 18 años, siendo sucedido por su hermano menor Yusuf I. Álava se incorpora al Señorío de Guipúzcoa. Nace el cronista y Canciller Mayor de Castilla Pero López de Ayala. Nace en Túnez el filósofo Ibn Jaldún, hijo de padres granadinos.
- 1333** **Mal any primer:** mala cosecha en Catalunya que tiene como consecuencia la carestía y el hambre.
- 1334** Nace en Burgos Pedro I, hijo de Alfonso XI de Castilla y de María de Portugal. Nace en Sevilla Enrique de Trastámara, hijo de Alfonso XI de Castilla y de su amante Leonor de Guzmán. También nace su hermano gemelo, Fadrique. Enrique recibe de su padre el Condado de Trastámara.
- 1335** La aldea navarra de Gorriaiz es destruida por una manada de enormes lobos, grandes como caballos. Don Juan Manuel escribe *El Conde Lucanor*.
- 1336** Muere Alfonso IV de Aragón y le sucede su hijo Pedro IV el Ceremonioso, también conocido como "el de Punyaleu". Jofre Tenorio, Almirante de Castilla, vence a la flota portuguesa en breve enfrentamiento. Muere en Ibiza el guerrero y cronista Ramón Muntaner. Muere Isabel de Aragón, madre del rey Alfonso IV de Portugal.
- 1337** Muere en Granada el médico, astrónomo, poeta y matemático judeo-árabe Muhammad ben Abraham ibn Amed Alavi.
- 1338** A consecuencia de la Peste, el caballero Michael de Loubajac muere y lega a su hijo Pol la espada de Samael. Pol regresa a Gorriaiz y encuentra la aldea destruida y decide dirigirse a Oporto.
- 1339** Juana II es finalmente coronada como reina de Navarra. Nace el clérigo extremeño Martín Yáñez de la Barbuda, hijo segundón de una de las más nobles familias de la región, y futuro Maestre de Alcántara. Por concesión real, Madrid gana el derecho de elegir a su propio gobernador.
- 1340** **Guerra de Castilla, Navarra y Portugal contra Granada y Marruecos:** nueva incursión de los Benimerines, cuya escuadra, al mando de Abul-Hassán, vence a la castellana, mandada por Jofre Tenorio, que muere en el combate. Los Benimerines conquistan Algeciras y Gibraltar. **Batalla del Salado:** [30 de octubre] Alfonso XI acude en ayuda de Tarifa (ayudado por caballeros ingleses, franceses y alemanes,

- una flota aragonesa, por el rey consorte de Navarra, Felipe de Evreux, y por su suegro Alfonso IV de Portugal), sitiada por los musulmanes, derrotando a Yusuf I de Granada y a Abul Hassán de Marruecos (al frente de los benimerines), lo que supuso el afianzamiento del dominio del estrecho por los castellanos. En la batalla participa Pol de Gorriaiz y también Garcilaso II de la Vega, que consigue el escudo de su familia tras cruzar el Salado con 800 hombres, portando malherido un estandarte con la inscripción "Ave María". Pedro Alfonso escribe su *Livro das Linhagens*. Nace en Barcelona el escritor Bernat Metge.
- 1341** [15 de agosto] Alfonso XI conquista Alcalá la Real y le concede el título de real. También conquista la población de Castillo de Locubín y toma su castillo, llamado de la Villeta. Muere el viejo sultán Muhammad en El Cairo, tras lo que le suceden sus hijos, sobrinos y nietos con una rapidez asombrosa, debido a la cantidad de intrigas, golpes de mano, envenenamientos y cuchilladas.
- 1342** Muere María I López de Haro, antigua señora de Vizcaya. Se construye la Cort Reial de Girona.
- 1343** Pedro IV de Aragón (ayudado por el espía Pere Infant) secuestra y encarcela a Jaime III, rey de Mallorca y Rosellón y cuñado suyo, acusándole de incumplimiento de deberes feudales, ocupando militarmente su reino para incorporarlo a la Corona de Aragón. Muere Felipe de Evreux, rey consorte de Navarra. Juana II de Navarra continúa al frente de la corona, gobernando sin ningún problema.
- 1344** Los castellanos conquistan Algeciras, en cuya defensa los musulmanes utilizan por primera vez la pólvora. Aragón se anexiona de los condados del Rosellón y la Cerdeña.
- 1345** Los castellanos conquistan Alcaudete. Muere Doña Constanza, esposa del infante de Portugal don Pedro, y poco después se casa en secreto con su amante, doña Inés de Castro, dama de compañía de su esposa muerta y con quien ya tenía cuatro hijos. Poco después, su padre, Alfonso de Portugal, manda asesinarla en Coimbra delante de sus propios hijos. Nace en Cervera el poeta hebreo Salomón ben Mesullam.
- 1346** **Batalla de Crécy:** Eduardo, *El Príncipe Negro*, hijo de Eduardo III de Inglaterra, vence a los franceses. En la contienda se avisa de la decadencia de la caballería. El alquimista barcelonés Absalón Leví viaja a Alajendría, donde entra en contacto con ciertos sabios musulmanes.
- 1347** **Guerra Civil en la Corona de Aragón:** Jaime de Aragón, hermano del rey Pedro IV, organiza a una parte de la nobleza en oposición a la política de su hermano. Este grupo se autodenomina *La Unión* y logra imponer sus condiciones al rey en las Cortes de Zaragoza. Pedro IV hace envenenar a su hermano Jaime (mediante el espía Pere Infant), atacando y derrotando a sus enemigos políticos, a los cuales obligó a beber plomo fundido. Tres naves mercantes genovesas llegan al puerto de Mesina (Sicilia) procedentes de la península de Crimea: en sus bodegas viajan ratas negras infectadas con la Peste Negra. Poco después, Mesina es arrasada por la Peste y los que sobreviven se trasladan a Catania, cuyos habitantes quedan exterminados en cuestión de días. A partir de allí la plaga se extiende por toda Europa, pasando primero a Italia. Carlos de Evreux, hijo de Juana II de Navarra, se escapa con una joven, llamada Indarr, y viven durante un tiempo en la sierra de Aralar. Estalla una guerra civil en Constantinopla que acaba colocando en el trono a Juan Cantacuceno (Juan IV).
- 1348** **Batalla de Lluchmajor:** Jaime III, rey legítimo de Mallorca, escapa del encarcelamiento de Pedro IV de Aragón e intenta recuperar su reino, pero es vencido y muere en la batalla. Su hijo es apresado en el castillo de Xàtiva. La peste bubónica llega a la Península, entrando por Barcelona, lo que termina con el imperio marítimo barcelonés: corre la voz de que los causantes de ella han sido los judíos, envenenando el agua potable. La Aljama de Barcelona es asaltada, así como las comunidades judías de Lérida y de poblaciones dispersas como Montblanc, Tárrega y Vilafranca del Penedés (la verdadera razón fueron las ratas de los barcos mercantes). Lo cierto es que en tres años mató a 10.000 personas únicamente en Barcelona. Debido al asalto al Call de Barcelona, el alquimista Absalón Leví huye de la ciudad.
- 1349** **Guerra de Castilla contra Granada:** muere Alfonso XI de Castilla, víctima de la peste, durante el sitio de la ciudad de Gibraltar. Yusuf I de Granada lamentó la muerte de su enemigo, al cual había llegado a honrar y respetar (mandó a su Visir, Aben al-Jatib, también poeta que le escribiera unos famosos elogios). Se incorpora definitivamente Mallorca a la Corona de Aragón. Muere Juana II de Navarra. Le sucede su hijo, Carlos II *el Malo* (llamado así por su extrema crueldad y su deslealtad, resultado, según aseguran algunos, del recuerdo de su amor imposible con Indarr). La Peste Negra llega a las Islas Británicas y a la Península Escandinava.
- 1350** Sube al trono de Castilla, con 16 años de edad, Pedro I *el Cruel*, debiendo hacer frente a un importante sector de la nobleza que le era hostil, además de las intrigas de sus hermanos bastardos y de Leonor de Guzmán (amante de su padre). Muere, en circunstancia poco clara, el señor de Vizcaya, Juan Núñez de Lara, y le sucede Nuño de Lara, de apenas dos años de edad: temiendo por su vida, su aya lo lleva desde Paredes de Nava a Bermeo, en pleno señorío de Vizcaya.

- La *Fraternitas Vera Lucis* tiene en la Península más de 10.000 acólitos. Valencia se convierte en la sucesora de Barcelona en el comercio marítimo. Fundación del *Estudi General* en Perpinyà. [25 de diciembre] El joven Berenguer de Saltells asesina a Arnau Ramón de Biure, abad de Sant Cugat del Vallés, por haberle escamoteado la herencia de su padre. El Rey de Aragón lo mandó ajusticiar el Perpinya al año siguiente. Nace en Valencia San Vicente Ferrer.
- 1351** Leonor de Guzmán es detenida por orden de María de Portugal, madre de Pedro I de Castilla, y ajusticiada en Sevilla como venganza por haber sido la amante de su esposo durante más de 20 años. A raíz de una traición, Garcilaso II de la Vega, Adelantado Mayor del reino, es mandado ajusticiar en Burgos por Pedro I. Juan Ruiz, el Arcipreste de Hita, es destituido de su cargo e ingresa en prisión por orden de Gil de Albornoz, Arzobispo de Toledo. La dama Inesilla de Castro viaja a Burgos donde se casa con el demonio Haborimo, lugarteniente de Frimost.
- 1352** Pedro I de Castilla conoce en Sahagún a María de Padilla, siéndole presentada por su favorito Juan Alonso de Alburquerque, casándose con ella en secreto, haciéndola su reina (a pesar de estar ya prometido con la hija del rey de Francia, Blanca de Borbón). Revuelta nobiliaria en Castilla contra la actuación de Juan Alonso de Alburquerque, portugués favorito del rey. En ella está implicado Enrique de Trastámara, hermano bastardo del rey. La rebelión, sin embargo, es sofocada con facilidad. Muere de causas naturales el señor de Vizcaya, el niño de cuatro años Nuño de Lara. Le debía suceder su hermana mayor, doña Juana de Lara, pero estaba secuestrada junto a su hermana Isabel por Pedro I de Castilla, así que para apoderarse de Vizcaya el rey la hizo casar con su hermano bastardo Tello de Trastámara, que con el tiempo se enemistó con el rey. Nace en Palma de Mallorca Anselm Turneda. Muere Pol de Gorriaz, atrapado por diablos en una ermita.
- 1353** Matrimonio de Pedro I de Castilla con Blanca de Borbón, hija del rey de Francia. Sin embargo, Pedro hace encerrar a los tres días a su esposa en el castillo de Arévalo (custodiada por Fabrique, hermanastro del rey, y posiblemente amante suyo y padre de su hijo Juan, con el tiempo almirante real de Castilla), para seguir viviendo con su amante Doña María de Padilla (razón por la que fue excolmulgado por el Papa de Aviñón). A pesar de todo, este episodio supuso la caída de Alburquerque como favorito del rey, siendo sustituido por Juan Fernández de Hinestrosa, tío de María. Alonso Fernández Coronel es ajusticiado en Sevilla por Pedro I. [Primavera] César de Devreux, el hijo de Inesilla de Castro y del demonio Haborimo, contrata a un grupo de mercenarios para recuperar la espada de Samael, lo que llevará finalmente a su destrucción.
- 1354** Pedro I de Castilla, después de intentar presionar a los obispos de Ávila y Salamanca para que declaren nulo su matrimonio (y poder casarse con su último capricho, doña Juana de Castro) es detenido por una revuelta dirigida por sus cinco hermanos bastardos (junto al portugués Juan Alonso de Alburquerque y el Maestre de la Orden de Santiago), los cuales lo encarcelan en Toro (Zamora), donde debe aceptar las exigencias de los revoltosos. Sin embargo, consigue escapar con la ayuda de su tesorero judío Samuel Leví (de quien se dice era un poderoso mago). El rey de Castilla reúne después un ejército y derrota a sus hermanos, a los cuales manda torturar y ajusticiar cruelmente (sólo escapó Enrique de Trastámara que huye a Aragón, poniendo su espada al servicio del rey de Francia). Su propia madre, María de Portugal, lo maldice públicamente por este hecho, autodesterrándose seguidamente a Portugal. Yusuf I de Granada es asesinado por un maníaco desconocido en una mezquita de Granada. Tras ser descuartizado y quemado públicamente el asesino, sube al trono el hijo de Yusuf I, Muhammad V, a pesar de las quejas de su hermano Isma'íl. El Visir de Yusuf I, Aben al-Jatib, renuncia a la vida política y se consagra a la carrera literaria. Pedro IV de Aragón ordena que todos los sardos de Cerdeña sean exterminados o exilados, repoblando luego el área con colonos catalanes. Bernat de Corella es elegido Batlle de Barcelona. Robo sacrilego en la Iglesia de San Ginés. Se acusa de ello a los judíos y musulmanes de la morería.
- 1355** Pedro I manda detener a su Tesorero, Isaac Leví, acusado de usurpar fondos de la Corona, confisca sus bienes (más de medio millón de doblas) y lo tortura hasta la muerte. Enrique de Trastámara manda a sus tropas a saquear la aljama residencial de Toledo: se habla de más de 1.200 judíos muertos. El señorío de La Vega (Cantabria) pasa, por matrimonio, a la familia de los Mendoza. **Batalla de Poitiers:** el Príncipe de Gales, Eduardo, *El Príncipe Negro*, vence a los franceses y consigue hacer prisionero al rey francés Juan II *el Bueno* (para pagar su rescate, Francia tuvo que ceder a los ingleses casi un tercio del suelo francés). Se fundan las ciudades de Portugalete y Marquina.
- 1356** **Guerra entre Castilla y Aragón:** a raíz de un incidente entre naves aragonesas y genovesas, Pedro I de Castilla (aliado de Génova) declara la guerra a Pedro IV de Aragón. El rey Pedro I de Castilla, que tiene como aliado al Príncipe Negro, Príncipe de Gales y heredero al trono inglés, de quien se dice está endemoniado, consigue ocupar Alicante y poner sitio a la plaza de Tarazona. Mientras, Enrique de Trastámara regresa de Francia y se pone al servicio de Pedro IV.

- Muere Alfonso IV de Portugal. Le sucede su hijo Pedro I, el cual obliga a la nobleza a prestar homenaje y besar la mano del cadáver de su amante, la castellana doña Inés de Castro, asesinada por orden de la nobleza portuguesa, temerosa de que indujera al joven rey a llevar a cabo una política pro-castellana. Su reinado se caracterizó por una serie de actos enloquecidos de este tipo, que le dieron el nombre de *El Cruel*.
- [24 de agosto] Un terremoto sacude Sevilla. El minarete de la mezquita sufre la rotura de la espiga de hierro que sostenía unas esbeltas esferas de bronce.
- Nace en Valencia el fraile Vicent Ferrer.
- Batalla de Poitiers:** comienza la decadencia de la caballería frente a la artillería.
- 1357** Juan de la Cerda es ajusticiado por Pedro I en Sevilla.
- Castilla consigue conquistar Tarazona.
- [Mayo] Tregua entre Castilla y Aragón gracias a la mediación de Guillermo de La Jugue, legado del Papa de Aviñón, Inocencio IV.
- El Batlle de Barcelona, Bernat de Corella, es asesinado por sus propios Jurats, al parecer sobornados por alguno de sus muchos enemigos.
- Tras viajar por Europa y amasar una fortuna, el alquimista Absalón Leví regresa a Barcelona.
- 1358** **Guerra civil en Granada:** es desterrado Muhammad V de Granada por su hermano, Isma'íl II.
- Se reanuda la guerra entre Castilla y Aragón: doble ofensiva aragonesa en Soria y Muria, que pone cerco a Medinaceli.
- Los ballesteros de Pedro I de Castilla acaban con la vida de Fadrique de Trastámara, hermano gemelo de Enrique de Trastámara.
- 1359** Isma'íl II de Granada es derrocado por su primo, Muhammad VI *el Bermejo* (llamado así por el color de su pelo, intensamente pelirrojo).
- Expedición naval de Pedro I: conquista Guardamar y vence a parte de la flota catalana, aunque fracasa en el ataque a la ciudad de Barcelona que realiza en junio.
- Se crea la Diputació del General de Catalunya, origen de la Generalitat de Catalunya.
- Empiezan las obras del Salón del Tinell en el Palau Reial de Barcelona.
- Nace Juan I, hijo de Enrique de Trastámara.
- 1360** [Febrero] Aragón recupera, mediante la diplomacia, la plaza de Tarazona.
- [10 de Noviembre] Tras declararse el mercader barcelonés Francesc Castelló en bancarota, lo que provocó pérdidas importantes a los que le respaldaban, el mercader es acusado de malversación de fondos ajenos y ejecutado ante su casa.
- 1361** **Paz de Ferrer:** [13 de Mayo] Otro legado pontificio, Guido de Bolonia, consigue que Aragón y Castilla firmen la paz. Devolviéndose mutuamente los territorios conquistados. Este respiro permite a Pedro I intervenir en la guerra civil que se desarrolla en el reino de Granada: Muhammad VI *el Bermejo*, rey de Granada, se presenta ante Pedro I para parlamentar con él en el Campo de Tablada (Sevilla) pero el rey castellano, sin escucharle, lo ensarta con su propia lanza, regresando al trono granadino Muhammad V. Muere María de Padilla y Pedro I de Castilla reconoce que han estado casados: a los pocos días manda asesinar en Medinasidonia a Blanca de Borbón, reina legítima de Castilla, acusada de adulterio.
- 1362** Se reanuda la guerra entre Castilla y Aragón: Castilla toma la iniciativa y amenaza Zaragoza.
- 1363** **Cortes de Briviesca:** las hijas ilegítimas de Pedro I de Castilla, Constanza e Isabel, son declaradas herederas al trono. Posteriormente, sus maridos, los duques ingleses de Lancaster y de York, alegarán derechos sobre el trono de Castilla.
- (Verano) Muere Fernando de Aragón, según los rumores, asesinado por su hermano Pedro IV de Aragón, que le sucede en el trono.
- Nueva ofensiva castellana sobre Aragón: sus ejércitos llegan hasta Valencia, pero ante la llegada de tropas de refuerzo deben retirarse a Murviedro. Pedro IV se alía con Carlos II de Navarra y contraataca, poniendo sitio a Orihuela en diciembre.
- Mortandat dels Infants:** nuevo brote de peste negra que se ceba especialmente en los niños.
- Pedro IV de Aragón inicia una campaña contra los genoveses en Cerdeña.
- 1364** Una furiosa contraofensiva aragonesa obliga a levantar el sitio de Orihuela.
- Bernat, Vizconde de Cabrera y consejero de Pedro IV de Aragón, afectado por la muerte de su esposa y dándose cuenta del peligro que corría su vida ante sus enemigos (como Enrique de Trastámara o Leonor de Sicilia), abandona la política e ingresa en el monasterio benedictino de San Salvador de Breda.
- Juan Ruiz, antiguo Arcipreste de Hita, sale libre de la cárcel después de 13 años prisionero.
- 1365** El mercenario francés Bertrand Duguesclin pone sus Compañías Blancas (formadas por soldados profesionales franceses y europeos) al servicio de Pedro IV de Aragón, que consigue reconquistar Murviedro.
- El barcelonés Guillem se convierte en verdugo municipal de Barcelona.
- 1366** **Guerra Civil en Castilla:** las Compañías Blancas de Beltrán Duguesclin, aliados de la Corona de Aragón, saquean Castilla junto a Enrique de Trastámara: por ejemplo, saquearon Barbastro, encerrando a muchos de sus habitantes en la torre de la Iglesia Mayor y prendiéndole seguidamente fuego. Pedro I huye hacia Portugal y Enrique es coronado rey en el monasterio de las Huelgas (Burgos).
- Pedro IV de Aragón visita a su antiguo consejero, Bernat, Vizconde de Cabrera, en el monasterio de San Salvador de Breda y lo convence para que vuelva a su servicio. Una vez que ha regresado, Bernat de Cabrera es acusado de traición y decapitado en Zaragoza, siendo utilizado como peón político para que Pedro IV agrade a su aliado, Enrique

- de Trastámara. Las posesiones del Vizconde fueron incautadas y cedidas al infante Juan, hijo del rey. Al mismo tiempo, el hombre de confianza de Pedro IV, Pere Infant, ocupa el cargo oficioso de jefe de los espías reales.
- [29 de junio] El arzobispo de Santiago, don Suero Gómez de Toledo, que estaba realizando una procesión portando el Viril con el Santísimo, es asesinado por hombre vestido con ropajes nobles, que lo acuchilló (se dice que por rivalidades en los amores de cierta dama). El criminal nunca fue atrapado. Se funda la ciudad de Guernika.
- 1367** Muere en Estremoz Pedro I de Portugal y le sucede su hijo Fernando I. Pedro I de Castilla vuelve a su reino con un ejército de 10.000 hombres, reclutados en Aquitania por Eduardo, el Príncipe Negro de Gales, heredero del trono de Inglaterra, y al cual Pedro I le ha prometido diversas mercedes (entre las que se incluyen el señorío de Vizcaya y la entrega de 550.000 flores de oro en metálico si le ayuda a reconquistar su reino. El rey de Navarra permite el paso a ese contingente armado por su tierras. Las Compañías Blancas y el ejército del Príncipe Negro se enfrentan en Nájera, ganando los ingleses, debiendo huir Enrique II a Francia y recuperando el trono Pedro I, que una vez en el trono se niega a cumplir lo pactado con el Príncipe Negro, el cual se desentiende de la lucha y retira a sus tropas de la contienda. Esto propicia el retorno de Enrique II, que ha firmado un nuevo tratado con los franceses.
- [3 de abril] El castillo de Montsoriu, posesión de los Vizcondes de Cabrera, se rebela contra Pedro IV por haber ajusticiado al último de los Vizcondes, su consejero Bernat. El rey es incapaz de tomar el castillo (al parecer, sus ocupantes pactaron con el Diablo a cambio de hacer justicia). El rabino barcelonés Isaac ben Seshet Perfet es acusado por el santo oficio de Aragón de haber asesinado a muchachas y niños cristianos en crímenes rituales de adoración al Dios Judío.
- 1368** **Guerra civil castellana:** apoyado por Pedro IV de Aragón, el bastardo Enrique de Trastámara pone cerco a la ciudad de Toledo, lo que se prolonga durante meses, debido a la tenaz resistencia de la ciudad.
- 1369** **Batalla de Montiel:** [22 de Marzo] Pedro I de Castilla, refugiado en Andalucía, sale al encuentro de Enrique II para intentar liberar Toledo y se enfrenta con él en Montiel, pero es derrotado y se refugia junto a unos pocos fieles en el castillo del mismo nombre. Intenta establecer negociaciones con Beltrán Duguesclín, el capitán de las Compañías Blancas, para atraerlo a su bando y hacerle traicionar a Enrique II. Duguesclín simula estar de acuerdo, pero exige entrevistarse con Pedro I en persona, haciéndole presentar en su tienda. Allí lo estaba esperando su hermano Enrique II de Trastámara, el cual se enfrentó a él y lo mató. Enrique pasará a llamarse Enrique II de *las Mercedes* y en pocos años debe enfrentarse a los reyes de Portugal (que invaden Galicia), Navarra, Aragón y Granada. Derrota o pacta con todos. Asalto de la Aljama (judería) de Toledo, al parecer instigada por el propio rey, Enrique II de Castilla.
- El rey Enrique II de Castilla convoca en Madrid las primeras Cortes de su reinado. Tras dos años de torturas, el rabino Isaac ben Seshet Perfet es declarado inocente al no haber confesado ningún crimen, aunque los tribunales eclesiásticos siguieron vigilándole de cerca.
- 1370** Enrique II de Castilla concede el Arzobispado de Toledo a Pedro Tenorio, gracias a los servicios prestados a su causa. Se considera a todo practicante de sortilegios como incurrante en delito de herejía. Madrid es destruido parcialmente por un incendio. Nace el trovador y caballero Jordi Sant Jordi.
- 1371** Muere Tello de Trastámara, señor de Vizcaya, y le sucede Juan de Trastámara, hijo del rey de Castilla. Bernat Metge se convierte en notario al servicio de la reina Leonor de Sicilia, esposa de Pedro IV de Aragón. Carlos II el Malo funda el linaje de los Onderiz.
- 1372** El rey Pedro IV de Aragón devuelve el castillo de Montsoriu a los Vizcondes de Cabrera.
- 1373** Muhammad V firma un pacto de paz con Enrique II de Trastámara. Vicent Ferrer toma los hábitos de los frailes dominicanos.
- 1374** Jaime IV de Mallorca (hijo de Jaime III) intenta enfrentarse a Pedro IV de Aragón para recuperar su trono. Sin embargo, es envenenado antes de llegar a presentar una batalla definitiva. Se inicia la construcción del tercer cinturón de murallas de Barcelona. Se inaugura el Saló de Cent de la Casa de la Ciutat de Barcelona. Muere el poeta e historiador granadino Aben al-Jatib.
- 1375** Muere la reina de Aragón, Leonor de Sicilia. Tras su muerte, su notario, Bernat Metge, entra al servicio del príncipe heredero, el futuro Juan I, en calidad de escriba. El judeo-mallorquín Abraham Cresques publica el *Atlas Català*.
- 1376** El Inquisidor General de Aragón, Nicolás Eymerich, escribe su *Directorium Inquisitorum*, libro secreto interno de la Inquisición y de la *Fraternitas Vera Lucis*. Muere en extrañas circunstancias el Príncipe de Gales, Eduardo, *El Príncipe Negro*.
- 1377** Pedro IV anexiona a la Corona de Aragón el Reino de Sicilia y los Ducados de Atenas y Neopatria, usurpándole el trono a la auténtica heredera, María de Aragón (su nieta). Se construye el Patio de los Leones de la Alhambra de Granada.
- 1378** **Cisma de Aviñón:** [17 de enero] Gregorio XI decide abandonar la sede pontificia de Avignon para regresar a Roma, pero muere dos meses más tarde (27 de marzo), lo que

- obliga a elegir a un nuevo Papa entre las presiones de Roma y Francia, y sobre todo la presión del asalto al palacio apostólico donde se reúnen los cardenales de una buena multitud de romanos. Se elige a Urbano VI pero días más tarde se anuncia que no es legítimo y se nombra a otro, Clemente VII, que se volvió a instalar en Avignon. Se produce el Cisma de Occidente, mientras ambos Papas excomulgan a su rival.
- El arzobispo de Toledo, Pedro Tenorio, reúne un concilio nacional en Alcalá de Henares y se toma la decisión de que Castilla no obedecería a ninguno de los dos Papas hasta que la Iglesia decidiese quien era el legítimo Pontífice.
- Se dice que Sibil.la de Fortià, amante de Pedro IV de Aragón, manda asesinar al espía de su marido Pere Infant, al haberse enterado que confabulaba con su hijastro Juan para envenenarla.
- Se inicia la construcción de las Atarazanas Reales de Barcelona.
- 1379** Muerte en Burgos de Enrique II de Castilla. Sube al trono su hijo de 20 años, Juan I de Castilla, que se casa con Leonor de Aragón, hija de Pedro IV, y al morir ésta con Beatriz de Portugal, hija del rey portugués. Juan I aporta a la Corona el señorío de Vizcaya. El alquimista y sabio francés Nicolás Flamel viaja a la Península Ibérica buscando a un sabio judío que le pudiera descifrar un libro llamado *Asch Mezareph*, escrito por un astrólogo llamado Abraham (dicho libro contenía el secreto de la Piedra Filosofal). Vizcaya se incorpora al Señorío de Guipúzcoa.
- 1380** Aragón pierde el Ducado de Atenas. Las luchas banderizas de los vascos se traslada a las ciudades y villas.
- 1381** Jaime I intenta, sin éxito, conquistar Almería. Quiebra de los bancos barceloneses: devaluación de la moneda de oro.
- 1382** El alquimista y sabio francés Nicolás Flamel consigue crear oro a partir del mercurio y plata a partir del plomo.
- 1383** **Guerra entre Castilla y Portugal:** muere Fernando I de Portugal sin dejar otra descendencia que su hija Beatriz, casada con Juan I de Castilla, que alega derechos sobre el trono, pero los portugueses lo rechazan, proclamando rey a Juan I, Maestre de Avis, hijo bastardo del rey de Pedro I de Portugal. Fernando de Castilla no lo acepta y estalla la guerra. Consagración de la basílica de Santa María del Mar, obra del arquitecto Berenguer de Montagut.
- 1384** Nace Enrique de Aragón, Marqués de Villena y poeta, político y alquimista. **Batalla de Aljubarrota:** [14 de agosto] Juan I de Portugal derrota a Juan I de Castilla. Como recuerdo de su victoria, Juan I de Portugal manda levantar el monasterio de Batalha en las proximidades del campo de batalla. [17 de agosto] Eclipse de sol anular cerca de Aranda de Duero que dura escasos segundos. Nace el poeta y alquimista Enrique de Villena.
- 1385** Martín Yáñez de la Barbuda, miembro de la *Fraternitas Vera Lucis*, es nombrado Maestre de la Orden de Alcántara. El mallorquín Anselm Turneda, influenciado por un misterioso maestro suyo llamado Martell, se traslada a Túnez y adopta la fe islámica tomando el nombre de Abd-Dailáh al Taryuman.
- 1386** Mircea, hijo del voivoda Rudolff de Valaquia, ordena el asesinato de su hermano Dan.
- 1387** El Duque de Lancaster, alegando derechos sobre el trono de España (era hija de la legítima heredera antes de la muerte de Pedro I) invade Galicia, con el cual Juan I termina pactando, estableciendo un enlace matrimonial entre sus respectivos hijos. También intentan tomar la ciudad de Palencia, pero son rechazados por las mujeres, los ancianos y los niños (la milicia de la ciudad había sido enviada a apoyar a la guarnición de Valderas), ganándose el derecho a llevar una banda dorada sobre el pecho (aún hoy la llevan en el traje regional). Muere Pedro IV de Aragón, abandonado por su mujer y sus hijos, siendo sucedido por su hijo Juan I (que se había rebelado unos días antes contra su padre), el cual deja el gobierno en manos de su mujer doña Violante, para dedicarse por entero a la caza, la música y la poesía. La segunda esposa de Pedro IV, Sibil.la de Fortià, cae en desgracia y es perseguida por Juan I hasta el castillo de Sant Martí de Sarroca, donde perece ella y todos sus seguidores. Muere de lepra, tras una larga agonía, Carlos II de Navarra y le sucede su hijo Carlos III el Noble.
- 1389** [Octubre] Muere, loco de atar, Urbano VI, Papa de Roma, y sus pontífices eligen como sucesor a Bonifacio XI.
- 1390** Muere Juan I de Castilla de una estúpida caída de su caballo. Le sucede su hijo de 11 años, Enrique III *el Doliente*. Asume la regencia Pedro Tenorio, arzobispo de Toledo. Muere Muhammad V, siendo sucedido por su hijo Yusuf II. Bernat Metge se convierte en secretario personal del rey Juan I de Aragón.
- 1391** Muere envenenado Yusuf II por un agente del reino de Fez, de cuya monarquía había vivido supeditado durante su reinado. Le sucede su hijo Muhammad VII, que lo primero que hace es encarcelar a su hermano Yusuf en el castillo de Salobreña. La Corona de Aragón pierde el Ducado de Neopatria. [15 de marzo – Miércoles de Ceniza] Las predicaciones del archidíacono Ferrán Martínez de Ecija provocan una persecución anti-judía en toda Andalucía (donde se extendió el 6 de junio), obligando a muchos de ellos a convertirse al cristianismo o morir. En menor medida, se producen asimismo persecuciones judías tanto en el resto del reino de Castilla (Villa Real, Cuenca, Toledo, Madrid) como en la Corona de Aragón (Barcelona, Mallorca, Gerona, Lérida). En Valencia se ataca simultáneamente a las comunidades judía y musulmana.

- Algaradas populares en Madrid contra Enrique III (de 11 años de edad). Durante el asalto al Call de Barcelona muere el alquimista Absalón Leví. El rabino Isaac ben Seshet Perfet se convierte al cristianismo y adopta el nombre de Jaume de Valencia, emigrando poco después a Argel, donde volvió a practicar la religión judía.
- 1392** El médico judío Isaac ben Mosse ha-Levi se convierte en médico personal de Juan I de Aragón. Se construye la gran sala de la Llotja de Barcelona. Se inicia la pacificación militar de Sicilia.
- 1393** Se reconoce mayor de edad al rey castellano Enrique III, con 14 años de edad, y celebra en la villa de Madrid su boda con Catalina de Lancaster (en las crónicas, Caterina de Alencaster). Se celebran por primera vez en Barcelona la fiesta de los Juegos Florales. Matanzas masivas de judíos en Castilla. Se instaura en la localidad de Berga la fiesta de la *Bulla* (el día del Corpus) en honor del rey Juan I.
- 1394** El Maestre de la Orden de Alcántara, Martín Yáñez de la Barbuda, (miembro de la *Fraternitas Vera Lucis*) proclama haber recibido de Dios la misión de conquistar Granada y expulsar a los infieles de España: lo abandona todo y organiza una Cruzada, invadiendo dicho reino a la cabeza de un ejército de desharrapados. El ejército fue destrozado con facilidad por las disciplinadas tropas granadinas. Muere el Papa de Avignon Clemente VII y se elige como sucesor a Pedro de Luna, cardenal de Aragón, que toma el nombre de Bonifacio XIII. Nace Enrique el Navegante, hijo de Juan I de Portugal y de Juana de Lancaster. Epidemia de peste en Madrid. Muere Guillem, verdugo municipal de Barcelona.
- 1395** Muere Juan I de Aragón en una cacería al caerse de su caballo (se dice que a consecuencia de la maldición de su madrastra, Sibil.la de Fortiá). Le sucede su hijo Martín *el Humano*. Un grupo de funcionarios aragoneses, entre los que se encuentra Bernat Metge, son detenidos, juzgados acusados de corrupción y encarcelados.
- 1396** Una embajada de Francia, Inglaterra y Castilla se reúne con los Papas de Avignon y Roma y los propone una mutua renuncia y la elección de un tercer Papa. No consiguen nada.
- 1397** Nace en Gandía el cortesano y poeta Ausias March. El Maestro Arnau Bargues dirige las obras de la Catedral de Barcelona.
- 1398** Muere en Granada el médico granadino Muhammad ibn Abdallah ibn Jatib. Nace en Carrión de los Condes Íñigo López de Mendoza, Marqués de Santillana. Francia decide acabar con el Cisma de Occidente y manda a Avignon tropas:
- Benedicto XIII tiene que refugiarse en el palacio pontificio, pero tras siete meses de asedio debe capitular y el Papa de Avignon queda preso en su propio palacio.
- 1399** Muere el arzobispo de Toledo, Pedro Tenorio. Muere el Inquisidor General de Aragón, Nicolás Eymerich, miembro de la *Fraternitas Vera Lucis*. El dominico Vicent Ferrer se dedica a predicar el Evangelio por toda Europa, seguido por una muchedumbre enamorada de su voz. Los maridos encerraban a sus mujeres para que no fueran con él, se originaban histerias colectivas y se producían conversiones en masa de judíos (a los que siempre defendió) y moriscos. El rey Martín el Humano manda trasladar el Grial de San Juan de la Peña al palacio de la Aljafería (Zaragoza). El escriba Bernat Metge abandona la cárcel por intercesión del rey Martín I de Aragón y publica su obra *Lo somni*. El Concejo de la villa de Madrid regala a la Casa Real castellana el vecino monte de El Pardo, que se convierte en coto privado de caza de la monarquía.
- 1400** La flota castellana destruye Tetuán, nido de piratas africanos. Se construye una nueva puerta en la capilla del Palacio Real de Barcelona para que se puede acceder desde la plaza. El madrileño Ruy Gonzalez Clavijo es nombrado jefe de la embajada diplomática enviada a Tamerlán.
- 1401** Se crea en Barcelona la Taula de Canvi. Sublevaciones de campesinos Remença en Aragón. Comienzan las obras del Hospital de la Santa Creu de Barcelona.
- 1402** **Conquista de las Canarias:** los caballeros normandos Juan de Bethencourt y Gadifer de la Salle conquistan las islas de Hierro, Fuerteventura, Gomera y Lanzarote, por encargo de la corona de Castilla. Castilla establece relaciones diplomáticas con los emperadores turcos y mongol. Bernat Metge se convierte en secretario del rey Martín I de Aragón.
- 1403** Benedicto XIII, el Papa de Avignon, se fuga de su propio palacio pontificio de Avignon y se pone bajo la protección de Luis de Anjou, instalándose en Marsella.
- 1405** El Maestro barcelonés Arnau Bargues deja de dirigir las obras de la Catedral de Barcelona. Enrique III de Castilla ordena acondicionar el Alcázar de Madrid, para darle mayor comodidad. También hace construir el Palacio Real de El Pardo, y dicta leyes represivas contra los judíos.
- 1406** Muere Enrique III de Castilla a los 27 años (hay quien dice que envenenado por un brujo judío, natural de Madrid). Le sucede su hijo Juan II, de apenas 2 años de edad. Es nombrado regente el infante Fernando. Enrique de Aragón, Marqués de Vilena, se aparta de la vida política y se retira al Señorío de Iniesta, donde se dedica principalmente al estudio de la Magia y la

- Alquimia, sobre las cuales escribió numerosos tratados.
Muere el Papa de Roma, Inocencio VII, y es elegido como sucesor a Gregorio XII.
Muere en El Cairo el filósofo tunecino Ibn Jaldún.
- 1407** Muere Muhammad VII de Granada y le sucede su hermano Yusuf III, que es liberado y coronado rey.
Muere el Canciller Mayor de Castilla, Pero López de Ayala, cronista de Pedro I, Enrique II, Juan I y Enrique III.
- 1408** Muere en Argel el rabino barcelonés Isaac ben Seshet Perfet.
- 1409** Muere doña Beatriz de Portugal, madre del rey Enrique III y abuela de Juan II de Castilla.
Muere en Cerdeña, Martín de Aragón, heredero del rey Martín *el Humano*, según se dice de peste.
Concilio de Pisa: se destituye al Papa de Avignon y al de Roma, terminando con el Cisma de Occidente. Benedicto XIII, el Papa Luna, Papa de Avignon, es acusado de favorecer a herejes, violar la inmunidad eclesiástica, encarcelar, torturar y condenar a muerte a prelados, y de practicar la hechicería.
- 1410** Muere Martín I de Aragón sin dejar descendencia (acabando con la dinastía catalana en el trono aragonés). Su secretario personal, Bernat Metge, se retira de la vida cortesana.
Guerra de Castilla contra Granada: el infante Fernando de Castilla, tío y regente de Juan II, conquista la ciudad de Antequera (Málaga), ganando como sobrenombre el nombre de la ciudad.
Es elegido Papa de la Iglesia Católica a Juan XXIII, aunque Benedicto XIII, Papa de Avignon, y Gregorio XII, Papa de Roma, no abdicar y ambos declaran herético al nuevo Papa.
El Papa Benedicto XIII, Papa de Avignon, modifica la divisa de la Orden de Alcántara: ahora es una cruz flordelisada y esmaltada de sinople.
Fiore dei Liberi escribe el primer tratado de esgrima que se conoce.
- 1411** Nace en Epila el clérigo Pedro de Arbúes, futuro Inquisidor de Aragón.
- 1412** **Compromiso de Caspe:** es elegido Fernando de Antequera (regente de Castilla) como rey de Aragón, bajo el nombre de Fernando I. Es nombrada regente de Castilla la madre del rey, Catalina de Lancaster, de quien se decía que parecía más hombre que mujer.
- 1413** Muere en Barcelona Bernat Metge, secretario durante el reino de tres reyes aragoneses y precursor del Humanismo en Cataluña.
- 1415** Muere Muhammad VIII de Granada. Le sucede Muhammad IX *al-Zaqir*.
Concilio de Constanza: se reúnen a los tres Papa y se obliga al Papa de Roma, Gregorio XII, a abdicar (bajo amenazas), se encierra en un calabozo a Juan XXIII (acusado de inmoralidad, tiranía y ambición), y Benedicto XIII, Papa de Avignon, que se niega acudir al Concilio, queda libre en su sede en Perpignàn.
- 1416** Muere Fernando I de Aragón, siendo sucedido por su hijo Alfonso V *el Magnánimo*.
Benedicto XIII, Papa de Avignon, abandona por razones de seguridad la sede de Perpignàn y se traslada a la antigua fortaleza templaria de Peñíscola.
El ciudadano barcelonés Joan Fiveller, Conseller de la Ciudad, se enfrenta al Fernando I de Castilla, a raíz de un impuesto municipal que los cortesanos del monarca no estaban dispuestos a pagar.
- 1417** Muere Yusuf III, amante de la paz, quien sobresalió por su equidad y sabiduría, y le sucede Muhammad VIII el Pequeño (con ocho añitos de edad).
La Corona de Aragón le retira el apoyo al Papa de Avignon, Benedicto XIII, que ya no tiene ningún apoyo.
[Noviembre] Es elegido en Colonna el Papa Martín V.
- 1418** A la muerte de su madre, es declarado mayor de edad Juan II de Castilla, con 14 años.
El burgués barcelonés Joan Fiveller es elegido Conseller en Cap.
[22 de marzo] Muere el sabio y alquimista francés Nicolás Flamel.
Mircea de Valaquia crea la Orden del Dragón, destinada a luchar contra los turcos. El primer caballero de la Orden es el hijo de Mircea, Vlad *Dracul*.
- 1419** Golpe de estado de los abencerrajes de Granada, que deponen a Muhammad VIII y ponen en su lugar a Muhammad IX el Zurdo, nieto de Muhammad V.
Las Cortes de Castilla, reunidas en Madrid, aclaman como rey a Juan II.
Muere en Vannes (Países Bajos) el fraile dominico Vicente Ferrer, más tarde canonizado.
[Diciembre] Muere en un calabozo el destituido Papa Juan XXIII.
- 1420** **Revuelta en Castilla:** Juan II de Castilla es secuestrado en Tordesillas por Don Enrique, infante de Aragón y Maestre de la Orden de Santiago. Es liberado gracias a la astucia de don Álvaro de Luna, su antiguo paje, que se convierte en su hombre de confianza y es, en la práctica, quien dirige el país. El rey premia la acción de su valido dándole los títulos de Condestable, Conde de Santisteban y Gran Maestre de la Orden de Santiago (sustituyendo al infante Enrique, ahora encarcelado).
Expedición de Alfonso IV el Magnánimo, rey de Aragón, contra Cerdeña y Córcega: en ella participa el caballero Jordi Sant Jordi.
Nace en Torquemada (Palencia), fray Tomás de Torquemada, hijo del regidor Pedro Fernández y Mencía Ortega.
Muere en Zaragoza el poeta judío Salomón ben Mesullam.
- 1422** [23 de noviembre] Muere en Peñíscola Benedicto XIII, nacido Pedro de Luna, el llamado Papa Luna, tras una enfermedad que le duró 12 días, asistido por cuatro cardenales que mantienen su muerte en secreto, mientras se reparten el tesoro papal.
Se aprueba una ley en Barcelona que prohíbe vestir tejidos de lana de importación, o

- confeccionar prendas con tejidos que no sean catalanes. Finalmente, fue hecha pública íntegramente en el año 1456.
- 1423** El caballero y trovador barcelonés Jordi Sant Jordi es hecho prisionero en Nápoles. Carlos III el Sabio, rey de Navarra, unifica los tres burgos de Pamplona en uno solo.
- 1424** Tras la muerte de Antonio Sanz, capellán mayor de la capilla regia del Palacio Real de Valencia, don Juan, rey de Navarra y hermano de Alfonso el Magnánimo, dispone que el gril que se guarda en esa capilla se traslade a la sacristía de la catedral de Valencia. Muere en una prisión de Nápoles el caballero y poeta barcelonés Jordi Sant Jordi. Se derriba la mezquita de Carmona, ciudad cristiana. Nace en una familia noble portuguesa Santa Beatriz de Silva.
- 1425** Muere Carlos III de Navarra, siendo sucedido por su hija Blanca de Navarra, la cual reina conjuntamente con su marido, Juan I, hermano de Alfonso V de Aragón. El cortesano Ausias March se retira de la vida militar, tomando el cargo de Halconero Mayor del Rey y se dedica a la poesía.
- 1427** Muhammad VIII, ahora con 18 años, recupera el trono de Granada. Magnánimo, perdona y pretende ganarse el apoyo de los abencerrajes. El barcelonés Joan Fiveller es elegido Conseller en Cap.
- 1429** Los abencerrajes vuelven a colocar en el trono a Muhammad IX y deponen a Muhammad VIII, que queda prisionero en Salobreña.
- 1430** Muere en Túnez el sabio Abd-Dailáh al Taryuman, nacido Anselm Turneda de Palma de Mallorca. Álvaro de Luna comienza sus correrías por tierras granadinas.
- 1431** **Batalla de la Higuera:** [1 de julio] debido a las disputas internas en el reino de Granada, Juan II, aconsejado por su valido Álvaro de Luna, organiza una expedición militar y sus tropas, mandadas por Álvaro de Luna, vencen al ejército nashrí de Granada, que queda deshecho. Los castellanos saquean la Vega granadina y se establecen en las proximidades de la puerta granadina de Elvira, aunque vuelven a Castilla, víctimas también de conflictos internos. Lo único que logrará Juan II es entronizar en Granada a Yusuf IV. El hidalgo Roi Xordo reúne a 3.000 descontentos, a los que organiza en la llamada *Irmandade Fusquella*, para aponerse a Nuño Freire de Andrade *O Mao* ("El Malo"), que huye a Compostela para solicitar la protección de su señor feudal, el Arzobispo. No mucho después, los irmandiños son derrotados y destruidos. Vlad *Dracul* tiene un hijo al que llama Vlad Draculea ("hijo de Dracul").
- 1432** Tras tres meses de reinado, muere degollado Yusuf IV. Para que no regrese al trono es asesinado Muhammad VIII, por lo que la corona vuelve de nuevo a Muhammad IX el Zurdo.
- 1433** Muere Juan I de Portugal y le sucede su hijo Eduardo I. Se produce en Sevilla una conspiración para apoderarse del alcázar y las defensas de la ciudad y convertirla en república urbana independiente, al estilo de las repúblicas italianas. Muere Mosén Borra, bufón de la corte del rey Alfonso IV de Aragón y es enterrado en el claustro de la Catedral de Barcelona.
- 1434** Muere el Marqués de Villena, Enrique de Aragón, poeta, político y alquimista castellano: da órdenes a su hombre de confianza que una vez muerto lo bajase a su laboratorio alquímico, que lo trocease y lo depositase todo en un gran botellón de cristal, lleno a medias de un misterioso líquido, para poder resucitar, pero finalmente las autoridades terminaron con el experimento.
- 1435** **Batalla de Ponza:** Alfonso V de Aragón, ayudado por Juan I de Navarra, intenta apoderarse del reino de Nápoles, siendo derrotados. Ambos son hechos prisioneros por Renato de Anjou, rey de Nápoles tras la muerte de la reina Juana II.
- 1436** Tras pagar un fuerte rescate, Alfonso V de Aragón y Juan I de Navarra son liberados. Alfonso V reanuda la guerra contra Renato de Anjou.
- 1437** Íñigo López de Mendoza es designado capitán de la frontera de Córdoba y Jaén.
- 1438** Muere Eduardo I de Portugal. Le sucede su hijo Alfonso V *el Africano*. Se levanta en Madrid la tapia de los Arrabales para contener una terrible epidemia de peste.
- 1440** Nace en Paredes de Nava (Palencia) el guerrero, cortesano y poeta Jorge Manrique, hijo de Rodrigo de Manrique, caballero de la Orden de Santiago y famoso guerrero en su época. Tomás de Torquemada toma los hábitos dominicanos, bajo la protección de su tío, el cardenal Juan de Torquemada.
- 1441** **Guerra Civil Navarra:** muere Blanca de Navarra, dejando como heredero a su hijo Carlos de Viana, el cual no adopta el título de rey por respeto a su padre Juan I, gobernando el reino en calidad de lugarteniente de su padre. Este último, casado de nuevo con una mujer intrigante, doña Juana Enríquez, no acepta la situación, estallando una guerra civil entre los Beamonteses (partidarios del príncipe de Viana) y los Agramonteses (partidarios del rey Juan). Se paralizan las obras de la Catedral de Barcelona por falta de dinero: quedan sin construir la fachada principal y la cúpula central.
- 1442** **Conquista de Nápoles:** Nápoles cae en manos de la Corona de Aragón. El cortesano Ausias March, Halconero Mayor del Rey, abandona su retiro para acompañar al rey en la campaña.
- 1443** El médico y poeta valenciano Jaume Roig se casa con Isabel Pelliser, a la que siempre fue fiel.

- 1445 Batalla de Olmedo:** triunfo de Álvaro de Luna, válido de Juan II de Castilla, sobre Juan I de Navarra y Alfonso V de Aragón. Muhammad X depona a Muhammad IX el Zurdo. Poco después será depuesto por Yusuf V. El rey Juan II de Castilla concede al capitán Íñigo López de Mendoza el título de Marqués de Santillana en premio por su fidelidad a la Corona. Carlos VII de Francia crea las Compañías de Ordenanza, una de las bases de los ejércitos permanentes. Se escribe el *Cancionero de Baena*.
- 1446** Yusuf V es depuesto por Muhammad X, que regresa al trono. Mediante privilegio real se expulsa de Villena (Castilla) a todos los conversos.
- 1447** Muhammad IX el Zurdo derroca a Muhammad X y regresa al trono. Alfonso V de Aragón recibe la donación del condado de Milán. Diego Hurtado de Mendoza, segundo Marqués de Santillana, hijo de Íñigo López, consigue señorío sobre la villa de Santander, a lo que se niegan los habitantes de la ciudad. Jaume de Fabregat publica *Rerum Demoni*, un tratado sobre magia y brujería populares, escrito, según él, por el propio Ramón Llull.
- 1448** Los Gamboinos asaltan la villa de Mondragón, en poder de los Oñacinos. La villa es incendiada, sus casas destruidas y sus habitantes degollados.
- 1449** El Papa Nicolás expide una bula, *Humani generis inimicus*, en la que condena la idea de excluir a los cristianos nuevos (converos) de los cargos públicos, entendiendo que todos los católicos forman un solo cuerpo de Cristo.
- 1450** Laburdi y Zuberoa son anexionadas definitivamente por la Corona francesa. La Iglesia Católica afirma la existencia de brujas y de sus hechizos para volar.
- 1451 Batalla de Aibar:** Carlos de Viana es derrotado y capturado. Es desheredado por su padre de sus derechos al trono de Navarra, otorgándosele el trono de Navarra a Leonor, hija de Juan I y Juana Enriquez y esposa del Conde de Foix.
- 1452 Batalla de los Alporchones:** Muhammad IX el Zurdo manda a Abdalbar, jefe de sus mercenarios, al reino de Murcia con unos doscientos caballeros y seiscientos infantes. Triunfan en Murcia y Orihuela, pero al regresar, son derrotados en Lorca por Pedro Fajardo. Nace el militar Próspero Colonna, sobrino de Martín V. Revuelta de hidalgos en la villa de Madrid.
- 1453** Víctima de una conjura urdida por la joven reina de Castilla, Isabel de Portugal, es decapitado en Valladolid Álvaro de Luna, durante 30 años valido del rey de Castilla. Se le acusó de hechicería y de haber dominado al rey gracias a varios conjuros que anulaban su voluntad. Muere Muhammad X de Granada y le sucede Sad al-Mustain ibn Ali. Nace en Montilla (Córdoba) Gonzalo Fernández de Córdoba, el *Gran Capitán*.
- 1454** Muere Juan II de Castilla y le sucede su hijo Enrique IV, llamado popularmente *El Impotente*. Muere Muhammad IX el Zurdo y se hace con el poder Sa'íd al-Mustain ibn-Alí, tras estrangular al Zurdo con sus propias manos en la Alhambra.
- 1455** El Papa Calixto III causa orden de excomunióon contra los nobles gallegos que asesinen a seculares y clérigos (para apoderarse de sus bienes) y roban iglesias y ganado.
- 1456** Los Gamboinos y Oñacinos se unen en contra de los soldados del rey. Vlad Draculea se convierte en voivoda de Valaquia.
- 1457** Enrique IV conquista Illora, Huéscar y Loja, aunque se retira ante la abulia propia y la de sus tropas: tregua entre Granada y Castilla.
- 1458** Muere Alfonso V de Aragón y es declarado rey su hermano Juan II de Aragón (y I de Navarra) que aún prosigue la guerra contra su hijo, el príncipe de Viana. [25 de marzo] Muere el militar y escritor Íñigo López de Mendoza, Marqués de Santillana.
- 1459** Muere en Valencia el poeta y cortesano Ausias March.
- 1460** Muere el explorador y marino Enrique el Navegante. Fray Tomás de Torquemada es nombrado prior del convento de Santa Cruz en Segovia. Los barcos portugueses llegan a Cabo Verde. Nace en Garde (Navarra) el militar e ingeniero Pedro Navarro. Es condenada a la hoguera Teresa Prieto, vecino de la aldea de Jove (Gijón) por chupar la sangre a los buenos cristianos, aunque Teresa consigue fugarse.
- 1461 Concordia de Villafranca:** se producen sublevaciones en Sicilia, Valencia y Aragón contra la encarcelación de Carlos de Viana por parte de su padre Juan I, rey de Navarra y Aragón. Presionado por las Cortes de Cataluña, el rey no tiene más remedio que reconciliarse con su hijo, proclamándolo primogénito y heredero universal. Poco después, el 23 de septiembre, Carlos de Viana muere en Barcelona misteriosamente (al parecer envenenado por Juana Enríquez, esposa de Juan I).
- 1462** El destronado Yusuf V se hace otra vez con la corona de Granada, pero muere en diciembre y al-Mustain se hace de nuevo con el poder. **Revolta de los Remença en Cataluña:** guerra civil que enfrenta a los Señores y a la Biga contra los Remença, aliados a la Busca. A cambio de ayuda militar, Juan II cede al rey Luis XI de Francia el Rosellón y Cerdeña, tierras que recuperaría más tarde. A pesar de la tregua, algunos nobles castellanos le hacen la guerra a Granada: el duque de Medina Sidonia conquista Gibraltar. **Batalla del Madroño:** Abul Hassán, hijo de al-Mustain de Granada, vence a Ponce de León cerca de Estepa. Nace en el Alcázar de Madrid Juana "la Beltraneja".

- 1463** [Noviembre] Los abencerrajes son sangrientamente expulsados de Granada. Se funda el convento de los Jerónimos de Madrid, junto al Manzanares, en el camino de El Pardo. Para agasajar a una embajada inglesa, el rey organiza varios festejos, entre los que destacan un torneo caballeresco, el lanceo de varios toros y una espectacular cacería. Las ordenanzas de las Hermandades prohíben a los *aidenagusiak* (miembros de bandas de vascones) y a sus allegados ejercer cargos urbanos en Euskadi.
- 1464** Enrique IV de Castilla nombra heredera al trono a su hermana, la futura Isabel I de Castilla, y deshereda a su hija Juana la "Beltraneja". Muere Sa'íd al-Mustain ibn-Alí de Granada y le sucede su hijo Abul Hassán (llamado en las crónicas cristianas Muley Hacén). Juan I de Navarra y II de Aragón nombra regente del reino de Navarra a su hija Leonor, hermana carnal del príncipe de Viana. Enrique IV de Castilla ordena al corregidor de La Coruña que se ponga a disposición del conde de Lemos, que se encarga de mediar entre los señores y el clero gallegos.
- 1465** Parte de la nobleza castellana acusa a la reina Juana de Portugal, esposa de Enrique IV, haber tenido relaciones amorosas con Beltrán de la Cueva, válido del rey, fruto de las cuales nace una hija llamada Juana "la Beltraneja", que Enrique IV quiere nombrar heredera del trono de Castilla. Los nobles rebeldes proclaman rey al infante Alfonso, hermano de Enrique, iniciándose una guerra civil. La ciudad de Madrid recibe de Enrique IV de Castilla los títulos de "muy noble y muy leal", debido a su papel en la guerra civil castellana. Se construye la plaza de San Salvador.
- 1466** El Papa Pablo II ratifica la sentencia de Calixto III contra los abusos de los noble gallegos. Se prohíbe a los conversos de Barcelona ejercer de notarios.
- 1467** **Batalla de Olmedo:** victoria de Beltrán de la Cueva (válido de Enrique IV de Castilla) sobre el infante Alfonso. Se descubre en la Villa de Madrid una conjura de varios caballeros contra el Rey. Varias ciudades de Galicia (Betanzos, Santiago, La Coruña, Ferrol, Lugo y Pontevedra) piden permiso a Enrique IV de Castilla para organizarse en una Hermandad para protegerse de los grupos armados descontrolados que pululan por la región: se crea la Santa Irmandade gallega, formada por gentes de las ciudades, grandes masas de campesinos y diversos sectores del bajo clero y de la baja nobleza, y se convierte en una organización antiseñorial, atacando castillos, incendiando los campos y apropiándose de las cosechas.
- 1468** El infante Alfonso de Trastámara muere misteriosamente (posiblemente envenenado) en Cardeñosa. Los nobles rebeldes ofrecen la corona a la infanta Isabel, hermana de Enrique y Alfonso. Ese mismo año se firma la paz entre ambos bandos: los nobles rebeldes se someten a Enrique IV, y éste a su vez nombra heredera del trono castellano a Isabel. Pedro Álvarez de Soutomaior, *Pero Madruga*, ataca a las fuerzas irmandiñas, tomando Pontevedra y ayudando a la tomad de Compostela. Luego toma partido por la Beltraneja e intenta casarla con el rey de Portugal.
- 1469** Matrimonio de Isabel la Católica con Fernando de Aragón. Los señores feudales gallegos inician su reacción contra la Santa Irmandade para recuperar sus dominios y destruyen poco después a la Hermandad.
- 1470** Se escriben las *Coplas de Mingo Revulgo*. Se publican en España tres obras que responden a los fundamentos de la esgrima moderna.
- 1471** Los portugueses entran en la ciudad de Tánger y encuentran los restos de San Marcelo Leon.
- 1472** Termina el enfrentamiento entre los Señores y los Remença. La familia de los Mendoza tiene que renunciar finalmente al señorío de Santander debido a la oposición de sus habitantes.
- 1473** La imprenta llega a España.
- 1474** Aparecen las primeras imprentas en Castilla. Gonzalo Fernández de Córdoba toma partido por Isabel la Católica. Enrique IV de Castilla ordena el traslado del tesoro de la Corona de Segovia a Madrid: el rey morirá poco después [13 de diciembre], proclamando reina de Castilla a Isabel en la iglesia de San Miguel en Segovia. Isabel de Castilla envía un ejército a Galicia para castigar al noble rebelde Pero Pardo de Cela O Mariscal, puesto a favor de la Beltraneja. El noble consigue refugiarse en su fortaleza de A Frouxera (norte de Lugo), pero es traicionado y huye de nuevo al castillo de Castro de Ouro, señorío de su pariente Pedro de Miranda.
- 1475** Alfonso V de Portugal invade Castilla, pretextando defender los derechos de Juana la Beltraneja, con la que ha establecido un tratado secreto según el cual se desposará con ella si es nombrada reina de Castilla. Se unen a la causa buena parte de las ciudades de Galicia (a lo que ayuda *Pero Madruga*, y derrota y encarcela al obispo de Tuy) y León, pero tras ser derrotado en las batallas de Toro y Albuera debe regresar a su reino. Organización de la Santa Hermandad, cuerpo encargado de proteger las principales vías del reino. Recibieron una sólida instrucción militar, patrullando por los caminos reales en grupos reducidos (normalmente cuatro individuos). [Junio] El conde de Cabra acuerda una tregua con Granada en toda la frontera, desde Lorca a Tarifa. Nace el inquisidor, matemático y astrólogo Pedro Sánchez Ciruelo.

- Se produce el ordenamiento del sistema monetario peninsular.
Aparece el arcabuz en Europa.
- 1476** Los Reyes Católicos acuden a Guernika a jurar los fueros: al Obispo de Calahorra, que los acompaña, se le niega el paso, y se quema parte de la tierra que pisa y se arroja al mar. Muere el caballero de Santiago Rodrigo de Manrique; su hijo, Jorge Manrique, compone las famosas *Coplas de Jorge Manrique a la muerte de su padre*.
Batalla de Morat: los suizos inventan la formación de batalla triangular.
- 1477** Se construye el puerto de Barcelona. Los Reyes Católicos toman la ciudad de Madrid (gracias a la traición de los defensores de la Puerta de Guadalajara) y mandan derribar las murallas por declararse partidaria de Juana la Beltraneja.
El voivoda de Valaquia Vlad Draculea muere cuando un asesino a sueldo le corta la cabeza por la espalda.
- 1478** [Semana Santa] Un joven caballero que intentaba cortejar a una joven judía descubre una misteriosa celebración (la Pascua Judía): las noticias acerca de la blasfemia se propagan y las cabezas de la Iglesia española presionan al Papa Sixto IV para que tome cartas en el asunto.
Creación de la Inquisición Española: [11 de septiembre] Fray Tomás de Torquemada, Magister Magnus de la *Fraternitas Vera Lucis*, instiga la creación de la Inquisición Española en los reinos de Castilla y Aragón, consiguiéndole a raíz de una bula promulgada por el Papa Sixto IV.
Nueva convocatoria de Cortes en Madrid.
Muere el médico y poeta valenciano Jaume Roig.
- 1479** Muere Juan II de Aragón y I de Navarra: en Aragón le sucede Fernando el Católico (hijo de su segunda esposa, Juana Enríquez) y en Navarra Leonor (hija de su primera esposa, Leonor de Navarra), casada con Francisco de Foix, que se convierte en rey de Navarra.
Batalla de Albuera: Castilla vence al ejército portugués. En la batalla se distingue Gonzalo Fernández de Córdoba. Juana la Beltraneja es obligada a ingresar en el convento de Clarisas de Coimbra, en Portugal.
[24 de diciembre] Aprovechando que los cristianos están ocupados en los cultos de la fecha, los musulmanes de Ronda reconquistan el castillo.
[26 de diciembre] El príncipe Boabdil se casa en Granada con Moraima.
El poeta Jorge Manrique muere ante las puertas de la fortaleza de Garcimuñoz, luchando en defensa de la causa de Isabel I. En su cadáver ensangrentado se encontró el borrador de un poema, sin terminar, que empezaba: "Oh mundo, pues que nos matas...".
- 1480** Tras las guerras, las epidemias y las malas cosechas, la población del Principat de Catalunya ha quedado reducida a 260.000 personas.
Son nombrados inquisidores Morillo y San Martín.
- Sublevaciones contra judíos de Sevilla.
Teresa Prieto, huida de la justicia en el 1460, se entrega voluntariamente a la Inquisición exigiendo una revisión de su proceso: Teresa es absuelta de todas las acusaciones y se le restituyeron sus bienes.
Nace el inquisidor fray Antonio de Guevara.
- 1481** Muere Alfonso V de Portugal y le sucede su hijo Juan II.
Guerra entre Granada y Castilla: Abu-I-Hassán de Granada asalta la villa de Zahara en respuesta a las peticiones de la corona de Castilla instándole a pagar los viejos tributos que Granada entregaba a dicho reino. Comienza la última guerra entre Granada y Castilla con la conquista musulmana de Zahara y la caída del castillo de Píñar.
Se establece el Santo Oficio en la corona de Aragón.
- 1482** Abu-Abdallah Muhammad IV ibn Alí (Boabdil) le arrebató el trono de Granada a su padre Abul Hassán, que huye a Málaga.
[14 de julio] Loja es liberada del asedio cristiano.
El Papa Sixto IV nombra inquisidor a Fray Tomás de Torquemada, y este luego funda el monasterio de Santo Tomás de Ávila.
- 1483** Muere Francisco de Foix, rey de Navarra, y le sucede en el trono su hermana Catalina de Foix.
Fray Tomás de Torquemada es nombrado Inquisidor General de Castilla y Aragón y nombra como Inquisidor de Aragón a Pedro de Arbúes, que comienza a actuar con dureza contra los judíos conversos de Zaragoza.
[Marzo] Un poderoso ejército cristiano se concentra en Antequera y se dirige a la sierra de la Axarquía, siendo atacado y destruido el día 21 por las tropas de Abu Abd Alláh, el Zagal, hermano de Abul Hassán y tío de Boabdil.
[Abril] Los cristianos de Murcia entran por Vera en el reino granadino devastando los sembrados y el 20 de ese mes atacan y vencen al ejército de Boabdil, que cae preso de los cristianos, volviendo en su ausencia al trono su padre, Abul Hassán.
[Diciembre] Pero Pardo de Cella "O Mariscal" es apresado (junto a su hijo y al hijo de su pariente Pedro Miranda) por tropas castellanas y condenado a muerte, pero su mujer Isabel de Castro, prima de la reina, logra un indulto. Enterados los enemigos de O Mariscal, unos falsos monjes retienen a la comitiva de Isabel en un puente el tiempo suficiente para que el indulto no llegue a tiempo.
Fernando el Católico ordena que los judíos lleven un parche cosido en los ropajes para que sean reconocidos.
Una bula papal ordena limpieza de sangre a los inquisidores episcopales.
Las órdenes de Alcántara y Calatrava excluyen mediante estatuto a musulmanes y judíos y sus descendientes de sus filas.
Se produce una dispersión de los judíos andaluces.
- 1484** El Papa Inocencia VIII promulga una bula, la *Summis Desiderantes*, que señala la brujería

- como un mal a eliminar, aconsejando colgar a las "malas" mujeres y torturarlas para que confiesen devotamente sus brujerías.
- 1485** [8 de mayo] Llega a las inmediaciones de Ronda la vanguardia castellana con el marqués de Cádiz al frente, iniciándose el ataque a la ciudad, cayendo el día 17 las murallas por los disparos de la artillería castellana, cortando el 19 el suministro de agua y rindiéndose la ciudad el día 20, lo que conlleva la caída de las aldeas de la Serranía y Marbella. Ha caído el más importante punto de resistencia nazarí de la frontera occidental.
[29 de mayo] Loja se rinde y firma una capitulación que autoriza a sus habitantes a irse de la ciudad con todo lo que puedan llevarse.
[15 de septiembre] Mientras rezaba ante el altar de La Seo de Zaragoza, un grupo de matones a sueldo de los judíos conversos de la ciudad asesinan a Pedro de Arbúes, Inquisidor de Aragón (algunos proclaman que se trató de un golem). Torquemada, nombrado Inquisidor General, llevó luego una larga investigación y realizó varios asaltos a la Aljama de Zaragoza, ocasionando el exterminio de familias enteras. Pedro de Arbúes fue canonizado rápidamente.
[28 de octubre] Abul Hassán, gravemente enfermo, cede el trono a su hermano el Zagal y muere. Su cuerpo es enterrado en la cima más alta de la sierra de Granada por orden de Zoraya (Isabel de Solís), su compañera, pasando la montaña a llamarse Mulhacén. Tomás de Torquemada escribe sus *Instrucciones*.
Nace en Cuenca el filósofo, médico y mago Eugenio de Torralba.
- 1486** [14 de octubre] Boabdil regresa a Granada y es coronado por segunda vez en el Albayzín, tras arrebatarse la corona a su tío el Zagal. Fernando el Católico con un ejército de 12.000 jinetes y 40.000 peones, entre los que se encuentran caballeros de las órdenes de Santiago y Calatrava, toman la ciudad de Loja, lo que permite el paso de tropas a la Vega granadina.
Fernando el Católico elimina la servidumbre a los Remença catalanes.
Nace en Colonia el médico y filósofo Enrico Cornelio Agrippa.
Durante un edicto en Toledo, se autoinculpan más de 2.000 personas.
- 1487** [10 de abril] Fernando de Aragón pone sitio a la ciudad de Vélez. El Zagal intenta romper el cerco cristiano, sin éxito, por lo que el 3 de mayo la ciudad es evacuada (El Zagal tiene que huir a África, donde muere ciego y despojado por el rey de Argel). Fernando de Aragón parte hacia Málaga con 12.000 caballeros y 50.000 peones.
Conquista de Málaga: [14 de agosto] tras un terrible asedio en el que mueren 20.000 andaluces, Málaga se somete a las fuerzas cristianas. Los 15.000 andaluces que han sobrevivido son vendidos por los reyes cristianos por 56 millones de maravedíes.
[19 de agosto] Tras morir sus defensores, cae la ciudad de Gibralfaro.
- 1488** Fernando el Católico consigue el nombramiento de administrador general de la Orden de Calatrava, con lo que los inmensos recursos de la Orden pasan, de hecho, al patrimonio real.
Se funda el Consejo de la Suprema y Santa Inquisición.
Santa Beatriz de Silva funda la Orden de la Inmaculada Concepción.
- 1489** Caen en manos cristianas la ciudad de Baza, Salobreña y Guadix.
Conquista de Almería: [26 de diciembre] Almería se rinde pacíficamente. El Zagal, encargado de su defensa, les entrega las llaves de la ciudad a los Reyes Católicos.
El alquimista Marsilio Ficino escribe su libro *De Triplici Vita*.
- 1490** Joanot Martorell publica en Valencia la novela de caballerías *Tirant lo Blanc*.
Nace en Napolés el militar Fernando de Ávalos, marqués de Pescara.
Desaparece de Barcelona el juglar Arnau Montmajor, cuando la Inquisición comenzaba a investigar sus inclinaciones sexuales.
- 1491** [25 de noviembre] Boabdil, último rey nazarí, capitula ante los Reyes Católicos y negocia la entrega de la ciudad de Granada. Gonzalo Fernández de Córdoba, *el Gran Capitán*, actúa como mediador.
Una decena de judíos de Uclés hablan con la Inquisición sobre conversos que aún observan costumbres judías.
Torquemada convence a los Reyes Católicos para aislar definitivamente a los judíos.
- 1492** **Conquista de Granada:** [2 de enero] Boabdil entrega las llaves de la ciudad a los Reyes Católicos, que se comprometen a respetar las costumbres, la religión y las posesiones de los vencidos, formando un "Concejo Mudéjar" con jurisdicción sobre los asuntos internos de la ciudad. Boabdil y un numeroso séquito salen hacia Andarax.
Descubrimiento de América: el Almirante de Castilla, Cristóbal Colón, descubre una nueva tierra que se llamará América.
Expulsión de los Judíos: se expulsa a los judíos de los reinos hispánicos con la excusa de que estaban intentando sustraer la fe católica a los fieles cristianos.
Fernando el Católico sufre un atentado contra su vida en Barcelona.
Antonio de Nebrija publica en Sevilla la *Gramática Castellana*.
Muere Santa Beatriz de Silva, amiga personal de Isabel la Católica.
- 1493** **Tratado de Barcelona:** La Corona de Aragón recupera el Rosellón y la Cerdeña, en poder de Francia desde la guerra Remença.
Torquemada termina la construcción de la iglesia y monasterio de Santo Tomás de Ávila.
[29 de marzo] e trasladan los restos de San Marcelo desde Tánger a León.
Nace en Zurich el médico Paracelso.
- 1494** Carlos VIII de Francia, utilizando cañones, invade Italia.

- Muere víctima de la peste el fraile apóstata que enseñó magia al sacerdote Hernando Alonso.
- 1495** Muere Juan II de Portugal y le sucede Manuel I.
Liga Santa: El Papado, Milán, Florencia, Venecia, Austria y Aragón forman la llamada Liga Santa, con objeto de expulsar a los franceses de la Península Itálica. Llega a Nápoles un cuerpo expedicionario al mando de Gonzalo Fernández de Córdoba, capitán castellano que se había distinguido en la guerra civil y en la guerra de Granada. Se nombra arzobispo de Toledo al madrileño Francisco Jiménez de Cisneros. El ajedrecista valenciano Francesc Vicent publica en Valencia el primer libro que se haya escrito sobre ajedrez, el *Llibre del Jochs Partits del Schachs*.
- 1496** Matrimonio de doña Juana, hija de los Reyes Católicos, con Felipe el Hermoso, hijo de Maximiliano I de Alemania.
Batalla de Seminara: Gonzalo Fernández de Córdoba es derrotado (por primera y única vez) ante los franceses.
- 1497** Gonzalo Fernández de Córdoba, el *Gran Capitán*, expulsa a los franceses de Nápoles y regresa a España. Pedro de Estopiñán conquista Melilla. La Alhóndiga de la Plaza de San Salvador de Madrid es convertida en Cárcel y vivienda del Corregidor.
- 1498** Viejo y enfermo, fray Tomás de Torquemada se retira al monasterio de Santo Tomás de Ávila, muriendo poco después (el 16 de septiembre). Diego de Deza es nombrado Inquisidor General de Castilla.
- Gonzalo Fernández de Córdoba, junto a los venecianos, toma a los turcos la isla de Zante y Cephalonia.
- 1499** Fernando de Rojas publica *La Celestina*.
Sublevación Morisca en Granada: [18 de diciembre] los moriscos del Albaicín se sublevan por no cumplirse los acuerdos firmados tras la rendición, en los que los Reyes Católicos se comprometían a respetar a las personas, sus bienes y su culto. Durante tres días los cristianos de Granada y los personajes más destacados por su postura antimusulmana son atacados y muchos huyen o mueren. La rebelión es abortada con gran dureza por parte de los soldados del conde de Tendilla, atrincherados en la Alhambra, seguida por una brutal represión. Durante una misa en la catedral de Santiago en la que estaba presente la infanta Catalina de Aragón, el botafumeiro se suelta y sale volando por un ventanal de Platerías, aplastando en la calle a una vendedora ambulante. Beatriz Galindo, "La Latina", maestra de Isabel la Católica y escritora de reconocida fama, funda el Hospital La Latina de Madrid.
- 1500** Nace Carlos de Gante, futuro rey y emperador de España. Diego de Deza, Inquisidor General de Castilla, también es nombrado Inquisidor General de Aragón. Se queman en Granada más de un millón de libros de cultura árabe. El hidalgo Eugenio de Torralba viaja a Roma y se pone al servicio del obispo Francesco Soderini.

Parte 6

Bibliografía



La siguiente bibliografía incluye una reseña mínima de todos los suplementos publicados de *Aquelarre* hasta la fecha (agosto de 2002), además de libros de ensayo y de literatura, música, filmografía y páginas web (dedicadas a *Aquelarre* o con recursos de ayuda para Directores de Juego). Todas las reseñas han sido enviadas por miembros de la Lista de Correo.

Manuales y Suplementos

- ?? **GARCÍA, PEDRO:** *Codex Inquisitorius (El Tribunal de la Santa Inquisición)* (2001)
- ?? **GARCÍA, Pedro:** *Mitos y Leyendas Vol. 1: Ad Intra Mare I* (2000)
- ?? **GARCÍA, Pedro:** *Mitos y Leyendas Vol. 2: Ad Intra Mare II* (2000)
- ?? **GÓ MEZ, Soledad:** *Medina Garnatha* (2002).
- ?? **IBÁÑEZ, Ricard:** *Al Andalus* (2002).
- ?? **IBÁÑEZ, Ricard:** *Aquelarre (1ª edición)* (1990).
- ?? **IBÁÑEZ, Ricard:** *Aquelarre (1ª edición – 2ª reimpresión)* (1992).
- ?? **IBÁÑEZ, Ricard:** *Aquelarre (1ª edición – 3ª reimpresión)* (1994).
- ?? **IBÁÑEZ, Ricard:** *Aquelarre (1ª edición – catalán)* (1994)
- ?? **IBÁÑEZ, Ricard:** *Aquelarre (2ª edición)* (1999).
- ?? **IBÁÑEZ, Ricard:** *Aquelarre (2ª edición – color)* (2001).
- ?? **IBÁÑEZ, Ricard:** *Danza Macabra (1ª edición)* (1992).
- ?? **IBÁÑEZ, Ricard:** *Danza Macabra (2ª edición)* (1992).
- ?? **IBÁÑEZ, Ricard:** *Dracs* (1994).
- ?? **IBÁÑEZ, Ricard:** *Fogar de Breogán* (2000).
- ?? **IBÁÑEZ, Ricard:** *Jentilen Lurra* (2000).
- ?? **IBÁÑEZ, Ricard:** *Lilith* (1991).
- ?? **IBÁÑEZ, Ricard:** *Rerum Demoni* (1992).
- ?? **IBÁÑEZ, Ricard:** *Rinascita* (1993).
- ?? **IBÁÑEZ, Ricard:** *Rincón* (1995).
- ?? **IBÁÑEZ, Ricard:** *Trilogía de Sarcos Vol. 1: La Fraternitas de la Vera Lucis* (2001).
- ?? **IBÁÑEZ, Ricard:** *Villa y Corte* (1996).
- ?? **IBÁÑEZ, Ricard et alii:** *Mitos y Leyendas Vol. 0* (2000)
- ?? **IBÁÑEZ, Ricard et alii:** *Mitos y Leyendas Vol. 3: Ultreya* (2000)

Bibliografía de Ensayo

- ?? **AGRIPA VON NETTESHEIM, Heinrich Cornelius:** *De Occulta Philosophia*.
- ?? **ALARCÓ N H., Rafael:** *A la sombra de los templarios*.
- ?? **ALCALÁ-ZAMORA, J.N.:** *Vida cotidiana en la España de Velázquez*.
- ?? **ALFONSO Y HERNÁN, Eduardo:** *El Santo Grial en el Monasterio de San Juan de la Peña*.
- ?? **ALMAZÁN DE GRACIA, Ángel:** *Los Custodios del Grial*.
- ?? **ALONSO PONGA, José Luis:** *Tradiciones y costumbres de Castilla y León*.
- ?? **ALVAR, Carlos:** *Breve Diccionario Artúrico*.
- ?? **ALVAR, Carlos:** *El Rey Arturo y su mundo*.
- ?? **ÁLVAREZ:** *Historia militar*.
- ?? **AMADES, Joan:** *Costumari Catala*.
- ?? **AMADES, Joan:** *Legendes de Barcelona*.
- ?? **ANDERSON, Bonnie y Judith Zinsser:** *Historia de las Mujeres: Una Historia Propia (Volumen 1)*.
- ?? **ANDREAE, J.V.:** *Die Chymische Hochzeit des Christian Rosenkreuz (Las Bodas Químicas de Cristián Rosacruz)*.
- ?? **ANGLEBERT, Jean-Michel:** *Hitler y la Tradición Cátara*.
- ?? **APTOCATER:** *El libro de la potencia*.
- ?? **AQUINO, Tomás de:** *Summa Teológica*.
- ?? **ARACIL, Miguel G.:** *Costumario de la Catalunya magica y ancestral*.
- ?? **ARACIL, Miguel G:** *Vampirismo, magia póstuma de los no muertos*.
- ?? **ARBOLEDA, Eduardo:** *Viaje al Fondo de la Andalucía Sobrenatural*.
- ?? **ARMENGOU, Josep M^a:** *Guía de la Catalunya misteriosa*.
- ?? **ARRIETA GALALSTEGUI, Miguel I.:** *Gentes y Seres Mágicos de la Mitología de Asturias*.
- ?? **ATIENZA, Juan G.:** *El Santo Grial*.
- ?? **ATIENZA, Juan G.:** *Guía de la España Griállica*.

- ?? **ATIENZA, Juan G.:** *Guía de la España Mágica.*
- ?? **ATIENZA, Juan G.:** *Guía de las brujas en España.*
- ?? **ATIENZA, Juan G.:** *La Mística Solar de los Templarios.*
- ?? **ATIENZA, Juan G.:** *La Rebelión del Grial.*
- ?? **ATIENZA, Juan G.:** *La Ruta Sagrada.*
- ?? **ATIENZA, Juan G.:** *Leyendas del Camino de Santiago: la Ruta Jacobea a través de sus ritos, mitos y leyendas.*
- ?? **ATIENZA, Juan G.:** *Leyendas Mágicas de España.*
- ?? **AUN WEOR, Samael:** *Parsifal Desvelado.*
- ?? **AZKUE, Resurrección M. de:** *Cuentos y Leyendas.*
- ?? **AZPIAZU, Iñigo:** *Desde el más allá.*
- ?? **BACON, Francis:** *La Nueva Atlántida.*
- ?? **BAIGENT, Michael, Richard Leigh y Henry Lincoln:** *El Enigma Sagrado.*
- ?? **BAIGENT, Michael, Richard Leigh y Henry Lincoln:** *El Legado Mesíasico.*
- ?? **BARANDIARAN IRIZAR, Luis:** *Antología de Fábulas, Cuentos y Leyendas del País Vasco.*
- ?? **BARBER, Malcolm:** *Los Templarios.*
- ?? **BARBERO Y VIGIL:** *La formación del feudalismo en la Península Ibérica.*
- ?? **BARON, Ernesto:** *El Mensaje Cósmico Arturiano.*
- ?? **BARRET, Francis:** *El Magus.*
- ?? **BARRIOS, Manuel:** *Memorial del diablo en el convento.*
- ?? **BATLLÉ, Carme:** *Coneixer la historia de Catalunya (Vol. 2).*
- ?? **BATLLÉ, Carme:** *Barcelona Medieval.*
- ?? **BENNASSAR, M.B.:** *Historia Moderna.*
- ?? **BETHENCOURT, F.:** *La Inquisición en la época moderna: España, Portugal e Italia, siglos XV-XIX.*
- ?? **BLANCO, Juan Francisco:** *Prácticas y creencias supersticiosas.*
- ?? **BLATASKY, Helena Petrovna:** *Isis sin Velo.*
- ?? **BLATASKY, Helena Petrovna:** *La Doctrina Secreta.*
- ?? **BOHIGAS BALAGER, Pedro:** *Los Textos Españoles y Gallego-Portugueses de la Demanda del Santo Grial.*
- ?? **BORRÁS, Tomás:** *Madrid. Leyendas y tradiciones.*
- ?? **BOUCHER, François:** *Historia del traje en Occidente desde la Antigüedad hasta nuestros días.*
- ?? **BÜHLER, Johannes:** *Vida y cultura en la Edad Media.*
- ?? **CABAL, Constantino:** *Alfonso II el Casto.*
- ?? **CAMPS PERARNAU, Susana:** *La literatura fantástica y la fantasía.*
- ?? **CARDANO, Gerolamo:** *Sommiorum Synesiorum.*
- ?? **CARO BAROJA, Julio:** *Algunos mitos españoles.*
- ?? **CARO BAROJA, Julio:** *Inquisición, brujería y criptojudasmo.*
- ?? **CARO BAROJA, Julio:** *Las Brujas y su Mundo.*
- ?? **CARO BAROJA, Julio:** *Vidas mágicas e Inquisición (2 vols.).*
- ?? **CASARIEGO, J.E.:** *Tratado histórico de las armas.*
- ?? **CAUDET YARZA, Francisco:** *Leyendas de Cataluña.*
- ?? **CAVALLÉ, Sara:** *Tras la Ruta del Grial.*
- ?? **CHAULIAC, Guy de:** *Chirurgia Magna.*
- ?? **CIERVA, Ricardo de la:** *Historia Militar de España.*
- ?? **CIRLOT, Juan Eduardo:** *Diccionario de Símbolos.*
- ?? **CLARAVAL, Bernardo de:** *Elogio de la Milicia Templaria.*
- ?? **COLLIN DE FLANCY:** *Diccionario infernal.*
- ?? **COLÓN, Cristóbal:** *Diario de a bordo.*
- ?? **CRUANYES Y ORTIZ:** *Historia de Catalunya.*
- ?? **DARVAULT:** *Clavículas de Salomón.*
- ?? **DAVY, Marie-Madeleine:** *Iniciación a la Simbología Románica.*
- ?? **DE RIQUER, Martín:** *La Leyenda del Graal y Temas Épicas Medievales.*
- ?? **DE SÉDE, Gérard:** *El Misterio de Rennes-le-Château.*
- ?? **DE SÉDE, Gérard:** *El Oro de Rennes.*
- ?? **DE SÉDE, Gérard:** *El Tesoro Cátaro.*
- ?? **DEE, John:** *Monas Hieroglyphica.*
- ?? **DEL RÍO ALVAREZ, Juan Carlos:** *La Saga del Rey Arturo: Mito y Realidad del Ciclo Artúrico.*
- ?? **DEFOE, Daniel:** *Historia del diablo.*
- ?? **DIONISIO:** *Jerarquías Celestiales.*

- ?? **DONOVAN, Frank:** *Historia de la brujería.*
- ?? **DUFOUR, G.:** *La Inquisición en España.*
- ?? **DUFOUR, G.:** *La Inquisición española: una aproximación a la España intolerante.*
- ?? **ECHENÉ, Richard:** *Historia y Leyenda de la Catalunya Medieval.*
- ?? **ELPUENTE TORRENTE, Lucio:** *El Santo Grial: Fuera y Dentro de la Corona de Aragón.*
- ?? **ENCAUSSE, G. (Papus):** *Tratado elemental de la alta magia.*
- ?? **ENCAUSSE, G. (Papus):** *Tratado elemental de la magia práctica.*
- ?? **ESLAVA GALÁN, Juan:** *Castillos y Atalayas del Reino de Jaén.*
- ?? **ESLAVA GALÁN, Juan:** *Cinco Tratados Españoles de Alquimia.*
- ?? **ESLAVA GALÁN, Juan:** *El Enigma de la Mesa de Salomón.*
- ?? **ESLAVA GALÁN, Juan:** *Los Templarios y Otros Enigmas Medievales.*
- ?? **ESTELLÉS ZANÓ N, Emilio:** *Mitos y Leyendas de la Hoya de Buñol.*
- ?? **EVOLA, Cesare:** *De Divinis Attributis Quae Sephirot ab Hebraeis Nuncupantur.*
- ?? **EVOLA, Julius:** *El Misterio del Grial.*
- ?? **EYNATTEN, Maximilian von:** *Rituale Romanum.*
- ?? **FAJARDO SPINOLA, Francisco:** *Hechicería y Brujería en Canarias en la Edad Moderna.*
- ?? **FERNÁNDEZ ÁLVAREZ, Manuel:** *Felipe II y su tiempo.*
- ?? **FERRER NAVARRO, Ramón:** *La exportación valenciana en el siglo XIV.*
- ?? **FERRET TALIMÉ, Josep:** *El Grial: El Complot de los Caballeros Templarios.*
- ?? **FLORES ARROYUELO, Francisco J.:** *El diablo en España.*
- ?? **FLUDD, Robert:** *Clavis Alchemiae (Clavis Philosphiate et Alchemiae Fluddonae).*
- ?? **FLUDD, Robert:** *Utriusque Cosmi Historia (Vol 2: De Naturae Simia).*
- ?? **FOSS, Michael:** *El Mundo de Camelot.*
- ?? **FOSSIER, Robert:** *La Edad Media (Vol. 3).*
- ?? **FRAZER, James George:** *La Rama Dorada.*
- ?? **FRAZER, James George:** *Magia y Religión.*
- ?? **FUENTE, Maria Jesús:** *La ciudad castellana medieval.*
- ?? **FULCANELLI:** *El Secreto de las Catedrales.*
- ?? **FUNCKEN, Liliane y Fred:** *Le costume l'armure et les armes au temps de la Chevalerie.*
- ?? **GADAL, Antonin:** *En el Camino del Santo Grial.*
- ?? **GARCÍA Y GUARDIA:** *Espai i societat a la Barcelona pre-industrial.*
- ?? **GARCÍA DE DIEGO, Vicente:** *Leyendas de España.*
- ?? **GARCÍA, MARTÍN Y MÍNGUEZ:** *Las primeras universidades.*
- ?? **GARCÍA FONT, Juan:** *Magia-brujería-demonología.*
- ?? **GARDNER, Laurence:** *La Herencia del Santo Grial.*
- ?? **GAVARRON, Lola:** *Piel de Ángel: Historias de la Ropa Interior Femenina.*
- ?? **GBER (Abou Moussah Djibir al Sophie):** *Gebri Regis Arabum Philosophi Perspicacissimi.*
- ?? **GIL DEL RÍO, Alfredo:** *Inquisición y Brujería.*
- ?? **GIMENO, Isabel:** *Festes i tradicions de Catalunya.*
- ?? **GODWIN, Malcolm:** *El Santo Grial.*
- ?? **GOMIS I MESTRE, Cels:** *La bruixa catalana.*
- ?? **GONZÁLEZ DE CLAVIJO, Ruy:** *Embajada a Tamerlán.*
- ?? **GONZÁLEZ DURO, Enrique:** *Historia de la Locura en España (Vol 1: S. XIII-XVII).*
- ?? **GRAVES, Robert:** *El Velloccino de Oro.*
- ?? **GRAVES, Robert y Raphael Patai:** *Los mitos hebreos.*
- ?? **GUAZZO, Francesco Maria:** *Compendium Maleficarum (Manual de las Brujas).*
- ?? **GUÉNON, René:** *El Rey del Mundo.*
- ?? **GUÉNON, René:** *Símbolos Fundamentales de la Ciencia Sagrada.*
- ?? **GUILLAMET, Joan:** *Bruixeria a Catalunya.*
- ?? **GUTIERREZ, Santiago:** *Merlín y su Historia.*
- ?? **GUSH, George:** *Renaissance armies.*
- ?? **GUTIÉRREZ LERA, Chema:** *Breve inventario de seres mitológicos, fantásticos y misteriosos de Aragón.*
- ?? **HAYS, Denys:** *Europa en los siglos XIV y XV.*
- ?? **HENNINGSEN, G:** *El abogado de las brujas: brujería vasca e Inquisición española.*
- ?? **HERMES TRISMEGISTO:** *Opera Omnia.*
- ?? **HERVAS, Ramón:** *Jesús: El Héroe Solar.*
- ?? **HEWITT, John:** *Armas y Armaduras.*
- ?? **HIDALGO, RAMOS Y REVILLA:** *Madrid de los Austrias.*

- ?? **HIDALGO, RAMOS Y REVILLA:** *Madrid medieval.*
- ?? **HOPES, Rossel:** *Enciclopedia de la Brujería.*
- ?? **HUGUES, Robert:** *Barcelona.*
- ?? **JUNG, Emma y Marie-Louise Von Franz:** *La Leyenda del Grial.*
- ?? **KIECKHEFER, Richard:** *La magia en la Edad Media.*
- ?? **KIRCHNER, Athanasius:** *Ars Magna Sciendi.*
- ?? **KIRCHNER, Athanasius:** *Mundus Subterraneus.*
- ?? **KLEPPER, Claude:** *Creatures fantastiques au Moyen Age.*
- ?? **LACAVE, Valdeón y Atienza:** *Los judíos en la España Medieval.*
- ?? **LASTRA, Jose Luís y Luis Ignacio Bachiller:** *Plantas Medicinales en Asturias y la Cordillera Cantábrica.*
- ?? **LENORMANT, Francois:** *La Magie chez les Chaldeens.*
- ?? **LEÓN PINELO, Antonio de:** *Anales de Madrid.*
- ?? **LEVÍ, Eliphas:** *Dogma y Ritual de la Alta Magia.*
- ?? **LEVÍ-PROVENÇAL:** *La España Musulmana del Siglo X.*
- ?? **LEVÍ-PROVENÇAL Y GARCÍA GOMEZ:** *El siglo XI en primera persona (Memorias de Abd Allah).*
- ?? **LEWIN, Boleslao:** *Los Judíos bajo la Inquisición en Hispanoamérica.*
- ?? **LIDON CAMPILLO, J. Jesús:** *Homo Sapiens y Búsqueda del Grial.*
- ?? **LISÓN TOLOSANA, Carmelo:** *Las brujas en la Historia de España.*
- ?? **LLANSODA I GIRO, Josep:** *La Cocina Medieval.*
- ?? **LORENZO, Santiago:** *Galicia Mágica.*
- ?? **LOTUS, Péralté:** *El Esoterismo de Parsifal.*
- ?? **LUJÁN, Néstor:** *Madrid de los últimos Austrias.*
- ?? **LUJÁN, Néstor:** *La vida cotidiana en el Siglo de Oro español.*
- ?? **MACROBIO:** *In Somniun Scipionis.*
- ?? **MAGNO, Alberto:** *El Gran Libro de todas las Magias.*
- ?? **MAGNO, Alberto:** *Sobre Alquimia.*
- ?? **MALAXECHEVERRÍA, Ignacio:** *Fauna fantástica de la Península Ibérica.*
- ?? **MAQUIAVELO:** *El Arte de la Guerra.*
- ?? **MAQUIAVELO:** *El Príncipe.*
- ?? **MARÍA, Constantino de:** *Enciclopedia de la magia y brujería.*
- ?? **MARKALE, Jean:** *Contos e Lendas dos Países Celtas.*
- ?? **MARKALE, Jean:** *La Búsqueda del Grial.*
- ?? **MARKALE, Jean:** *La Trama Oculta del Grial.*
- ?? **MÁRTIN, Ralf-Peter:** *Los Drácula.*
- ?? **MARTÍN GÓMEZ, Antonio L.:** *El Gran Capitán: Las Campañas del Duque de Terranova y Santángelo.*
- ?? **MATTHEW, Donald:** *Atlas de la Europa Medieval.*
- ?? **MATTHEW, Donald:** *Europa Medieval: Raíces de la Cultura Moderna.*
- ?? **MATTHEW, John:** *El Santo Grial.*
- ?? **MATTHEW, John:** *La Tradición del Grial.*
- ?? **MATTHEW, John:** *Los Misterios de la Tradición Artúrica.*
- ?? **MAXWELL, G.:** *Magia negra.*
- ?? **MERELLO Y CASADEMUNT, J.:** *Manual de esgrima.*
- ?? **MERLHYN, L.H.R.R.:** *Los Druidas y la Búsqueda del Grial.*
- ?? **MENA, Jose M^a de:** *Leyendas y misterios de Madrid.*
- ?? **MERINO, Jose María:** *Leyendas Españolas.*
- ?? **MICHELET, Jules:** *Historia del Satanismo y la Brujería.*
- ?? **MICKAHARIC, Draja:** *A century of spells.*
- ?? **MICKAHARIC, Draja:** *Manual de modernos hechizos.*
- ?? **MONTER, W.:** *La otra Inquisición: la Inquisición española de Aragón, Navarra, el País Vasco y Sicilia.*
- ?? **MONTUENGA, Carlos:** *Los tercios españoles.*
- ?? **MUGARZA, Juan:** *Tradiciones, mitos y leyendas en el País Vasco.*
- ?? **NEBLES, Adam:** *Satán y las Misas Negras.*
- ?? **NELLI, René:** *Trovadores y Troveros.*
- ?? **OCAÑA MUÑOZ, Luis:** *Relaciones del Pasado.*
- ?? **OLMOS CANALA, Elias:** *Como fue salvado el Santo Grial: Rutas del Santo Grial desde Jerusalén a Valencia.*
- ?? **OÑATE, Juan Ángel:** *El Santo Grial.*
- ?? **OPPENHEIM, Michael Maier:** *Atlanta Fuigens.*

- ?? **PALLARUELO CAMPO, Severino:** *Guía del Pirineo Aragonés.*
- ?? **PARACELSO:** *De Homunculis.*
- ?? **PARACELSO:** *El arcano de las plantas.*
- ?? **PARACELSO:** *Los Siete Libros de la Archidoxia Mágica.*
- ?? **PARÉ, Ambroise:** *Monstruos y prodigios.*
- ?? **PARKER, Geoffrey:** *El ejército de Flandes y el Camino Español 1567-1659.*
- ?? **PASTOREAU, Michael:** *La Vida de los Caballeros de la Tabla Redonda.*
- ?? **PERNETY, Dom:** *Diccionario mito-hermético.*
- ?? **PERNOUD, Regine:** *La Mujer en el Tiempo de las Cruzadas.*
- ?? **PERUCHO, Joan:** *Botánica oculta.*
- ?? **PHILLIPS, Graham:** *En Busca del Santo Grial.*
- ?? **PICAUD, Aymeric:** *Codex Calistinus.*
- ?? **PIOBB, P.V.:** *Formulario de alta magia.*
- ?? **PONSOYE, Pierre:** *El Islam y el Grial.*
- ?? **POWER, Eileen:** *Gente de la Edad Media.*
- ?? **POWER, Eileen:** *Mujeres Medievales.*
- ?? **PUDDU, Raffaele:** *El soldado gentilhombre.*
- ?? **PWER, Eileen:** *Gente de la Edad Media.*
- ?? **QUATREFAGES, René:** *Los Tercios.*
- ?? **RACINET, Albert:** *Historia del Vestido.*
- ?? **RAVENSROFT, Trevor:** *Hitler: La Conspiración de las Tinieblas.*
- ?? **REGLÁ, Juan:** *Historia de España.*
- ?? **REMIGIO NOYDENS, Benito:** *Práctica de exorcistas y ministros de la Iglesia.*
- ?? **RESINA, Joan Ramón:** *La Búsqueda del Grial.*
- ?? **REUCHLIN, Johannes:** *De Arte Cabalistica.*
- ?? **RHAN, Otto:** *Cruzada contra el Grial.*
- ?? **RHAN, Otto:** *La Corte de Lucifer.*
- ?? **RIPOLL, Lluís:** *Herbes i remeis casolans.*
- ?? **RIQUER, Martí de:** *L'arnés del Cavaller.*
- ?? **RISCO:** *Historia de Galicia.*
- ?? **ROBERTS, Keith:** *Soldiers of the English Civil War (I: Infatry).*
- ?? **ROOB, Alexander:** *El Museo Hermético: Alquimia y Mística.*
- ?? **ROSO DE LUNA, Mario:** *Wagner Mitólogo y Ocultista.*
- ?? **ROUTH, Shelag y Jonathan:** *Notas de Cocina de Leonardo da Vinci.*
- ?? **RUCQUOI, Adeline:** *La mujer en la Edad Media.*
- ?? **SALOMÓN N:** *El Libro de la Magia Roja.*
- ?? **SALRACH, BATLLE Y MARTÍN:** *Los Payeses de Remença.*
- ?? **SÁNCHEZ, VALDEÓN Y MARTÍN:** *Pedro I el Cruel.*
- ?? **SÁNCHEZ DRAGÓ, Fernando:** *Diccionario Espasa de la España Mágica.*
- ?? **SATRUSTEGI, Jose María:** *Mitos y Creencias.*
- ?? **SCHMITT, Jean Claude:** *La herejía del Santo Lebré.*
- ?? **SCHOLEM, Gershom:** *Grandes temas y personajes de la Cábala.*
- ?? **SCHOLEM, Gershom:** *Desarrollo histórico e ideas básicas de la Cábala.*
- ?? **SCOTT, Carter:** *El Santo Grial.*
- ?? **SCOTT, Carter:** *Los Cátaros.*
- ?? **SELIGMANN, Kurt:** *Historia de las magias.*
- ?? **SIMÓN EL MAGO:** *Clavis Secretorum Coelis et Terrae.*
- ?? **SINISTRARI, Lodovico Maria:** *De Daemonialiate.*
- ?? **SPENCE, Lewis:** *Introducción a la Mitología: España.*
- ?? **SPRENGER Y KRAMER:** *Malleus Maleficarum.*
- ?? **STEINER, Rudolf:** *La Búsqueda del Santo Grial.*
- ?? **SUAREZ, J.J.:** *Conquista y Colonización de Tenerife.*
- ?? **SUFURINO, Giona:** *El libro de San Cipriano.*
- ?? **TATCHÉ, Eulalia:** *Artesans i mercaders.*
- ?? **TERRERA, Guillermo Alfredo:** *Wolfram Escenbach: Parsifal Orfelio Ulises.*
- ?? **TINCEY, John:** *The Armada Campaign 1588.*
- ?? **TINCEY, John:** *Soldiers of the English Civil War (II: Cavalry).*
- ?? **TOSLANA, Lisón:** *Antropología Cultural de Galicia.*
- ?? **TRITEMIO:** *Clavis Steganographiae.*

- ?? **UPTON-WARD, J.M.:** *El Código Templario.*
- ?? **VALDEÓ N, Julio:** *Vida cotidiana en la Edad Media.*
- ?? **VALDEÓ N, Julio, Salrach y Zabalo:** *Feudalismo y consolidación de los pueblos hispánicos.*
- ?? **VALENTI CAMP, Santiago:** *Templarios, Hospitalarios y Teutónicos: De la Caballería y las Órdenes Militares a la Rosacruz, el Santo Grial y el Ocultismo.*
- ?? **VALOIS, Nicolás:** *Los Cinco Libros.*
- ?? **VAZQUEZ ALONSO, Mariano:** *La Leyenda del Santo Grial.*
- ?? **VICUNA MACKENNA, Benjamín:** *Los Lisperguer y la Quintrala.*
- ?? **VIGNATI PERALTA:** *El Enigma de los Templarios.*
- ?? **VILANOVA, Arnau de:** *El Rosario de los Filósofos.*
- ?? **VILLATORO, Vincenç:** *Del Call a la Sinagoga.*
- ?? **WAITE, Arthur Edwar:** *El Libro de la Magia Negra y los Pactos.*
- ?? **WEISHAUP:** *Nachtrag.*
- ?? **YARZA, Joaquín:** *Formas artísticas de lo imaginario.*
- ?? *¿A qué santo encomendarse?*
- ?? *Ars Moriendi.*
- ?? *Codex Romanoff.*
- ?? *De las Cosas Memorables de España.*
- ?? *Diccionario Latín– Español Spes.*
- ?? *El Dragón Rojo y la Cabra Infernal.*
- ?? *El Gran Grimorio del Papa Honorio.*
- ?? *El Grimorio de Almadel.*
- ?? *El Libro de Enoch.*
- ?? *El Libro Magno de San Cipriano.*
- ?? *El Libro Negro de San Cipriano.*
- ?? *Eros y Tanatos: brujería, hechicería y superstición en España.*
- ?? *Gran Enciclopedia Aragonesa.*
- ?? *Guía da Galiza Máxica.*
- ?? *Historia de Andalucía.*
- ?? *Introducción a la Inquisición Española: documentos básicos para el estudio del Santo Oficio.*
- ?? *La Llave Menor de Salomón (La Goetia).*
- ?? *La Magia Negra.*
- ?? *Las Cuatro Enfermedades Cortesanas.*
- ?? *Leyendas Populares Cordobesas.*
- ?? *Libro de los Milagros de Santa Fides.*
- ?? *Los Admirables Secretos de Alberto el Grande.*
- ?? *Los Conquistadores.*
- ?? *Madrid Villa, tierra y fuero.*
- ?? *Málaga en la Leyenda.*
- ?? *Miscelanea Medievalis.*
- ?? *No todos los vampiros chupan sangre.*
- ?? *Noticia histórica sobre la Villa y Corte.*
- ?? *Ovnis y Grial.*
- ?? *Pactum.*
- ?? *Textos Herméticos.*
- ?? *Tratado de Demonología.*

Obras de Ficción

- ?? **AGRATI, GABRIELA Y MAGINI, Maria Letizia:** *El Rey Arturo y los Caballeros de la Mesa Redonda.*
- ?? **ALIGHIERI, Dante:** *La Divina Comedia.*
- ?? **ARIOSTO, Ludovico:** *Orlando furioso.*
- ?? **ASCH, Sholem:** *La Hechicera de Castilla.*
- ?? **ASENSI, Matilde:** *Iacobus.*
- ?? **ASPRIN, Robert:** *Thieves World.*

- ?? **BAER, Frank:** *El Puente de Alcántara.*
- ?? **BARRIOS, Manuel:** *Pedro I el Cruel.*
- ?? **BARTHELEME, Donald:** *El Rey.*
- ?? **BECQUER, Gustavo Adolfo:** *Rimas y Leyendas.*
- ?? **BERLING, Peter:** *El Cáliz Negro.*
- ?? **BERLING, Peter:** *La Condesa Hereje.*
- ?? **BERLING, Peter:** *La Corona del Mundo.*
- ?? **BERLING, Peter:** *Los Hijos del Grial.*
- ?? **BERLING, Peter:** *Sangre de Reyes.*
- ?? **BLISSET, Luther:** *Q.*
- ?? **BORGES, Jorge Luis:** *El libro de los seres imaginarios.*
- ?? **BOURGEON, François:** *El sortilegio del bosque de las brumas (Los compañeros del crepúsculo 1ª parte).*
- ?? **BOURGEON, François:** *El eclipse azul (Los compañeros del crepúsculo 2ª parte).*
- ?? **BOURGEON, François:** *El último canto de los Malaterre (Los compañeros del crepúsculo 3ª parte).*
- ?? **CALVO POYATO, José:** *La Biblia Negra.*
- ?? **CASTELAO:** *Memorias de un Esqueleto – Un ojo de vidrio.*
- ?? **CERVANTES SAAVEDRA, Miguel de:** *Don Quijote de la Mancha.*
- ?? **CERVANTES SAAVEDRA, Miguel de:** *Rinconete y Cortadillo.*
- ?? **CHADWICK, Elizabeth:** *El Primer Caballero.*
- ?? **CHRISTOPH VON GRIMMELSHAUSEN, Hans Jakob:** *Simplicissimus.*
- ?? **COELHO, Paulo:** *El peregrino: Diario de un mago.*
- ?? **CONAN DOYLE, Arthur:** *Sir Nigel.*
- ?? **COSTAIN, Thomas B.:** *El Cáliz de Plata.*
- ?? **CRICHTON, Michael:** *Rescate en el Tiempo.*
- ?? **CUNQUEIRO, Álvaro:** *Las Crónicas del Sochantre.*
- ?? **CUNQUEIRO, Álvaro:** *Merlín y Familia.*
- ?? **CUNQUEIRO, Álvaro:** *Un Hombre que se parecía a Orestes.*
- ?? **CUNQUEIRO, Álvaro:** *Tesoros y otras Magias.*
- ?? **CUNQUEIRO, Álvaro:** *Vida y Fugas de Fanto Fantini.*
- ?? **DE BORON, Robert:** *El Mago Merlín.*
- ?? **DE BORON, Robert:** *Historia de Merlín.*
- ?? **DELIBES, Miguel:** *El Hereje.*
- ?? **DIAZ-MAS, Paloma:** *El Rapto del Santo Grial.*
- ?? **DUMAS, Alejandro:** *Los Tres Mosqueteros.*
- ?? **ECO, Umberto:** *El Péndulo de Foucault.*
- ?? **ECO, Umberto:** *El nombre de la rosa.*
- ?? **ECO, Umberto:** *La Isla del Día de Antes.*
- ?? **ERSKINE, John:** *Galahad.*
- ?? **ESCHENBACH, Wolfram von:** *Parzival.*
- ?? **ESLAVA GALÁN, Juan:** *En busca del unicornio.*
- ?? **FERNÁN GÓ MEZ, Fernando:** *Capa y Espada.*
- ?? **FERNÁNDEZ, Pedro Jesús:** *Peón de rey.*
- ?? **FOLLET, Ken:** *Los pilares de la tierra.*
- ?? **FONT, Alfonso:** *Bri d´Alban.*
- ?? **GAIMAN, Neil:** *The Sandman.*
- ?? **GALLEGO, Laura:** *Finis Mundi.*
- ?? **GARCÍA GUAL, Carlos:** *Historia del Rey Arturo y de los Nobles y Errantes Caballeros de la Tabla Redonda.*
- ?? **GORDON, Noah:** *El Médico.*
- ?? **HARDY, Paul:** *El Diablo en Sta Maria Le Bow.*
- ?? **HERNÁNDEZ PALACIOS:** *El Cid.*
- ?? **HOPKINS, M., G. Simmans y T. Wallace-Murphy:** *Los Hijos del Grial.*
- ?? **IRVING, Washington:** *Cuentos de la Alhambra.*
- ?? **ISARRI, Ángeles:** *Cuentos de Brujas Medievales.*
- ?? **LANCELYN GREEN, Roger:** *El Rey Arturo y sus Caballeros de la Tabla Redonda.*
- ?? **LANDA, Juan Luis:** *El Ciclo de Irati.*
- ?? **LANDA, Juan Luis:** *El Fuerte: La Cabeza del Apostol.*
- ?? **LAWHEAD, Stephen R.:** *Ciclo Pendragon Vol. 1: Taliesin.*

?? **LAWHEAD, Stephen R.:** *Ciclo Pendragon Vol. 2: Merlin.*
 ?? **LAWHEAD, Stephen R.:** *Ciclo Pendragon Vol. 3: Arturo.*
 ?? **LAWHEAD, Stephen R.:** *Ciclo Pendragon Vol. 4: Pendragon.*
 ?? **LISZT, Franz:** *Lohengrin.*
 ?? **LOPE DE VEGA:** *El Perro del Hortelano.*
 ?? **LOSADA, Basilio:** *La Peregrina: Una fábula de amor en el Camino de Santiago.*
 ?? **MALORY, Sir Thomas:** *La Muerte de Arturo.*
 ?? **MAÑÉ GARZÓ N, Pablo:** *El Rey Arturo y los Caballeros de la Tabla Redonda.*
 ?? **MARKALE, Jean:** *El Ciclo del Grial Vol. 1: El Nacimiento del Rey Arturo.*
 ?? **MARKALE, Jean:** *El Ciclo del Grial Vol. 2: Los Caballeros de la Tabla Redonda.*
 ?? **MARKALE, Jean:** *El Ciclo del Grial Vol. 3: Lanzarote de Lago.*
 ?? **MARKALE, Jean:** *El Ciclo del Grial Vol. 4: El Hada Morgana.*
 ?? **MARKALE, Jean:** *El Ciclo del Grial Vol. 5: Guvain y los Caminos de Avalón.*
 ?? **MARKALE, Jean:** *El Ciclo del Grial Vol. 6: Perceval el Galés.*
 ?? **MARKALE, Jean:** *El Ciclo del Grial Vol. 7: Galaz y el Rey Pescador.*
 ?? **MARTÍNEZ DE LEZEA, Toti:** *La Calle de la Judería.*
 ?? **MEINRICH, Gustav:** *El Golem.*
 ?? **MONMOUTH, Geoffrey de:** *Historia de los Reyes de Britania.*
 ?? **MONMOUTH, Geoffrey de:** *Vida de Merlín.*
 ?? **MORAIS, Francisco de:** *Palmerín de Inglaterra.*
 ?? **NÉSTOR, Luján:** *Decidnos, ¿quién mató al conde?*
 ?? **NÉSTOR, Luján:** *Por ver tu estrella María.*
 ?? **PÉREZ-REVERTE, Arturo:** *El Capitán Alatraste.*
 ?? **PÉREZ-REVERTE, Arturo:** *El Club Dumas.*
 ?? **PÉREZ-REVERTE, Arturo:** *El Oro del Rey.*
 ?? **PÉREZ-REVERTE, Arturo:** *El Sol de Breda.*
 ?? **PÉREZ-REVERTE, Arturo:** *La Sombra del Águila.*
 ?? **PÉREZ-REVERTE, Arturo:** *La Tabla de Flandes.*
 ?? **PÉREZ-REVERTE, Arturo:** *Limpieza de Sangre.*
 ?? **PETERS, Ellis:** *Amanecer en el Oeste.*
 ?? **PETERS, Ellis:** *El Dragón del Mediodía.*
 ?? **PETERS, Ellis:** *Los Sabuesos del Atardecer.*
 ?? **PRATCHETT, Terry y Neil Gaiman:** *Buenos Presagios.*
 ?? **QUEVEDO, Francisco de:** *El Buscón.*
 ?? **ROJAS, Fernando de:** *La Celestina (Comedia de Calixto y Melibea).*
 ?? **ROJAS Villandrando, Agustín de:** *Viaje entretenido.*
 ?? **SEDLEY, Kate:** *Serie de Roger Chapman.*
 ?? **SEGRELLES:** *El Mercenario.*
 ?? **SHAKESPEARE, William**
 ?? **SHINODA BOLEN, Jean:** *Viaje a Avalón.*
 ?? **SINCLAIR, Andrew:** *La Espada y el Grial.*
 ?? **STEINBECK, John:** *Los Hechos del Rey Arturo y sus Nobles Caballeros.*
 ?? **TEMPRANO, Emilio:** *El mar maldito.*
 ?? **TORRENTE BALLESTER, Gonzalo:** *Crónica del Rey Pasmado.*
 ?? **TROYES, Chrétien de:** *Cligés.*
 ?? **TROYES, Chrétien de:** *El Caballero del León.*
 ?? **TROYES, Chrétien de:** *Lancelot: El Caballero de la Carreta.*
 ?? **TROYES, Chrétien de:** *Perceval: El Cuento del Grial.*
 ?? **VARGAS LLOSA, Mario:** *Lituma en los Andes.*
 ?? **VÁZQUEZ-FIGUEROA, Alberto:** *Cienfuegos.*
 ?? **VÁZQUEZ-FIGUEROA, Alberto:** *Negreros.*
 ?? **VÁZQUEZ-FIGUEROA, Alberto:** *Piratas.*
 ?? **VÁZQUEZ-FIGUEROA, Alberto:** *Viracocha.*
 ?? **WAGNER, Richard:** *Tannhäuser: Parsifal.*
 ?? **WHITE, Terence H.:** *El Libro de Merlín.*
 ?? **ZIMMER BRADLEY, Marion:** *Las Nieblas de Avalón.*
 ?? *Amadís de Gaula.*
 ?? *Cantar del Mio Cid.*
 ?? *Conan.*

- ?? *Crónicas de Mesene.*
- ?? *Cuentos populares españoles.*
- ?? *El Banquete.*
- ?? *El Caballero de la Espada*
- ?? *El Cuento del Grial y sus Continuadores.*
- ?? *El Cruzado.*
- ?? *Eneko.*
- ?? *Gawain o La Leyenda del Caballero Verde.*
- ?? *Historia de Merlín.*
- ?? *Kenshin.*
- ?? *La Araucana.*
- ?? *La Búsqueda del Santo Grial.*
- ?? *La Celestina.*
- ?? *La Doncella de la Mula.*
- ?? *La Muerte del Rey Arturo.*
- ?? *Lanzarote del Lago.*
- ?? *Lazarillo de Tormes.*
- ?? *Mabinogion.*
- ?? *Pelise y la Búsqueda del Pájaro del Tiempo.*
- ?? *Perlesvaus o El Alto Libro del Grial.*
- ?? *Tristán e Iseo.*

Otros Juegos de Rol

- ?? *7º Mar.*
- ?? *Al Abordaje!!!.*
- ?? *Anno Domini.*
- ?? *Ars Magica.*
- ?? *Castillo de Falkenstein.*
- ?? *El Capitán Alatriste.*
- ?? *El Señor de los Anillos.*
- ?? *En Garde!.*
- ?? *Flashing Blades.*
- ?? *GURPS Swashbucklers.*
- ?? *In Nomine Satanis / Magna Veritas.*
- ?? *La Llamada de Cthulhu.*
- ?? *Laces & Steel.*
- ?? *Mago: La Cruzada.*
- ?? *Malefices.*
- ?? *Piratas!!!*
- ?? *Rolemaster: Los Tres Mosqueteros.*
- ?? *RuneQuest.*
- ?? *Vampiro: Edad Oscura.*
- ?? *Villa y Corte: Juego de Rol por Correo en la España de los Últimos Austrias.*
- ?? *Warhammer RPG.*

Música de Ambientación

- ?? **ADIEMUS:** *Cantanta Mundi.*
- ?? **ADIEMUS:** *Songs of Sanctuary.*
- ?? **ALEX NORTH.** *BSO Cleopatra.*

?? **ALEX NORTH:** *BSO Espartaco.*
 ?? **ALICE COOPER**
 ?? **ALKISTIS PROTOSALTI:** *Anthropon Erga.*
 ?? **ALKISTIS PROTOSALTI:** *Parathechtika.*
 ?? **ALKISTIS PROTOSALTI:** *San Ifistio Pou Xypna.*
 ?? **ALLAN STIVELL**
 ?? **AMALIA RODRIGUES:** *O Melhor.*
 ?? **ANDREAS VOLLENWEIDER:** *Eolian Minstrel.*
 ?? **BASIL POLEDOURIS:** *BSO Conan el Bárbaro.*
 ?? **BASIL POLEDOURIS:** *BSO Conan el Destructor.*
 ?? **BASIL POLEDOURIS:** *BSO L'adieu au Roi.*
 ?? **BASIL POLEDOURIS:** *BSO Los Miserables.*
 ?? **BASIL POLEDOURIS:** *BSO Los Señores del Acero.*
 ?? **BERNARD HERRMANN:** *BSO El Cabo del Miedo.*
 ?? **BERNARD HERRMANN:** *BSO Los Siete Viajes de Sinbad.*
 ?? **BILL DOUGLAS**
 ?? **BILL WHELAN:** *Riverdance.*
 ?? **BLIND GUARDIAN**
 ?? **CALAMUS**
 ?? **CAPELLA DE MINISTRERS**
 ?? **CAPERCAILLE:** *Dusk till Dawn.*
 ?? **CAPERCAILLE:** *To the Moon.*
 ?? **CARL ORFF:** *Carmina Burana.*
 ?? **CARL ORFF:** *Carmina Catuli.*
 ?? **CARLOS NÚÑEZ:** *A Irmandade das Estrelas.*
 ?? **CARLOS NÚÑEZ:** *Mayo Longo.*
 ?? **CARLOS NÚÑEZ:** *Os Amores Libres.*
 ?? **CARTER BURWELL:** *BSO Rob Roy.*
 ?? **CLANNAD:** *Banba.*
 ?? **CLANNAD:** *Magical Ring.*
 ?? **CRAIG ARMSTRONG:** *BSO El Coleccionista de Huesos.*
 ?? **DANNY ELFMAN:** *BSO Sleepy Hollow.*
 ?? **DEAD CAN DANCE:** *Aion.*
 ?? **DEAD CAN DANCE:** *Passage in Time.*
 ?? **DAVID HIRSCHFELDER:** *BSO Elizabeth.*
 ?? **DULCE PONTES:** *Caminhos.*
 ?? **DULCE PONTES:** *Lágrimas.*
 ?? **DULCE PONTES:** *O Primeiro Canto.*
 ?? **ELEFThERIA ARVANITAKI:** *Emision.*
 ?? **ELEFThERIA ARVANITAKI:** *Off the Road.*
 ?? **ELEFThERIA ARVANITAKI:** *The Very Best of 1989-1998.*
 ?? **ELLIOT GOLDENTHAL:** *BSO Alien 3.*
 ?? **ELLIOT GOLDENTHAL:** *BSO Entrevista con el Vampiro.*
 ?? **ENIGMA:** *IV*
 ?? **ENIGMA:** *Le Roi is Mort*
 ?? **ENIGMA:** *Love Sensuality Devotion (The Remix Collection)*
 ?? **ENIGMA:** *MCMXC a.C.*
 ?? **ENIGMA:** *The Screen behind the Mirror.*
 ?? **ENNIO MORRICONE:** *BSO Hamlet.*
 ?? **ENNIO MORRICONE:** *BSO La Misión.*
 ?? **ENNIO MORRICONE:** *BSO Red Sonja (El Guerrero Rojo).*
 ?? **ENYA:** *A Day without Rain.*
 ?? **ENYA:** *A Memory of Trees.*
 ?? **ENYA:** *Shepherd Moons.*
 ?? **ENYA:** *The Celts.*
 ?? **ENYA:** *Watermark.*
 ?? **ERIC SERRA:** *BSO Juana de Arco de Luc Besson.*
 ?? **ERICH WOLFGANG KORNGOLD:** *BSO The Sea Hawk.*
 ?? **EVA CASSIDY:** *Songbird.*

?? **FAITH AND THE MUSE**
 ?? **GEORGE FELTON:** *BSO En Compañía de Lobos.*
 ?? **GRAEME REVELL:** *BSO El Cuervo.*
 ?? **GRUPO CINCO SIGLOS:** *Dansse Real.*
 ?? **GRUPO CINCO SIGLOS:** *Músicas de la España Mudéjar.*
 ?? **GUERRIA:** *Al Bellume la Biesca.*
 ?? **GWENDAL:** *Aventures Céltiques.*
 ?? **GWENDAL:** *Lo Mejor de Gwendal.*
 ?? **HANS ZIMMER:** *BSO La Delgada Línea Roja.*
 ?? **HANS ZIMMER:** *BSO Gladiator.*
 ?? **HEDNINGARNA:** *Hippjokk.*
 ?? **HEDNINGARNA:** *Kaksi!*
 ?? **HEDNINGARNA:** *Trä.*
 ?? **HEVIA:** *Al Otro Lado.*
 ?? **HEVIA:** *Tierra de Nadie.*
 ?? **HOLST:** *Los Planetas.*
 ?? **HOPKINSON SMITH:** *El Delphin de la Música.*
 ?? **HOWARD SHORE:** *BSO La Comunidad del Anillo.*
 ?? **JAMES HORNER:** *BSO Aliens.*
 ?? **JAMES HORNER:** *BSO Brainstorm.*
 ?? **JAMES HORNER:** *BSO Braveheart.*
 ?? **JAMES HORNER:** *BSO El Nombre de la Rosa.*
 ?? **JAMES HORNER:** *BSO Krull.*
 ?? **JAMES HORNER:** *BSO Leyendas de Pasión.*
 ?? **JAMES HORNER:** *BSO More Music from Braveheart.*
 ?? **JAMES HORNER:** *BSO Willow.*
 ?? **JEAN-CLAUDE PETIT:** *BSO Cyrano de Bergerac.*
 ?? **JEAN-LOUIS ROQUES:** *BSO Germinal.*
 ?? **JERRY GOLDSMITH:** *BSO Alien.*
 ?? **JERRY GOLDSMITH:** *BSO Conflicto Final.*
 ?? **JERRY GOLDSMITH:** *BSO El Guerrero N° 13.*
 ?? **JERRY GOLDSMITH:** *BSO La Momia.*
 ?? **JERRY GOLDSMITH:** *BSO La Profecía.*
 ?? **JERRY GOLDSMITH:** *BSO Masada.*
 ?? **JERRY GOLDSMITH:** *BSO The Wind and the Lion.*
 ?? **JOE HISAISHI:** *BSO La Princesa Mononoke.*
 ?? **JOHN BARRY:** *BSO Bailando con Lobos.*
 ?? **JOHN BARRY:** *BSO Memorias de África.*
 ?? **JOHN BARRY:** *BSO Robin y Marian.*
 ?? **JOHN DEBNEY:** *BSO La Isla de las Cabezas Cortadas.*
 ?? **JOHN DOWNLAND:** *Lachrimae.*
 ?? **JOHN FRIZZELL:** *BSO Alien Resurrección.*
 ?? **JOHN NEWTON HOWARD:** *BSO Restauración.*
 ?? **JOHN WILLIAMS:** *BSO La Lista de Schindler.*
 ?? **JORDI SAVALL:** *Hesperion XX.*
 ?? **JORDI SAVALL:** *Lira d´Hesperia.*
 ?? **JORDI SAVALL:** *Llibre Vermell de Montserrat.*
 ?? **JORDI SAVALL:** *Savall, Encina & Others.*
 ?? **JOSÉ NIETO:** *BSO Crusades.*
 ?? **JOSÉ NIETO:** *BSO El Rey Pasmado.*
 ?? **JOSÉ NIETO:** *BSO La Aldea Maldita.*
 ?? **JOSEPH LODUCA:** *BSO El Ejército de las Tinieblas.*
 ?? **JOSEPH LODUCA:** *BSO Hércules.*
 ?? **JOSQUIN DES-PREZ**
 ?? **JUAN DEL ENCINA**
 ?? **JÜRGEN KNIEPER:** *BSO Apres la Guerre.*
 ?? **KEPA JUNKERA:** *Bilbao 00:00 h.*
 ?? **KITARO**
 ?? **LA MUSGAÑA:** *El Diablo Cojuelo.*

?? **LA MUSGAÑA:** *La Musgaña en concierto.*
 ?? **LEONARD ROSENMAN:** *BSO El Señor de los Anillos.*
 ?? **LLAN DE CUVELL**
 ?? **LOREENA MCKENNITT:** *A Winter Garden.*
 ?? **LOREENA MCKENNITT:** *Parallel Dreams.*
 ?? **LOREENA MCKENNITT:** *The Book of Secrets.*
 ?? **LOREENA MCKENNITT:** *The Mask and the Mirror.*
 ?? **LOREENA MCKENNITT:** *The Visit.*
 ?? **LUAR NA LUBRE:** *Ara Solis*
 ?? **LUAR NA LUBRE:** *Beira Atlántica.*
 ?? **LUAR NA LUBRE:** *Cabo do Mundo.*
 ?? **LUAR NA LUBRE:** *Espiral.*
 ?? **LUAR NA LUBRE:** *O Son do Ar.*
 ?? **LUAR NA LUBRE:** *Plenilunio.*
 ?? **MADREDEUS:** *Existir.*
 ?? **MADREDEUS:** *O Espírito do Paz.*
 ?? **MADREDEUS:** *O Paraíso.*
 ?? **MADREDEUS:** *Oporto.*
 ?? **MADREDEUS:** *Os Días da Madredeus.*
 ?? **MAGO DE OZ:** *Finisterra.*
 ?? **MAGO DE OZ:** *La Leyenda de la Mancha.*
 ?? **MANOWAR**
 ?? **MARK KNOPFLER:** *BSO La Princesa Prometida.*
 ?? **MARK MANCINA:** *BSO Moll Flanders.*
 ?? **MARIO NASCIBENE:** *BSO Los Vikingos.*
 ?? **MARTIN MARAIS:** *BSO Todas las Mañanas del Mundo.*
 ?? **MATEO FLECHA EL VIEJO**
 ?? **MEDIEVAL BABES**
 ?? **MILLADOIRO:** *3.*
 ?? **MIKE OLDFIELD:** *Hergest Ridge.*
 ?? **MIKE OLDFIELD:** *Ommadawn.*
 ?? **MIKE OLDFIELD:** *Tubular Bells 1.*
 ?? **MIKE OLDFIELD:** *Voyager.*
 ?? **MIKLOS RÓ ZSA:** *BSO Ben-Hur.*
 ?? **MIKLOS RÓ ZSA:** *BSO El Cid.*
 ?? **MIKLOS RÓ ZSA:** *BSO Fedora.*
 ?? **MIKLOS RÓ ZSA:** *BSO Ivanhoe.*
 ?? **MIKLOS RÓ ZSA:** *BSO Julio César.*
 ?? **MIKLOS RÓ ZSA:** *BSO Quo Vadis.*
 ?? **MIKLOS RÓ ZSA:** *BSO Rey de Reyes.*
 ?? **MIKLOS RÓ ZSA:** *BSO Spellbound.*
 ?? **MÍSIA:** *Garra dos Sentidos.*
 ?? **MÍSIA:** *Ritual.*
 ?? **MOZAR:** *Ritual.*
 ?? **NIGHTNOISE:** *Shadow of Time.*
 ?? **NUSRAT FATEH ALI KHAN**
 ?? **ORLANDO DI LASSO**
 ?? **PALESTRINA**
 ?? **PATRICK DOYLE:** *BSO Enrique V.*
 ?? **PEIRE VIDAL:** *A Trobador in Hungari.*
 ?? **PINK FLOYD:** *The Wall.*
 ?? **PHILIP GLASS:** *Drácula.*
 ?? **POPOL VUH:** *BSO Nosferatu.*
 ?? **RATA BLANCA**
 ?? **SEXTETO IBN MEGAS:** *Las Tres Orillas de Al-Andalus.*
 ?? **TALLIS SCHOLARS**
 ?? **THE CHIEFTAINS:** *Film Cuts.*
 ?? **TOMAS LUIS DE VICTORIA**
 ?? **TREVOR JONES:** *BSO Cristal Oscuro.*

- ?? **TREVOR JONES:** *BSO El Último Mohicano.*
- ?? **TREVOR JONES:** *BSO Merlín.*
- ?? **VANGELIS:** *BSO 1492: La Conquista del Paraíso.*
- ?? **VANGELIS:** *BSO Blade Runner.*
- ?? **VANGELIS:** *El Greco.*
- ?? **VANGELIS:** *Heaven and Hell.*
- ?? **WIN MERTENS**
- ?? **WOJCIECH KILAR:** *BSO Drácula de Bram Stoker.*
- ?? **WOJCIECH KILAR:** *BSO La Novena Puerta.*
- ?? *BSO 2001: Una Odisea en el Espacio.*
- ?? *BSO Baldur's Gate 2.*
- ?? *BSO Dragonheart.*
- ?? *BSO El Exorcista.*
- ?? *BSO El Paciente Inglés.*
- ?? *BSO El Pacto de los Lobos.*
- ?? *BSO Jeanne la Pucelle (Juana de Arco).*
- ?? *BSO Hexen II.*
- ?? *BSO Las Amistades Peligrosas.*
- ?? *BSO Mientras nieva sobre los cedros.*
- ?? *BSO Poseídos.*
- ?? *BSO Quake.*
- ?? *BSO Robin Hood (Príncipe de los Ladrones).*
- ?? *BSO Sentido y Sensibilidad.*
- ?? *BSO Shakespeare in love.*
- ?? *BSO The Matrix.*
- ?? *BSO Tigre y Dragón.*
- ?? *Cancionero de Palacio de Alfonso X el Sabio.*
- ?? *Cancionero de Upsala.*
- ?? *Cant de la Sibila.*
- ?? *Canticum Canticorum*
- ?? *Cántigas de Alfonso X el Sabio.*
- ?? *Celtic Collections.*
- ?? *Celtic Odyssey.*
- ?? *Chants Gregoriens.*
- ?? *Crusaders, in nomine domini.*
- ?? *Folias y Canarios.*
- ?? *Las Mejores Obras del Canto Gregoriano.*
- ?? *Lusatia Superior.*
- ?? *Música en la Corte de Jaime I.*
- ?? *Naciones Celtas.*
- ?? *Ritual Carolingio.*
- ?? *Sinners and Saints.*
- ?? *The Ancient Miracles.*

Películas de Ambientación

- ?? *1492: La Conquista del Paraíso.*
- ?? *Aguirre: La Cólera de Dios.*
- ?? *Beowulf.*
- ?? *Braveheart.*
- ?? *Camelot.*
- ?? *Cyrano de Bergerac.*
- ?? *Dogma.*
- ?? *Druidas.*
- ?? *Dungeons & Dragons.*

?? *El Caballero del Diablo.*
 ?? *El Cid.*
 ?? *El Corazón del Guerrero.*
 ?? *El Dorado.*
 ?? *El Pacto de los Lobos.*
 ?? *El Espinazo del Diablo.*
 ?? *El Maestro de Esgrima.*
 ?? *El Nombre de la Rosa.*
 ?? *El Primer Caballero.*
 ?? *El Rey Pasmado.*
 ?? *El Señor de la Guerra.*
 ?? *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo.*
 ?? *El Sexto Sentido.*
 ?? *Elizabeth.*
 ?? *Excalibur.*
 ?? *Hamlet de Franco Zeffirelli.*
 ?? *Juana de Arco.*
 ?? *Juana de Arco de Luc Besson.*
 ?? *La Camisa de la Serpiente.*
 ?? *La Leyenda del Cura de Bargota.*
 ?? *La Marrana.*
 ?? *Los Caballeros de la Mesa Cuadrada.*
 ?? *Los Señores del Acero.*
 ?? *Poltergeist II.*
 ?? *Rob Roy.*
 ?? *Robin y Marian.*
 ?? *Shakespeare in love.*
 ?? *Sleepy Hollow.*
 ?? *Tigre y Dragón.*
 ?? *Tramuntana.*
 ?? *Warlock: El Brujo.*
 ?? *Willow.*

Aquelarre en Internet

?? **ARES (Asociación de Rol, Estrategia y Simulación):** <http://www.simbiosis.ibercom.com/ares>
 ?? **Círculo Alquímico:** <http://usuarios.lycos.es/circuloalquimico>
 ?? **Club de Rol Widonn-Necrópolis:** <http://www.lanzadera.com/widnec/>
 ?? **El Castillo de Chronos:** <http://www.dragonmania.com/chronos/>
 ?? **El Laboratorio:** <http://www.geocities.com/brujo13>
 ?? **Fanzine Drakkos:** <http://www.dreamers.com/mitagos/>
 ?? **Inforol:** <http://asgard.metropoli2000.com/>
 ?? **La Cofradía Anatema:**
 ~~http://~~ <http://www.dragonmania.com/aquelarre/>
 ~~http://~~ <http://www.anatema.net>
 ~~http://~~ <http://anatema.net>
 ?? **La Llamada del Aquelarre:** <http://www.dreamers.com/llaquelarre/>
 ?? **La Página de Antonio Serrano:** <http://www.fut.es/~aserrano>
 ?? **La Página Web de Norman y Botijo:** http://members.tripod.com/Norman_D/indexporejemplo.html
 ?? **La Posada:** <http://laposada.es.mn>
 ?? **Plata Mithril Inc:** <http://www.dragonmania.com/mithril/main/index.html>
 ?? **Ricard Ibáñez:** <http://www.historol.es.mn>
 ?? **Sir Roger Mercenario:** <http://www.kobo.es/srm>
 ?? **UGI-Página!!!:** <http://www.dreamers.com/ugiweb/>

Recursos para Aquelarre en Internet

- ?? Academia de Artes Marciales Medievales Europeas: <http://www.aemma.org/>
- ?? Alquimia: http://www.asap.unimelb.edu.au/hstm/hstm_alchemy.htm
- ?? Apocalipsis: <http://www.geocities.com/Athens/Oracle/9941/index.html>
- ?? Archivos Virtuales Marítimos: <http://pc-78-120.udac.se:8001/WWW/Nautica/Nautica.html>
- ?? Asociación de Artes Marciales Renacentistas: <http://www.thehaca.com>
- ?? Asociación de Trajes Nacionales: <http://www.costumers.org>
- ?? Atlas de Historia de Aragón: http://fyl.unizar.es/Atlas_HA/index.html
- ?? Atlas de Ortelius (1570): <http://memory.loc.gov/ammem/gmdhtml/gnr1ort.html>
- ?? Barcos de Descubrimiento y Exploración: <http://www.shipsofdiscovery.org/>
- ?? Camino de Santiago: <http://www.xacobeo.es/>
- ?? Clipart de Castillos y Guerreros: <http://www.clipartcastle.com>
- ?? Codex Calistinus de Aymeric: <http://personal.readysoft.es/oborras/csantiago/codex.htm>
- ?? Cuadernos de Historia Medieval: <http://www.uam.es/departamentos/filoyletras/hmedieval/especifica/cuadernos/>
- ?? El Aleph (Biblioteca Virtual en Internet): <http://www.elaleph.com>
- ?? El Fil d'Ariadna (Revista de Historia): <http://www.uv.es/~apons/un.htm>
- ?? Enciclopedia Británica: <http://www.britannica.com>
- ?? Fabrisia Boschetto (*Witchcraft* Italiana): <http://www.fabrisia.com>
- ?? Feria Medieval de Sant Jordi: <http://www.fut.es/~stjordi/princip2.htm>
- ?? Forum Internacional sobre Espadas: <http://swordforum.com/>
- ?? Front Door: The Witch's Voices (*Witchcraft*): <http://www.witchvox.com>
- ?? Guía de Internet de Historia Moderna: <http://www.fordham.edu/halsall/mod/modsbook03.html>
- ?? Guía Medieval en Internet (Iberia): <http://www.fordham.edu/halsall/sbook1p.html>
- ?? Heráldica Española: <http://www.heraldaria.com/>
- ?? Historia de los Templarios: <http://historia.templarios.net>
- ?? Historia del Arte: <http://www.artehistoria.com>
- ?? Historia España Musulmana: http://srproj.lib.calpoly.edu/projects/engl/Zapata_Liziel_L/1139.htm
- ?? Historia Marítima en Internet: <http://ils.unc.edu/maritime/home.shtml>
- ?? Historia Medieval: <http://members.aol.com/TeacherNet/Medieval.html>
- ?? Historia Medieval y Renacentista: <http://www.snowcrest.net/jmike/medieval.html>
- ?? Historia Viva: <http://www.historiaviva.org/>
- ?? Hombres Lobo: <http://shanmonster.bla-bla.com/witch/werewolf>
- ?? Iglesia de Santa María de Eunate: <http://www.ctv.es/USERS/sagastibelza/navarra/eunate>
- ?? Imágenes Cartográficas: <http://www.henry-davis.com/MAPS/carto.html>
- ?? Índice de Historia de España: <http://www.iue.it/LIB/SISSCO/VL/hist-spain/periods.html>
- ?? Instituto Cartográfico de Cataluña: <http://www.icc.es/>
- ?? Islamismo: <http://www.organizacionislam.org.ar/>
- ?? Judería de Tarazona: <http://www.mosheportella.es.org/etarazonajudia.html>
- ?? La Ciudad Romana de Labitolosa: <http://fyl.unizar.es/Arg/labitolosa/labitolosa1.html>
- ?? La Flota del Tesoro (Historia): <http://www.adp.fsu.edu/fleet.html>
- ?? Links del Camino de Santiago: <http://www.esglesia.org/caminode.htm>
- ?? Los Inmortales (Guía de Metalurgia): <http://www.angelic.org/highlander/metallurgy/index.html>
- ?? Malleus Malificarum: <http://www.malleusmaleficarum.org/>
- ?? Manuscritos Catalanes: <http://sunsite.berkeley.edu/catalan/>
- ?? Mapas Antiguos: <http://www.raremaps.com/>
- ?? Mapas de ciudades danesas de 1652: <http://grid.let.rug.nl/~welling/maps/blaueu.html>
- ?? Mapas Históricos: <http://www.culturalresources.com/Maps.html>
- ?? Mapas Históricos (Bibl. Perry Castañeda): http://www.lib.utexas.edu/Libs/PCL/Map_collection/map_sites/hist_sites.html
- ?? Mapas para Juegos de Rol por Legolas: <http://www.legolas.org/gallery/albums.php>
- ?? Mapas Raros e Impresiones Antiguas: <http://www.raremaps.de/>
- ?? Masonería (Biografía de Don Gaspar de Bragamonte): <http://www.fundacionqsr.es/pdfs/gaspar.pdf>
- ?? Medievo en Via-Módem: <http://www.via-modem.com/medievo/>
- ?? Mitología Asturiana: <http://www.geocities.com/mouguias/>
- ?? Moros y Cristianos (Historia y Curiosidades): <http://www.moraira.org/curiomor.htm>
- ?? Mujeres Ilustres en Romance: <http://www.uv.es/~lemir/Textos/Mujeres/Index.html>
- ?? Musica Medieval: <http://www.auburn.edu/~bertocr/CRAIG.HTM>
- ?? Réplicas de Espadas: <http://www.brightblades.com/frames.html>
- ?? Reproducciones Medievales: <http://www.medievalrepro.com>
- ?? Santuario (Juego de Rol por Correo): <http://www.rolgame.net/santuario>
- ?? Sueños Góticos: <http://elore.com/elore041.html#four>
- ?? Torturas de la Inquisición: <http://users.servicios.retecal.es/dvm/inquisic/inquisic2.htm>
- ?? Vestimentas Medievales: http://www.virtue.to/articles/in_depth_garb.html
- ?? Villa y Corte (Juego de Rol por Correo): <http://www.geocities.com/TimesSquare/Bunker/4431/>

Parte 7

Fe de Erratas



Las siguiente fe de erratas pretende cubrir todos los suplementos de *Aquelarre* y ha sido realizada con los comentarios de los colisteros de la Cofradía Anateña, aunque sería considerablemente menor si no fuera por la minuciosa fe de erratas que Sebastián Casañas (*Zevashryan*) realizó sobre el manual en blanco y negro de *Aquelarre* (2ª edición) que, debido a razones de espacio, ha sido reducida tan solo a las erratas que pudieran afectar a la comprensión del juego, eliminando las erratas de tipo ortográfico.

También se han incluido las erratas del primer *Aquelarre* aparecidas en una vieja Líder.

Aquelarre (Primera Edición)

- ?? **Página 12 (Características Principales):** Un PJ se desmaya cuando llega a Resistencia 0 o negativo, no a 2.
- ?? **Página 14 (Competencias por Profesiones):** El Cortesano y el Cazador tienen "1 Grupo de Armas" y uno "1 arma". Además, la Competencia *Regatear* del Artesano es, en realidad, *Comerciar*.
- ?? **Página 16 (Tabla de Rasgos de Carácter):** En el resultado 84 y 85-86 se debe cambiar la competencia *Regatear* por *Comerciar*. En el resultado 97 se gana +30% en "1 Grupo de Armas" no en "1 arma".
- ?? **Página 25 (Parada):** La Tabla de Malus a la Parada sólo se puede usar ante los ataques de varios enemigos. Si se desea parar diversos ataques de un único enemigo se debe gastar una acción de combate, sea cuales sean las paradas realizadas.
- ?? **Página 28 (Armas Especiales: Palo y Lanza):** La acción de combate "Tropezar" sólo puede usarse frente a oponentes humanos o a bípedos de talla humana.
- ?? **Página 32 (Tabla de Hechizos Iniciales):** Se debe cambiar la IRR por *Conocimiento Mágico*.
- ?? **Página 33 (Aprendizaje de Nuevos Hechizos):** En caso de estudiar un libro de magia, este tiene que tener obligatoriamente un porcentaje de *Enseñar*, el cual representa su claridad de redacción (o la falta de ella). Los pasos para aprender hechizos de un libro son, pues:
1. Pasar una tirada de *Leer* en el idioma en que esté escrito el libro.
 2. Pasar una tirada igual o inferior a su porcentaje de *Enseñar*.
 3. Pasar una tirada de IRR.
- ?? **Páginas 34 (Hechizos de Primer Nivel):** Los hechizos de Goecia que deben marcarse con un asterisco son: *Atracción Sexual*, *Lámpara de Búsqueda*, *Discordia* y *Maldición*.
- ?? **Página 35 (Hechizos de Segundo Nivel):** Los hechizos de Goecia que deben marcarse con un asterisco son: *Impotencia*, *Dominación* y *Riqueza*.
- ?? **Página 36 (Hechizos de Tercer Nivel):** Los hechizos de Goecia que deben marcarse con un asterisco son: *Filtro Amoroso*, *Descubrir a un ladrón* y *Sumisión*.
- ?? **Página 37 (Hechizos de Cuarto Nivel):** Los hechizos de Goecia que deben marcarse con un asterisco son: *Robar Fortaleza*, *Vuelo* y *Maldición del Lobisome*.
- ?? **Página 39 (Hechizos de Quinto Nivel):** Los hechizos de Goecia que deben marcarse con un asterisco son: *Conmoción*, *Invocación de Igneos*, *Invocación de Silfos*, *Invocación de Incubos y Súcubos*, *Invocación de Ondinas*, *Invocación de Gnomos* e *Invocación de Sombras*.
- ?? **Página 40 (Hechizos de Sexto Nivel):** Los hechizos de Goecia que deben marcarse con un asterisco son: *Para matar a distancia*, *Invocar a Frimost*, *Invocar a Guland*, *Invocar a Masabakes*, *Invocar a Silcharde*, *Invocar a Surgat* e *Invocar a Agaliareph*.
- ?? **Página 41 (Hechizos de Séptimo Nivel):** El hechizo de Goecia que debe marcarse con un asterisco es *Muerte*.
- ?? **Página 64 (Enfermedades Venéreas):** Se debe cambiar "Purgaciones" por "Ladillas".
- ?? **Página 65 (Lista de Material y Equipo):** Un casco vale 40 monedas de plata, no "40o7 3"
- ?? **Página 66 (Ingresos):** Cambiar de nuevo *Regatear* por *Comerciar*.
- ?? **Página 70 (Médico/Curandero):** A Abbad ibn al-Karim le falta un tercer rasgo de carácter: es manco de la mano izquierda.
- ?? **Página 71 (Goliardo):** Cambiar la competencia de Herodoto de *Regatear 16%* por *Comerciar 16%*.
- ?? **Página 81 (Módulo 1: Lobisome):** Los Personajes Pregenerados se encuentran en la página 68 y siguientes.
- ?? **Página 93 (PNJ: Alvar):** Alvar tiene *Comerciar 75%*, no *Regatear 75%*.
- ?? **Página 94 (PNJ: Arnau):** Arnau tiene *Comerciar 60%*, no *Regatear 60%*.
- ?? **Página 95:** Falta el mapa de la posada.
- ?? **Revisión:** Donde aparezca el adjetivo "euskera" debe cambiarse por "vasco" o "euskaldun".

Rerum Demoni

- ?? **Revisión:** Donde aparezca el adjetivo "euskera" debe cambiarse por "vasco" o "euskaldun".

Rincón

- ?? **Página 71 (Gastos Personales):** Las cifras que aparecen están mal, ya que los Gastos semanales se han multiplicado por 54, en vez de por 52. Los gastos anuales correctos serían:

Alta Nobleza: 5.200 m de plata y 1.300 m por hijo.
Baja Nobleza: 1.040 m de plata y 1.040 m por hijo.
Burguesía: 1.300 m de plata y 780 m por hijo.
Villano: 520 m de plata y 104 m por hijo.
Campesino: 260 m de plata y 52 m por hijo.

?? **Página 72 (Tabla de Equivalencias):** 1 maravedí castellano vale igual que 1 sueldo navarro, no una corona navarra como aparece.

Villa y Corte

?? **Página 15 (Tapada):** En las Competencias Básicas de la Tapada aparece *Etiqueta*, que se vuelve a repetir en sus Competencias Normales.

?? **Página 25 (Colacho):** Falta el peso del *Colacho* que es de 40 kg.

?? **Página 26 (Corrupia):** Falta el peso de la *Corrupia* que es 60 kg.

?? **Revisión:** Donde aparezca el adjetivo "euskera" debe cambiarse por "vasco" o "euskaldun".

Aquelarre (Segunda edición)

?? **Página 4 (Hoja de Personaje de Villa y Corte):** faltan las competencias de *Conocimiento Mágico*, *Conocimiento Mineral* y *Armas de Fuego Largas*. Además, la competencia *Falsificar* tiene la característica HAB en lugar de AGI.

?? **Página 5 (Hoja de Personaje):** faltan las competencias de *Conocimiento Mágico* y *Conocimiento Mineral* y la competencia de *Falsificar* tiene la Característica Habilidad en lugar de Agilidad.

?? **Página 8 (Los Dados):** En la frase "si el resultado de los dados es menor que el porcentaje..." debe decir "si el resultado de los dados es menor o igual que el porcentaje..."

?? **Página 8 (Las Partidas):** La frase "Se incluyen en este manual una aventura interactiva, para que un aspirante a Director de Juego se familiarice con los mecanismos del juego de rol, y tres aventuras más, listas para jugar" pertenece a la anterior edición del manual. Se puede cambiar por "Se incluyen cuatro aventuras más, listas para jugar".

?? **Página 13 (La Profesión):** Al final falta este párrafo:

"Transgredir estas limitaciones (por ejemplo, que un artesano vista una armadura pesada y empuñe un espadón) equivale a colocarse inmediatamente fuera de la ley, y a ser ejecutado si es descubierto."

?? **Página 18 (Tabla 1.3: Tabla del Conocimiento Mágico Paterno):** Donde aparece "Médico" debe poner "Médico / Curandero".

?? **Página 19 (Corona de Aragón):** Donde dice "Castellano" debe aparecer "Castellano (Aragonés)".

?? **Página 19 (Reino de Navarra):** En los Vascones falta una frase: "Son famosos por su valor y ferocidad en combate".

?? **Página 20 (Tabla 1.8: Tabla de Aspecto):** Los resultados de "Claramente Repugnante" sólo pueden ser 5-4, no 5-1.

?? **Página 21 (Tabla 1.9: Tabla de Eventos):** El resultado 46-50 (Accidente) conduce a la Tabla de Secuelas de la página 50, en lugar de la página 30. Y el resultado 91-95 (PJ va a la guerra) conduce a las Competencias Básicas de los Siervos, en la página 20, no 22.

?? **Página 22 (Competencias por Profesiones):** En las Competencias del Artesano hay que cambiar *Regatear* por *Comerciar*.

?? **Página 23 (Ejemplo de Creación de Personaje):** La Competencia *Mando* del personaje de ejemplo queda a 30%, no a 35%, y su *Pelea* 40%, no a 45%.

?? **Página 25 (Tabla 1.11: Rasgos de Carácter):** en el resultado 96 hay que cambiar *Descubrir* por *Otear*.

?? **Página 27 (Tabla 1.1.3: Tabla del Conocimiento Mágico Paterno):** el porcentaje de *Conocimiento Mágico* paterno del Soldado es 05%, que salió mal ubicado.

?? **Página 28 (Tabla 1.10: Competencias por Profesión para Villa y Corte):** En las Competencias Básicas de la Tapada aparece *Etiqueta*, que se vuelve a repetir en sus Competencias Normales.

?? **Página 33 (Navegar):** La sección *Sobre Marinos y Barcos* se encuentra en la página 149, no en este mismo capítulo.

?? **Página 34 (Suerte):** En el ejemplo aparece la siguiente operación matemática: "(25 - 35 = -15!!!!)". Naturalmente es resultado correcto es -10.

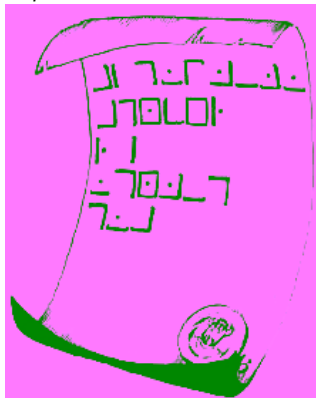
?? **Página 34 (Enfermedad):** La frase "En caso de que no se pase la tirada, el PJ está infectado" debe ser "En caso de que SE PASE la tirada, el PJ está infectado".

?? **Página 35 (Peste Bubónica):** El comienzo de la Convalecencia Mínima es "Fiebre, extrema debilidad".

- ?? **Página 37 (Tabla de Equivalencias):** 1 maravedí castellano vale igual que 1 sueldo navarro, no una corona navarra como aparece.
- ?? **Página 37 (Mercaderes. Reglas Avanzadas de Economía):** Justo encima del título *Progresión de los Mercaderes* se debe insertar el siguiente texto:
“Como llegar a ser Mercader
Cualquier PJ de profesión Cambista, Comerciante o Artesano puede debutar en las escalas inferiores del sistema comercial, como Empleado o Prestamista, sin necesidad de hacer la Tirada de Ingreso, al igual que aquellos personajes cuya Profesión Paterna fuese la de Artesano, Cambista o Comerciante (en este caso, consultar el apartado *Herencia*). El resto de PJ que deseen hacer carrera en este campo pueden intentar cada año conseguir plaza en una de estas profesiones. Es necesaria una tirada de 60% o menos para encontrar plaza de Empleado, mientras que para ser prestamista basta una tirada de 55% o menos (con un modificador de -5% al dado si el PJ que lo intenta tiene la competencia *Comerciar* a un porcentaje mayor de 60%).”
- ?? **Página 39 (Tabla 2.10: Tabla de Propiedades):** “Herencia” está mal ubicado debajo de “Posesión”. Su correcta ubicación es a la izquierda de “Posesión” y arriba de A, B, C, D, E...
- ?? **Página 39 (Tabla 2.11: Tabla de Herencia):** El resultado correcto de 2 para Baja Nobleza es “d 1D6x50”.
- ?? **Página 40 (Herencia):** Al final del párrafo debe ir el siguiente texto:
Ejemplo: *El PJ de origen burgués, le sale un 2 en la Tabla de Herencia: solamente hereda una deuda de 1D6 x 75 monedas de plata. Si hubiera tenido más suerte y hubiera sacado un 8 le hubiera correspondido una D, que en la tabla de arriba vemos que es una casa normal en la ciudad (con un valor de 1.000 monedas, no está mal). Si por el contrario fuera un campesino y hubiera sacado un 12 habría heredado B (Granja) + K (Viñedos) x 1D6 (número de hectáreas de lo anterior, en este caso viñedos).*
- ?? **Página 40 (Tabla 2.14: Gastos):** El nombre correcto de la Tabla es “2.14: Tabla de Gastos Personales y Familiares”. Las cifras que aparecen están mal, ya que los Gastos semanales se han multiplicado por 54, en vez de por 52 (número de semanas de un año). Los gastos anuales correctos serían:
Alta Nobleza: 5.200 m de plata y 1.300 m por hijo.
Baja Nobleza: 1.040 m de plata y 1.040 m por hijo.
Burguesía: 1.300 m de plata y 780 m por hijo.
Villano: 520 m de plata y 104 m por hijo.
Campesino: 260 m de plata y 52 m por hijo.
- ?? **Página 41 (Seducción y Sexo):** La tabla a utilizar es la Tabla 2.15, no la 2.14.
- ?? **Página 46 (Tabla 3.2: Tabla de Armas):** Faltan los Disparos/Cargas de la Honda, que son 2 x asalto.
- ?? **Página 47 (Tabla 3.3: Tabla de Bonus/Malus al Ataque):** La Tabla debería llamarse “Tabla de Bonus/Malus al ataque y defensa”.
- ?? **Página 47 (Modificaciones al Daño de las Armas):** Al final del apartado falta el siguiente texto:
Ejemplo: *Zarah, pues, tiene un bonus de +1D6 en el manejo de Espada Corta, ya que tiene Habilidad 20. Su daño con dicha arma, pues, es (1D6+1) - 3 (por Fuerza) + 1D6 (por Habilidad) igual a 2D6 - 2.*
Hay dos excepciones: en la Competencia de *Pelea* se contabilizarán los bonus por Fuerza (si los hubiera) en lugar de los de Agilidad, y en *Palo*, en que se contabilizarán los bonus por Habilidad.
Ejemplo: *Miguel empuña un palo para enfrentarse a los bandidos. Tiene 12 en Agilidad y 18 en Habilidad, con lo cual tiene un bonus al daño con ese arma de +1D4.”*
- ?? **Página 47 (La Localización de Daño):** La Tabla a la que se refiere es la Tabla 3.2.1, y no la Tabla 3.2.3 (que es la de Modificación al Daño en función de la Característica).
- ?? **Página 50 (Efectos del Daño):** La frase “En cualquiera de estos casos se recomienda hacerse un nuevo PJ...” debe ir debajo de la Tabla 3.5: Tabla de Secuelas, porque sino lleva a confusión.
- ?? **Página 50 (Tabla 3.4: Tabla de Armaduras):** la cota de malla tiene protección 3, pero el valor correcto es 5 y su resistencia es 125 y no 75. También falta el Tipo de Armadura, que es igual a:
Ropa Gruesa: Armadura de Tipo 1.
Peto de Cuero / Ropa Acolchada: Armadura de Tipo 2.
Cuero con Refuerzos / Ropas de Cuero: Armadura de Tipo 3.
Cota de Malla / Coraza: Armadura de Tipo 4.
Cota con Refuerzos / Armadura Ligera: Armadura de Tipo 5.
Armadura de Placas / Armadura de Placas: Armadura de Tipo 6.
- ?? **Página 54 (Tabla 3.9: Costes / Alimentación de las Tropas):** El nombre correcto de la Tabla es “3.10: Costes / Alimentación de las Tropas”. Además el coste de los Acemileros y Rancheros es de 700 monedas.
- ?? **Página 55 (Recopilación de Tablas):** La Tabla Especial “Competencias” se encuentra en la página 22, no en la 24. La Tabla de Coste / Alimentación de las Tropas es la 3.10, no la 2.10. Faltan las siguientes tablas:
2.12 Tabla de Martir-Monio 40
2.13 Dotes 40
2.14 Gastos 40
2.15 Tabla de Sexo 41
2.16 El Juicio 41
2.17 Tabla de Mejoras de Competencias 41
- ?? **Página 60 (Lista de Hechizos):** No existe el hechizo *Cerraduras* (Talismán de Nivel 1). Se deben incluir algunos hechizos que faltan:
o *Clarividencia:* Talismán de Nivel 3 (Magia Blanca).

- o *Creación de Homúnculos*: Maleficio de Nivel 5 (Magia Blanca).
 - o *Danza*: Ungüento de Nivel 4 (Magia Blanca).
 - o *Dolores de Parto*: Poción de Nivel 1 (Magia Blanca).
 - o *Elixir de la Vida*: Poción de Nivel 7 (Magia Blanca).
 - o *Exorcismo*: Maleficio de Nivel 5 (Magia Blanca).
 - o *Habla*: Maleficio de Nivel 5 (Magia Blanca).
 - o *Información*: Invocación de Nivel 5 (Magia Blanca).
 - o *Recinto Mágico*: Maleficio de Nivel 5 (Magia Blanca).
- Otros hechizos aparecen en un sitio incorrecto o mal especificados:
- o *Aumentar la Fuerza*: Talismán de Nivel 6 que aparece como Ungüento de Nivel 6.
 - o *Crear Escorpiones*: Maleficio de Nivel 3 de Magia Negra, no Blanca (debe aparecer en cursiva).
 - o *Descubrir a un Ladrón*: Maleficio de Nivel 3 de Magia Negra, no Blanca (debe aparecer en cursiva).
 - o *Espejo de Salomón*: Talismán de Nivel 6 que aparece como Ungüento de Nivel 6.
 - o *Muerte*: Maleficio de Nivel 7 que aparece en el Nivel 6 (Magia Negra).
 - o *Noticias*: Talismán de Nivel 6 que aparece como Ungüento de Nivel 6.
 - o *Teletransportación*: Ungüento de Nivel 6 que aparece en el Nivel 5 (Magia Blanca).
- ?? **Página 61 (Conservación)**: Tiene puesto el icono de Talismán, pero es una Poción.
- ?? **Página 63 (Bálsamo de Curación)**: El icono de Ungüento tapa un componente del *Bálsamo de Curación* que es "agua solarizada en el signo lunar".
- ?? **Página 66 (Amuleto)**: el hechizo de *Amuleto* se refiere al hechizo de *Protección Mágica* que aparece en la página 67, no en la página 38 como aparece escrito.
- ?? **Página 67 (Transmutación de Metales)**: Tiene puesto el icono de Invocación, pero es un Maleficio.
- ?? **Página 67 (Valor)**: La duración del hechizo *Valor* deben ser 2D10+2 asaltos (y no turnos de combate).
- ?? **Página 70 (Discordia)**: Tiene puesto el icono de Ungüento, pero es una Poción.
- ?? **Página 71 (Impotencia)**: Su caducidad es de "1D3 + 3 días, a partir de su preparación".
- ?? **Página 72 (Crear Escorpiones)**: Tiene puesto el icono de Invocación, pero es un Maleficio.
- ?? **Página 72 (Descubrir a un Ladrón)**: Tiene puesto el icono de Invocación, pero es un Maleficio.
- ?? **Página 72 (Sumisión)**: Tiene puesto el icono de Invocación, pero es un Maleficio.
- ?? **Página 72 (Belleza)**: Tiene puesto el icono de Invocación, pero es un Maleficio.
- ?? **Página 72 (Maldición del Lobisome)**: Tiene puesto el icono de Invocación, pero es un Maleficio.
- ?? **Página 73 (Robar Fortaleza)**: Debe tener, además del icono de Poción, el de Maleficio.
- ?? **Página 73 (Transformación en Upiro)**: Tiene el icono de Invocación, pero es un Maleficio.
- ?? **Página 73 (Tortura)**: Tiene el icono de Invocación, pero es un Maleficio. Además, en la descripción del hechizo *Tortura* se habla de rezos al demonio Guland, que se encuentran en la página 121 (y no en la 43).
- ?? **Página 76 (Creación de Lutines)**: Al final de la descripción del hechizo falta la frase: "Ver descripción de Lutín en la página 134".
- ?? **Página 76 (Para Matar a Distancia)**: Tiene el icono de Invocación, pero es un Maleficio.
- ?? **Página 76 (Resurrección)**: Tiene el icono de Invocación, pero es un Maleficio.
- ?? **Página 84 (San Cipriano)**: La ayuda de San Cipriano es anular cualquier tipo de magia negativa alrededor del creyente durante 1D6 + 2 asaltos de combate, no turnos.
- ?? **Página 87 (Rezando a los Santos...)**: Los testigos de un milagro quedarán boquiabiertos un asalto, no un turno.
- ?? **Página 90 (Basilisco)**: La Fuerza del *Basilisco* es de 1/5, no 25. Su tamaño es de 15/20 cm, no 35/50 cm. Su RR es de 0% (no 50%) y su IRR es de 150/175% (no 50%). Además, falta un Arma: Mirada 60% (Daño: 4D10).
- ?? **Página 90 (Hada)**: El Peso del Hada es de 5/10 gramos, no 10 gramos.
- ?? **Página 91 (Lamia)**: El Peso de la Lamia es de 85/95 kg, no 10 gramos.
- ?? **Página 91 (Mandrágora)**: La única Competencia de la *Mandrágora* es "Conocimiento Vegetal 98%" (en su lugar aparecen las Competencias de la *Lamia*).
- ?? **Página 92 (Sátiro)**: La Resistencia del Sátiro es de 25/30, no 5/7. Su Percepción es de 18/20, no 15/20. Su Comunicación es de 5/10, no 0. Su Cultura es de 1/5, no 0. Y su Peso es de 40/50 kg, no 40 kg.
- ?? **Página 92 (Duendes)**: El Peso de los Duendes es de 50/100 gramos, no 40 kg.
- ?? **Página 92 (Colacho)**: La altura del *Colacho* es de 1,20 metros, no 3/10 cm.
- ?? **Página 93 (Corrupia)**: La Fuerza de la *Corrupia* es de 25/30, no 28/30. Y el Peso no es 40 kg, sino 60 kg.
- ?? **Página 94 (Marmajor)**: La Altura del Marmajor es 3 metros, no Variable.
- ?? **Página 96 (Carantoña)**: El peso del *Carantoña* es de 25 kg, no 250 kg, y su Altura es de 90 cm/1 m, no Variable.
- ?? **Página 96 (Lobisome)**: La RR del Lobisome es de 10/20%, no 0%, y su IRR es de 80/90%, no 250%. Además, carece de Armadura Natural (no es un Aura Mágica).
- ?? **Página 98 (Agotes)**: La Altura del Agote es de 1,80/2 metros, no 180/2 m. Además falta el daño de las armas: Espada Corta 45% (Daño: 1D6 + 1) y Palo 45% (Daño: 1D4 + 1).
- ?? **Página 99 (Aouns)**: Falta el daño de las armas de los Aouns: Espada 75% (Daño: 1D8 + 1D6 + 1) y Arco 40% (Daño: 2D6).
- ?? **Página 99 (Baharis)**: La Altura del Baharis es 1,50/1,60 m, no 1,50/1,75 m. Además, su IRR es 125/150%, no 200/250%.
- ?? **Página 99 (Gul)**: no aparece el porcentaje de Mordisco del *Gul* que es del 45%.
- ?? **Página 103 (Cassiel, Arcángel de la Vida)**: El nombre correcto de Enoc es Enoch.
- ?? **Página 106 (Potestades)**: El final de la descripción es: "...el Señor consiente el Mal para que resplandezca el Bien."

- ?? **Página 107 (Ángeles):** El final de la descripción es: "...y reuniéndose con él en el Infierno como demonios." Además, los Ángeles no tienen Armadura Natural: Aura de 10 puntos.
- ?? **Página 108 (Ángeles Castigadores):** No aparece la Comunicación del Naphaim, que es 0, y su ataque de "Galopar 90%" es, en realidad, una competencia.
- ?? **Página 109 (Hayyoth):** La Altura de un Hayyoth es de 1,65 m, no 3 por 5 m. Su Peso es de 60 kg, no 1,5 Tn. Además su RR es de 125%, no 0%, y su IRR es de 0%, no 350%.
- ?? **Página 109 (Malache Habbalah):** La Habilidad de un Malache Habbalah es 15/18, no 10, y su Resistencia es 20/22, no 20.
- ?? **Página 110 (Ángeles en el Infierno):** La Altura de los Ángeles en el Infierno es de 1,75 m, no 1,95 m, y su Peso es de 60 kg, no 75 kg. Además, su RR es de 175%, no 0%.
- ?? **Página 111 (Aves del Paraíso):** La Altura de las Aves del Paraíso es de 1,5 metros.
- ?? **Página 112 (Bene ha Elohim):** El nombre correcto de Enoc es Enoch. La Altura de los Bene ha Elohim es de 2,95 m, no 1,45 m, y su Peso es de 160 kg, no 55 kg. Además su RR es de 0%, no 225%, y su IRR es de 150%, no 0%.
- ?? **Página 113 (Lilim):** El hechizo de *Teletransportación* se encuentra en la página 69, no XX.
- ?? **Página 113 (Grigori):** En las Armas del Grigori falta: Mordisco 45% (1D6 + 1D3 + poder).
- ?? **Página 124 (Barbatos):** Las Características correctas de Barbatos son: Fuerza 35, Agilidad 30, Habilidad 30, Resistencia 40, Percepción 20, Comunicación 40 y Cultura 20. Además su Altura es de 2,20 m (no 4,5 m) y su Peso es de 90 kg (no 600 kg).
- ?? **Página 127 (Ígneos):** La IRR de un Ígneo es de 300/350%, no 250/300%.
- ?? **Página 127 (Incubos y Súcubos):** La Altura es 1,65/1,75 m, no 1,65/1,70 m.
- ?? **Página 128 (Ondina):** La Altura de la Ondina es de 1,55/1,65 metros.
- ?? **Página 129 (Andróginos):** La Altura de los Andróginos es de 1,75 metros.
- ?? **Página 130 (Astomori):** La Altura de los Astomori es de 1,90 metros.
- ?? **Página 130 (Bafomet):** Las armas del *Bafomet* son: "Mordisco 65% (Daño 1D10+2D6)". Sus competencias son: "Escondarse 40%, Escuchar 35%, Correr 25%". No posee Hechizos, Armadura ni Poderes Especiales.
- ?? **Página 130 (Bebrices):** La Altura de las Bebrices es de 4,30 metros, no 4,30 cm.
- ?? **Página 131 (Blemys):** El Blemys carece de Armadura Natural (no se debe ver la descripción), su Altura es de 1,85 metros y su Peso de 95 kg.
- ?? **Página 131 (Brucolacos):** La Altura de un Brucolaco es de 1,85 metros. Además, la Sección de Hechizos se refiere a un Brucolaco, no a un Blemys.
- ?? **Página 131 (Cynocéfalos):** La Altura de un Cynocéfalo es de 1,55 metros (no 1,85 metros) y su Peso es de 45 Kg (no 78 Kg).
- ?? **Página 132 (Dragón):** Faltan la Comunicación y la Cultura del Dragón y la Serpiente Marina, que en ambos casos es de 0.
- ?? **Página 133 (Endiagro):** La Cultura de un Endiagro es de 0.
- ?? **Página 133 (Leviathan):** El Tamaño del Leviathan es de 25/30 metros, no Variable.
- ?? **Página 134 (Meliades):** La Resistencia del Meliades es de 15/20, no 20/25. Su IRR es de 150% (no 350/400%). Además, su Altura es de 1,50 metros.
- ?? **Página 135 (Sciópodos):** El dibujo del Sciópodos es el de abajo a la izquierda, que también lleva el nombre de Peritio.
- ?? **Página 138 (Abelardo):** La altura de Abelardo es de 1,60 metros.
- ?? **Página 139 (Ahasvero):** La altura de Ahasvero es de 1,53 metros.
- ?? **Página 156 (Ser Judío en la Edad Media):** Los judíos no pueden llevar "anillos de oro ni piedras preciosas", en vez de "anillos de oro ni pieles preciosas".
- ?? **Página 157 (Tabla 9.3 Compensación en la Guerra):** La compensación por la pérdida de dedos debe ser de 40 a 10 monedas de plata, y no de 50 a 10 como aparece en la Tabla.
- ?? **Página 175 (Las Secuelas de Combate: ¿Son Curables o Permanentes?):** La Tabla de Secuelas se encuentra en la pág. 50, no 30.
- ?? **Página 185 (La Torre):** El fundador de la Orden de Montesa es Guillem de Erill, no "Eril".
- ?? **Página 186 (Dibujo del Pergamino):** el dibujo está mal realizado ya que su traducción sería: "*Thesaurus temtli in semuse est*" y debe ser "*Thesaurus templi in semure est*". El dibujo correcto sería:



- ?? **Revisión:** donde aparezca el adjetivo "euskera" debe cambiarse por "vasco" o "euskaldun".

Mitos y Leyendas 0 + Pantalla

- ?? **Página 45 (La Esposa del Mar):** Se menciona el mercado de esclavos del barrio Rialto, pero este barrio no aparece en el mapa de Venecia de la página 52. Se trata del Puente Rialto y el mercado de esclavos se encuentra donde hay actualmente un mercado de artesanía.
- ?? **Pantalla:** Le falta la Tabla de Secuelas, la Lista de Material y Precios y la Tabla de Sistema Monetario. Además, algunas de las Tablas tienen unas erratas y son:
- Tabla 1.3 (*Tabla del Conocimiento Mágico Paterno*): Donde aparece "Médico" debe poner "Médico / Curandero".
 - Tabla 1.8 (*Tabla de Aspecto*): Los resultados de "Claramente Repugnante" sólo pueden ser 5-4, no 5-1.
 - Tabla 1.9 (*Tabla de Eventos*): El resultado 46-50 (Accidente) conduce a la Tabla de Secuelas de la página 50, en lugar de la página 30. Y el resultado 91-95 (PJ va a la guerra) conduce a las Competencias Básicas de los Siervos, en la página 20, no 22.
 - Tabla 2.10 (*Tabla de Propiedades*): "Herencia" está mal ubicado debajo de "Posesión". Su correcta ubicación es a la izquierda de "Posesión" y arriba de A, B, C, D, E...
 - Tabla 2.11 (*Tabla de Herencia*): El resultado correcto de 2 para Baja Nobleza es "d 1D6x50".
 - Tabla 2.14 (*Gastos*): El nombre correcto de la Tabla es "2.14: Tabla de Gastos Personales y Familiares". Las cifras que aparecen están mal, ya que los Gastos semanales se han multiplicado por 54, en vez de por 52 (número de semanas de un año). Los gastos anuales correctos serían:
 - Alta Nobleza: 5.200 m de plata y 1.300 m por hijo.
 - Baja Nobleza: 1.040 m de plata y 1.040 m por hijo.
 - Burguesía: 1.300 m de plata y 780 m por hijo.
 - Villano: 520 m de plata y 104 m por hijo.
 - Campesino: 260 m de plata y 52 m por hijo.
 - Tabla 3.2 (*Tabla de Armas*): Faltan los Disparos/Cargas de la Honda, que son 2 x asalto.
 - Tabla 3.3 (*Tabla de Bonus/Malus al Ataque*): La Tabla debería llamarse "Tabla de Bonus/Malus al ataque y defensa".
 - Tabla 3.4 (*Tabla de Armaduras*): la cota de malla tiene protección 3, pero el valor correcto es 5 y su resistencia es 125 y no 75. También falta el Tipo de Armadura, que es igual a:
 - Ropa Gruesa: Armadura de Tipo 1.
 - Peto de Cuero / Ropa Acolchada: Armadura de Tipo 2.
 - Cuero con Refuerzos / Ropas de Cuero: Armadura de Tipo 3.
 - Cota de Malla / Coraza: Armadura de Tipo 4.
 - Cota con Refuerzos / Armadura Ligera: Armadura de Tipo 5.
 - Armadura de Placas / Armadura de Placas: Armadura de Tipo 6.
 - Tabla 3.10 (*Costes / Alimentación de las Tropas*): El coste de los Acemileros y Rancheros es de 700 monedas.

Jentilen Lurra

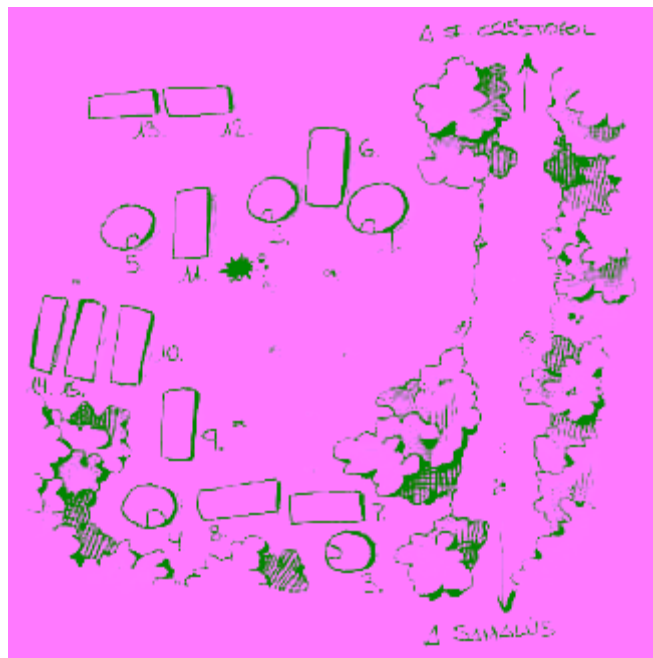
- ?? **Página 20 (Agotes):** Cuando dicen que adoran a Surgat se debe entender como Guland.
- ?? **Página 29 (Tártalo):** Falta el nombre de esta criatura al comienzo de la página.
- ?? **Revisión:** Dondearezca "Guipuzcua" hay que cambiarlo por "Guipúzcoa".

Ad Intra Mare 1

- ?? **Página 19 (Viaje por el Líquido):** La tirada de IRR por ver a Agaliaretp se hacen con -100% y no con -150% como aparece aquí.
- ?? **Página 22 (La Carreta):** Falta el Anexo 2, pero se puede encontrar en la página 63 de *Ad Intra Mare 2*.
- ?? **Página 26 (Horario):** El horario que aquí aparece es en realidad el del norte de Italia (como en *El Nombre de la Rosa*). Para ver el verdadero horario en España consultar la página 145 de la segunda edición de *Aquelarre*. Además, donde aparece "Sexta: Medianoche" debe decir "Sexta: Mediodía".
- ?? **Página 29 (Mapa):** Faltan la explicación de las letras del mapa de la abadía, que son:
A: Edificios.

- B: Iglesia.
- Bi: Biblioteca.
- C: Cocina.
- D: Claustro.
- E: Escriptorium.
- F: Dormitorios.
- H: Sala Capitular.
- Hu: Huerto.
- I: Pozo.
- K: Hospital.
- L: Letrinas.
- N: Establos.
- O: Comedor.
- P: Pocilga.
- R: Herrería.
- T: Baños.
- U: Corral.
- W: Cementerio.
- X: Vertedero.
- Z: Herbolario.

- ?? **Página 30 (Primer Día de Camino):** Falta el Anexo 3, pero se puede encontrar en la página 63 de *Ad Intra Mare* 2.
- ?? **Página 41 (1º Día):** Falta el mapa del campamento Gytan que se menciona en las siguientes páginas. El mapa es el siguiente:



- ?? **Página 43 (2º Día de Ruta):** La Lepra se explica en la página 34 del manual, no en la pág. 63.
- ?? **Página 44 (3º Día):** Falta el Anexo 4, pero se puede encontrar en la página 63 de *Ad Intra Mare*.
- ?? **Página 47 (La Casa de la Justicia):** Falta el mapa de la "Casa de la Justicia", pero aquí lo tienes:



- ?? **Página 48 (Activando la Llave):** Al hablar del mapa de los subterráneos (que aparece en la página 50) se menciona un círculo negro (punto de entrada) y un círculo rojo (punto de salida), pero los mapas aparecen en blanco y negro.
- ?? **Página 55 (PNJ):** Aquí faltan las Características de los PNJ principales de la campaña, pero aparecen en las páginas 61 y 62 de *Ad Intra Mare 2*.

Ultreya

- ?? **Página 3 (Créditos):** El nick de Jorge Peralta es CTHULHU y el de Manuel Romero Ocaña es EL CASTIGADOR.

Aquelarre (Segunda edición – Color)

- ?? **Página 5 (Créditos):** En la Lista de Adendas y Correcciones a las Reglas faltan los UGI, correctores de las erratas en las características de los animales.
- ?? **Página 17 (La Profesión):** Al final falta este párrafo:
 “Transgredir estas limitaciones (por ejemplo, que un artesano vista una armadura pesada y empuñe un espadón) equivale a colocarse inmediatamente fuera de la ley, y a ser ejecutado si es descubierto.”
- ?? **Página 40 (Reino de Navarra):** En los Vascones falta una frase: “Son famosos por su valor y ferocidad en combate”.
- ?? **Página 41 (Tabla de Aspecto):** Los resultados de “Claramente Repugnante” sólo pueden ser 5-4, no 5-1.
- ?? **Página 46-47 (Tabla de Rasgos de Carácter):** El rasgo “Misógino” cuenta con dos entradas (la 15 y la 16), por lo que la Tabla queda coja hasta llegar al rasgo “¡Negro!”, que no cuenta con ninguna (aunque debería tener la 92).
- ?? **Página 52 (Suerte):** En el ejemplo aparece la siguiente operación matemática: “(25 – 35 = -15!!!!)”. Naturalmente es resultado correcto es -10.
- ?? **Página 56 (Mercaderes. Reglas Avanzadas de Economía):** Justo encima del título *Progresión de los Mercaderes* se debe insertar el siguiente texto:
“Como llegar a ser Mercader
 Cualquier PJ de profesión Cambista, Comerciante o Artesano puede debutar en las escalas inferiores del sistema comercial, como Empleado o Prestamista, sin necesidad de hacer la Tirada de Ingreso, al igual que aquellos personajes cuya Profesión Paterna fuese la de Artesano, Cambista o Comerciante (en este caso, consultar el apartado Herencia). El resto de PJ que deseen hacer carrera en este campo pueden intentar cada año conseguir plaza en una de estas profesiones. Es necesaria una tirada de 60% o menos para encontrar plaza de Empleado, mientras que para ser prestamista basta una tirada de 55% o menos (con un modificador de -5% al dado si el PJ que lo intenta tiene la competencia Comerciar a un porcentaje mayor de 60%).”
- ?? **Página 58 (Tabla de Propiedades):** “Herencia” está mal ubicado debajo de “Posesión”. Su correcta ubicación es a la izquierda de “Posesión” y arriba de A, B, C, D, E...
- ?? **Página 58 (Tabla de Herencia):** El resultado correcto de 2 para Baja Nobleza es “d 1D6x50”, no “D 1D6x50”.
- ?? **Página 59 (Tabla de Gastos Personales y Familiares Anuales):** Los gastos anuales por hijo para un villano es de 104 monedas de plata y no 108 y los gastos anuales de un campesino son de 260 monedas de plata y no 270.
- ?? **Página 67 (Tabla de Armas):** Los Disparos/Cargas de la Honda son “2 x asalto”, no “1 x asalto”.
- ?? **Página 68 (Efectos del Daño):** La frase “En cualquiera de estos tres casos se recomienda hacerse un nuevo PJ...” debe ir debajo de la Tabla 3.5: Tabla de Secuelas, porque sino lleva a confusión.
- ?? **Página 71 (Tabla de Armaduras):** La Cota de Malla tiene Resistencia 125 y Protección 5. También falta el Tipo de Armadura, que es igual a:
- o Ropa Gruesa: Armadura de Tipo 1.
 - o Peto de Cuero: Armadura de Tipo 2.
 - o Cuero con Refuerzos: Armadura de Tipo 3.
 - o Cota de Malla: Armadura de Tipo 4.
 - o Cota con Refuerzos: Armadura de Tipo 5.
 - o Armadura de Placas: Armadura de Tipo 6.
- ?? **Página 86 (Clarividencia):** En esta página falta la descripción del hechizo *Clarividencia*, que aparece en *Rerum Demoni*, pág. 27, y *Aquelarre (2ª edición)*, pág. 64, y es la siguiente:
“Clarividencia
Tipo: Talismán (Magia Blanca), Nivel 3.
Componentes: Anillo de oro, Piedra de rayo.
Caducidad: El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.”

Duración: Apenas unos minutos.

Descripción: El ejecutor se coloca el anillo (en el cual está engarzada la piedra del rayo) en el dedo meñique de la mano izquierda. Inmediatamente entra en trance, durante el cual vera cosas que estén sucediendo en ese momento, aunque sea a muchos kms de distancia, con preferencia a amigos o parientes suyos. El ejecutor queda muy debilitado tras efectuar este hechizo, tardando una hora larga en recuperarse."

?? **Página 87 (Danza):** En esta página falta la descripción del hechizo *Danza*, que aparece en *Rerum Demoni*, pág. 27, y en *Aquelarre (2ª edición)*, pág. 66, y es la siguiente:

"Danza

Tipo: Ungüento (Magia Blanca), Nivel 4.

Componentes: Mejorana silvestre, verbena, hojas de mirto, hojas de nogal, hojas de hinojo.

Caducidad: 2d6 semanas.

Duración: 1d10 asaltos.

Descripción: Las hierbas deben recogerse por la noche antes de salir el sol. Se las deja secar en la sombra, seguidamente se las reduce a polvo y se pasan por un tamiz de seda. Estos polvos, arrojados contra un ser humano, le provocarán terribles convulsiones, muy parecidas a una danza que le impedirán realizar cualquier tipo de acción. La víctima tiene derecho a tirada de RR."

?? **Página 88 (Dolores de Parto):** En esta página falta la descripción del hechizo *Dolores de Parto*, que aparece en *Rerum Demoni*, pág. 24, y en *Aquelarre (2ª edición)*, pág. 62, y es la siguiente:

"Dolores de Parto

Tipo: Poción (Magia Blanca), Nivel 1.

Componentes: Chirivía, cálamo, cincoenrama, sangre de murciélago, belladona, aceite, agua corriente, esputos de la mujer embarazada.

Caducidad: 1d4 días.

Duración: Mientras dure el parto

Descripción: El ser vivo que tome la poción sufrirá los dolores del parto en lugar de la mujer en cinta. Este hechizo se considera de goecia si el que bebe la poción es un ser humano."

?? **Página 89 (Expulsión):** En esta página falta la descripción del hechizo *Expulsión*, aparecido con el nombre de *Exorcismo* en *Aquelarre (1ª edición)*, pág. 39, y en *Aquelarre (2ª edición)*, pág. 68, y es la siguiente:

"Expulsión

Tipo: Maleficio (Magia Blanca), Nivel 5.

Componentes: Un objeto sagrado, de la religión del ejecutante.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Permanente (a no ser que la víctima vuelva a ser poseída).

Descripción: Este hechizo se utiliza para expulsar a las ánimas u otras entidades que se hayan apoderado de un cuerpo. Para ello es necesario un objeto del culto del ejecutante, en el cual tenga fe. El ejecutante lo mostrará a la criatura repetidas veces, mientras repite una y otra vez ciertas oraciones. Si saca la tirada, el ser será expulsado. En caso contrario, el ejecutante recibirá 1D10 puntos de daño. El ejecutante tiene un malus a su tirada de 1 punto por cada punto que exceda de 100 la IRR del ser que desea expulsar."

?? **Página 89 (Habla):** En esta página falta la descripción del hechizo *Habla*, aparecido en *Rerum Demoni*, pág. 28, y *Aquelarre (2ª edición)*, pág. 68, y es la siguiente:

"Habla

Tipo: Maleficio (Magia Blanca), Nivel 5.

Componentes: Altramuces, pan cocido con sal y levadura, vino clarete, Adolescente impúber, miel.

Caducidad: No aplicable

Duración: 1d10 min.

Descripción: Se coloca al adolescente bajo dieta de altramuces, pan y vino. Se recogen sus excrementos y, mezclándolos con miel, se colocan en la garganta de la persona o animal que se quiera hacer hablar. Si el hechizo funciona, hablarán claramente la lengua del ejecutor, contestando a todas sus preguntas."

?? **Página 90 (Información):** En esta página falta la descripción del hechizo *Información*, aparecido en *Rerum Demoni*, pág. 29, y en *Aquelarre (2ª edición)*, pág. 68, y es la siguiente:

"Información

Tipo: Invocación (Magia Blanca), Nivel 5.

Componentes: Agua limpia y fresca, pan de trigo, vino tinto y sal.

Caducidad: No aplicable.

Duración: 1 pregunta por noche.

Descripción: El ejecutor se encierra en un lugar discreto y tranquilo (lo ideal es una habitación). Limpia y ordena personalmente el lugar, tras lo cual prepara en el centro de la estancia una mesa, poniendo la comida y la bebida encima de ella. A continuación, realiza las exortaciones adecuadas y espera sin desfallecer, completamente a oscuras. Al cabo de un rato notara que alguien toma los alimentos y una voz le dará las gracias por ellos. El ejecutor tiene derecho a hacer entonces una pregunta concreta, a la cual la voz le contestara con una respuesta concreta. luego se ira. La única pregunta que la voz jamás contestara será aquella que le obligue a desvelar su identidad, la cual sigue siendo hoy un misterio para los sabios, que no saben si clasificarla de espíritu maléfico o benéfico. La voz NUNCA dará consejos."

?? **Página 94 (Recinto Mágico):** En esta página falta la descripción del hechizo *Recinto Mágico*, aparecido en *Rerum Demoni*, pág. 29, y en *Aquelarre (2ª edición)*, pág. 68-69, y es la siguiente:

"Recinto Mágico

Tipo : Maleficio (Magia Blanca), Nivel 5.

Componentes: Carbón bendecido, 12 candelabros de barro cocido, 12 velas blancas, un fogoncillo de bronce, ruda, azafrán, artemisa, aloe, acónito, romero y enebro, hierba sagrada (según religión). Una vasija o jarra.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Un año lunar.

Descripción: El ejecutor traza un círculo en el suelo de la vivienda o habitación. ha de ser un lugar delimitado por paredes o muros, aunque no tenga techo. El círculo se hace con un trozo de carbón sobre el cual primero se habrá musitado una oración. Dentro del círculo se colocan los doce candelabros con las velas y en el centro el fogoncillo encendido con las hierbas. Se hacen los rituales establecidos, y una vez terminado, se guardan en la vasija o jarra las cenizas del fogón junto con una mata de hierba, la cual varía según la religión del ejecutor: caso de ser cristiano poner Ruda, de ser musulmán Aloe y si es Judío Mirto. Este hechizo anula los efectos del hechizo *Maldecir una residencia*. Además proporciona a los habitantes de la casa un bonus a sus tiradas de RR (frente a hechizos maléficos) igual al porcentaje que tenga el ejecutor en este hechizo. Este bonus sólo se cumplirá si se encuentran dentro de los muros del recinto. El hechizo se romperá si alguien rompe el recipiente de las cenizas y las hierbas, o al cabo de un año lunar."

?? **Página 95 (Transmutación de los Metales):** En esta página falta la descripción del hechizo *Transmutación de los Metales*, aparecido en *Aquelarre (1ª edición)*, pág. 38, y en *Aquelarre (2ª edición)*, pág. 67, y es la siguiente:

"Transmutación de los Metales

Tipo: Maleficio (Magia Blanca), Nivel 4.

Componentes: Plomo, Polvo Negro, Polvo Rojo, Mercurio.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Los efectos del maleficio son permanentes.

Descripción: Calentar ocho días y ocho noches en un horno a fuego lento el plomo, el mercurio, el polvo negro y el polvo rojo. Envolver la mezcla en tiras de paño, y meterla en una vasija de terracota. Hay que pasar toda una noche velando el recipiente, y al amanecer, retirar los paños: la mezcla se habrá convertido en oro (o en el metal que deseáramos obtener). Es necesario que esté presente un testigo durante todo el maleficio."

?? **Página 99 (Lista de Hechizos):** No existe ningún Talismán de Nivel 7 llamado "lixir de la vida".

?? **Página 111 (Rezando a los Santos...):** Los testigos de un milagro quedarán boquiabiertos un asalto, no un turno.

?? **Página 128 (Andróginos):** La Altura de los Andróginos es de 1,75 metros, no 1,80/2 metros.

?? **Página 129 (Ángeles Castigadores):** La Comunicación de un Naphaim es 0, no 5, y su "Galopar 90%" es una Competencia.

?? **Página 130 (Ángeles en el Infierno):** Estas criaturas deberían encontrarse, por orden alfabético, en la página 129, después de la descripción de los Ángeles Castigadores.

?? **Página 143 (Duendes):** Esta criatura debería encontrarse, por orden alfabético, en la página 144, después de la descripción del Dragón.

?? **Página 144 (Dragón):** Faltan la Comunicación y la Cultura del Dragón y la Serpiente Marina, que en ambos casos es de 0.

?? **Página 145 (Lobo de Santiago):** Esta criatura debería encontrarse, por orden alfabético, en la página 156, antes de la descripción de Lucifer.

?? **Página 151 (Hada):** El peso del Hada es de 5/10 gramos, no 5/10 kg.

?? **Página 160 (Metatrón):** En esta página falta la descripción de Metatrón, que aparece en *Aquelarre (2ª edición)*, pág. 111, y es la siguiente:

"Metatrón

Según muchos rabinos judíos, es el más grande de todos los ángeles. Se le conoce con los sobrenombres de Príncipe de la Faz Divina y Rey de los Ángeles. Tiene a su cargo el sustento del mundo y, según el talmud, es el vínculo directo entre Dios y la Humanidad. Según otra tradición antaño fue un Trono (tipo de ángel en el que se convierten los hombres justos judíos al morir, según los rabinos), en concreto el arriba mencionado Enoch, que gracias a su buen hacer fue colocado en este puesto de máxima responsabilidad. También es el Escriba Celeste, el que registra todo lo que está sucediendo, sucederá y sucedió en los Archivos Divinos. Su aspecto es el de una columna de fuego de unos 5 m. de alto, en la que puede adivinarse un rostro hermoso pero casi siempre colérico. Pues Metatrón es temible por su ira, y gusta de torturar y eliminar a su propia gente si osan desobedecerle. Ello explica las desgracias de nuestro mundo, y lo sangrientas y crueles que son las guerras santas, el fanatismo religioso y la Inquisición. Pues estamos gobernados por un ángel severo y sin compasión. No falta quien asegura que hace tiempo que su corazón fue corrompido, si no por Lucifer mismo, sí por el mismo mal que provocó su caída... el Orgullo. Y bien pudiera ser, pues Metatrón ocupa, hoy por hoy, el mismo lugar que antaño ostentara el que hoy es Rey de los Infiernos.

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

?? **Página 163 (Nisroc):** En esta página falta la descripción del ángel traidor Nisroc, que aparece en *Aquelarre (2ª edición)*, pág. 114, y es la siguiente:

"Nisroc

Antiguo ángel de la orden de los Principados, tenía a su cargo la nación Asiria. Uno de sus reyes, el despótico Senaquerib, llegó a adorarlo como a un dios. Pero uno de los ángeles de Dios (según unos autores Miguel, según otros Tartaruchus) realizó en una sola noche una increíble matanza entre el

ejército de Senaquerib, en la que murieron miles de soldados asirios. Nisroc sintió tanta repugnancia por la masacre que abjuró del Cielo, teniendo que refugiarse en el Infierno.

Allí, al igual que otros protegidos de Lucifer, ha de dedicarse a tareas menores. En su caso tiene el cargo de Cocinero de los Demonios Superiores. Se dice que antaño era uno de los guardianes del árbol de la inmortalidad, y que al huir al Infierno llevó consigo varios de esos frutos, que Lucifer devoró al instante. Por ello es tan difícil destruirle.

Nisroc tiene el aspecto de un ser de cuerpo humano perfecto, muy bien proporcionado, con alas y cabeza de águila. Gusta de ir siempre desnudo, y es posible invocarle como si de un Demonio menor se tratara. Ayudar a quien realmente lo necesite sin pedir nada a cambio... solamente por piedad...

FUE 20 Alt: 1'75 Peso: 110 kg

AGI 5 RR: 0% IRR: 250%

HAB 21 Arm. Nat: Carece

RES 30

PER 20

COM 10

CUL 20

Armas: Cuchillo de cocina 99% (3D6)

Armadura: Carece

Competencias: Cocinar 95%

Poderes: Se dice que Nisroch guarda todavía algunos frutos del árbol de la Inmortalidad... y que a veces da un pedacito a un ser humano. Suficiente para que se convierta en inmortal (que no en invulnerable, ojo) durante un ratito (¿pongamos 1D10 horas?)."

?? **Página 204 (Las Secuelas de Combate: ¿Son Curables o Permanentes?):** La Tabla de Secuelas se encuentra en la pág. 71, no 30.

?? **Página 208 (Lista de Material y Precios):** En la sección de "Equipo Diverso" aparece Pólvora y Balas. Naturalmente, este equipo pertenece al material de *Villa y Corte* y no debería estar aquí.

Codex Inquisitorius

?? **Página 114 (Competencias por Profesión para *Villa y Corte*):** En las Competencias Básicas de la Tapada aparece *Etiqueta*, que se vuelve a repetir en sus Competencias Normales.

Al Andalus

?? **Página 83 (Djinns e Ifrits):** Los Djinns no tienen ningún ataque especial de "Mala Suerte". En su lugar debe aparecer que son capaces de manejar cualquier tipo de arma.

?? **Página 91 (Tabla de Profesiones por Clase Social):** No aparece la profesión de Mago que se describe en la página 95. Esta profesión pertenece a las Clases Sociales de Alta Nobleza, Baja Nobleza y Burguesía.

Medina Garnatha

?? **Página 24– 36 (Leyendas):** Los números entre paréntesis que aparecen en las Leyendas no se corresponden con los números del mapa de la página 80, a pesar de la nota del editor.

Danza Macabra (Segunda edición)

?? **Revisión:** todos los PNJ de los módulos *La Ratonera*, *Una Noche en la Posada de Alvar el Honesto*, *Entre las Brumas* y *El Pacto* tienen las mismas Características. Las Características correctas de los PNJ son:

PNJ de La Ratonera:

Diego de Córdoba

FUE 20 Altura: 1'82 Peso: 60 kg.
AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Apariencia: 15
RES 17
PER 10
COM 5
CUL 5
Armas: Hacha de mano 75% (Daño: 1D8 + 1D6 + 2)
Escudo: 65%
Armadura: Cota de malla (Prot. 5), Casco (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 72%, Discreción 45%

Iñigo

FUE 17 Altura: 1'67 Peso: 75 kg
AGI 10 RR: 30% IRR: 70%
HAB 15 Apariencia: 2
RES 25
PER 10
COM 15
CUL 5
Armas: Cuchillo 45% (Daño 1D6 + 1D4)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Torturar 65%, Elocuencia 65%

Fernando Martínez

FUE 2° Altura: 1'93 Peso: 97 kg.
AGI 15 RR: 85% IRR: 15%
HAB 20 Apariencia: 5
RES 20
PER 15
COM 5
CUL 5
Armas: Espadón 80% (Daño 1D10 + 1D6 + 2).
Armadura: Cota de malla con refuerzos (Prot. 6), Casco (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 65%

Milicia de la Ciudad

FUE 12 Altura: 1'65 Peso: 65 kg.
AGI 15 RR: 50% IRR: 50%
HAB 15 Apariencia: 12
RES 15
PER 10
COM 5
CUL 5
Armas: Lanza 45% (Daño 1D6 + 1D4 + 1)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2), Casco (Prot. 2)
Competencias: Esquivar 40%

Ballesteros del Rey

FUE 15 Altura: 1'70 Peso: 65 kg.
AGI 12 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Apariencia: 10
RES 14
PER 10
COM 10
CUL 5
Armas: Espada 65% (Daño 1D8 + 1D4 + 1)
Escudo 50%
Ballesta 60% (Daño 1D10 + 1D4)
Armadura: Cota de Cuero con refuerzos (Prot. 3), Casco (Prot. 2)
Competencias: Esquivar 40% Otear 45%

PNJ de Una Noche en la Posada de Alvar el Honesto

Alvar

FUE 20 Altura: 1'80 Peso: 98 kg.
AGI 10 RR: 50% IRR: 50%

HAB 15 Apariencia: 12
RES 20
PER 10
COM 20
CUL 5
Armas: Garrote 60% (Daño: 1D6 + 1D4)
Armadura: Carece.
Competencias: Psicología 45%, Comerciar 75%.

Bernarda

FUE 15 Altura: 1'75 Peso: 110 kg.
AGI 10 RR: 50% IRR: 50%
HAB 15 Apariencia: 8
RES 20
PER 15
COM 5
CUL 10
Armas: Cuchillo de Cocina 30% (Daño: 1D6 + 1D4)
Armadura: Carece.
Competencias: Cocinar 75%

Blanca

FUE 10 Altura: 1'73 Peso: 65 kg.
AGI 20 RR: 50% IRR: 50%
HAB 15 Apariencia: 20
RES 15
PER 15
COM 20
CUL 5
Armas: Pelea 65% (Daño: 1D3)
Armadura: Carece.
Competencias: Elocuencia 75%, Esquivar 70%

Roque

FUE 10 Altura: 1'68 Peso: 65 kg.
AGI 15 RR: 50% IRR: 50%
HAB 20 Apariencia: 13
RES 15
PER 20
COM 10
CUL 10
Armas: Cuchillo 35% (Daño: 1D6)
Armadura: Carece.
Competencias: Conocimiento de los Animales 40%

Gontzal

FUE 20 Altura: 1'87 Peso: 85 kg.
AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
HAB 20 Apariencia: 15
RES 20
PER 10
COM 10
CUL 5
Armas: Espada Normal 65% (Daño: 1D8 + 1D6 + 1)
Escudo 45%
Armadura: Peto de Cuero con Refuerzos (Prot. 3), Casco (Prot. 2)
Competencias: Discreción 35%, Saltar 40%, Tregar 40%

Beatriz

FUE 10 Altura: 1'57 Peso: 52 kg.
AGI 20 RR: 50% IRR: 50%
HAB 15 Apariencia: 23
RES 15
PER 20
COM 10
CUL 20
Armas: Daga 40% (Daño: 2D3 + 1D4)
Armadura: Carece.
Competencias: Esquivar 40%

Arnau

FUE 5 Altura: 1´62 Peso: 78 kg.
AGI 10 RR: 25% IRR: 75%
HAB 10 Apariencia: 12
RES 10
PER 15
COM 20
CUL 15

Armas: Carece.

Armadura: Carece.

Competencias: Comerciar 60%.

Poncet

FUE 10 Altura: 1´72 Peso: 65 kg.
AGI 15 RR: 50% IRR: 50%
HAB 10 Apariencia: 12
RES 20
PER 20
COM 15
CUL 10

Armas: Espada Corta 45% (Daño: 1D6 + 1)

Armadura: Ropa Gruesa (Prot. 1)

Competencias: Discreción 45%, Esquivar 60%.

Julián de Malpartida

FUE 15 Altura: 1´78 Peso: 70 kg.
AGI 20 RR: 90% IRR: 10%
HAB 15 Apariencia: 11
RES 20
PER 10
COM 10
CUL 10

Armas: Espada Normal 65% (Daño: 1D8 + 1D4 + 1)

Cuchillo 45% (Daño: 1D6 + 1D4)

Escudo 40%

Armadura: Cota de Malla (Prot. 5), Casco (Prot. 2)

Competencias: Discreción 75%, Escuchar 35%.

Ramiro

FUE 5 Altura: 1´65 Peso: 55 kg.
AGI 15 RR: 50% IRR: 50%
HAB 20 Apariencia: 13
RES 15
PER 15
COM 20
CUL 10

Armas: Daga 45% (Daño: 2D3 + 1D6)

Armadura: Carece.

Competencias: Esquivar 40%, Robar 64%

César

FUE 20 Altura: 1´81 Peso: 78 kg.
AGI 10 RR: 35% IRR: 65%
HAB 10 Apariencia: 11
RES 20
PER 5
COM 0
CUL 5

Armas: Cimitarra 40% (Daño: 1D6 + 2)

Armadura: Peto de Cuero (Prot. 2)

Competencias: Tortura 40%

Elvira

FUE 15 Altura: 1´45 Peso: 38 kg.
AGI 10 RR: 0% IRR: 200%
HAB 10 Armadura Natural: 3 puntos por piel/corteza
RES 30
PER 15

COM 5
CUL 5
Armas: Carece.
Armadura: Carece.
Competencias: Cantar 15%

Lope

FUE 10 Altura: 1´65 Peso: 70 kg.
AGI 15 RR: 50% IRR: 50%
HAB 15 Apariencia: 15
RES 15
PER 15
COM 20
CUL 15
Armas: Carece.
Armadura: Carece.
Competencias: Elocuencia 60%, Leyendas 75%

Mateo

FUE 10 Altura: 1´78 Peso: 65 kg.
AGI 15 RR: 50% IRR: 50%
HAB 20 Apariencia: 12
RES 15
PER 10
COM 5
CUL 20
Armas: Carece.
Armadura: Carece.
Competencias: Alquimia 40%, Astrología 60%, Esconderse 65%.

Absalon ben Eleazar

FUE 5 Altura: 1´57 Peso: 45 kg.
AGI 10 RR: -75% IRR: 175%
HAB 15 Apariencia: 14
RES 15
PER 15
COM 10
CUL 20
Armas: Palo 40% (Daño: 1D4 + 1)
Armadura: Carece.
Competencias: Alquimia 100%, Astrología 70%, Conocimiento Mágico 80%, Elocuencia 40%, Psicología 60%, Medicina 70%, Teología (Hebrea) 90%.
Hechizos: Corrosión del Metal, Arma Irrompible, Aumentar Conocimiento, Detección de Venenos, Resistencia al Frío, Virilidad, Riqueza, Suerte, Curación de Enfermedades, Inmunidad al Fuego, Curación de Heridas Graves, Hablar mediante Sueños, Sumisión, Invulnerabilidad, Invocación de Animas, Protección Mágica, Conmoción, Teletransportación.

Koldo de Ituriotz

FUE 20 Altura: 1´88 Peso: 90 kg.
AGI 10 RR: -25% IRR: 125%
HAB 15 Apariencia: 10
RES 20
PER 15
COM 5
CUL 20
Armas: Espada Corta 60% (Daño: 1D6 + 1D4 + 1)
Armadura: Ropa Gruesa (Prot. 1)
Competencias: Alquimia 85%, Astrología 95%, Conocimiento de los Animales 75%, Conocimiento Mágico 90%, Leyendas 65%.
Hechizos: Corrosión del Metal, Arma Irrompible, Resistencia al Frío, Maldición, Riqueza, Inmunidad al Fuego, Curación de Heridas Graves, Arma Irrompible, Pacificación de Fieras Salvajes, Robar Fortaleza, Vuelo, Maldición del Lobisome, Invocar y Controlar Ígneos, Invocar a Frimost.

Igneo

FUE 17 Altura: 1´90 Peso: -
AGI 28 RR: 0% IRR: 325%
HAB 25 Armadura Natural: Inmune a todo lo que no sea la magia.
RES 12
PER 20

COM 0
CUL 7
Armas: Lanzar Bolas de Fuego 75% (Daño: 3D6)
Hechizos: Carece.
Poderes Especiales: Control del Fuego.

Miembros de la Fraternitas Vera Lucis

FUE 15 Altura: 1'78 Peso: 75 kg.
AGI 13 RR: 75% IRR: 25%
HAB 17 Apariencia: 13
RES 15
PER 12
COM 10
CUL 15

Armas: Espada Normal 60% (Daño: 1D8 + 1D4 + 1)
Hacha de Mano 45% (Daño: 1D8 + 1D4 + 2)
Espadón 40% (Daño: 1D10 + 1D4 + 2)
Ballesta 40% (Daño: 1D10 + 1D4)
Escudo 40%

Armadura: Cota de Malla (Prot. 5), Peto de Cuero con Refuerzos (Prot. 3), Casco (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 60%, Conocimiento Mágico 45%.

Mandrágoras

FUE 42 Altura: 5 m Peso: 1500 kg.
AGI 5 RR: 0% IRR: 225%
HAB 10 Armadura Natural: 12 puntos por corteza.
RES 40
PER 17
COM 1
CUL 8

Armas: Golpear con las Ramas 25% (Daño: 1D8 + 6D6): 12 ataques por asalto.
Competencias: Conocimiento Vegetal 98%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales: Una mandrágora no se desmaya hasta que no llega a 0 puntos de Resistencia. Entonces se seca y muere. Los puntos de Protección de la Mandrágora se reducen a 3 frente a un ataque de fuego.

PNJ de El Pacto

Alvar Fernández

FUE 15 Altura: 1'75 Peso: 71 kg.
AGI 15 RR: 40% IRR: 60%
HAB 10 Apariencia: 20
RES 20
PER 10
COM 15
CUL 15

Armas: Espada Normal 40% (Daño: 1D8 + 1)
Lanza Larga 65% (Daño: 2D6 + 1D4)
Escudo 40%

Armadura: Cota de Malla con Refuerzos (Prot. 6), Yelmo (Prot. 8)
Competencias: Cantar 60%, Discreción 45%

Doña Marina

FUE 10 Altura: 1'65 Peso: 70 kg.
AGI 10 RR: 50% IRR: 50%
HAB 15 Apariencia: 18
RES 10
PER 15
COM 15
CUL 10

Armas: Carece.

Armadura: Carece.

Competencias: Cantar 60%, Discreción 45%.

Fernando, Barón de Incinillas

FUE 20 Altura: 1'87 Peso: 98 kg.
AGI 15 RR: 12% IRR: 88%
HAB 20 Apariencia: 8

RES 20
PER 10
COM 10
CUL 5

Armas: Espadón 65% (Daño: 1D10 + 1D6 + 2)
Lanza Larga 40% (Daño: 2D6 + 1D4)

Armadura: Cota de Malla (Prot. 5), Casco (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 60%, Conocimiento Mágico 15%, Escuchar 45%, Rastrear 60%.

Soldados

FUE 15 Altura: 1´65 Peso: 70 kg.
AGI 10 RR: 50% IRR: 50%
HAB 15 Apariencia: 10
RES 15
PER 10
COM 5
CUL 5

Armas: Espada Normal 40% (Daño: 1D8 + 1D4 + 1)
Ballesta 35% (Daño: 1D10 + 1D4)
Lanza Corta 40% (Daño: 1D6 + 1D4 + 1)

Armadura: Peto de Cuero con Refuerzos (Prot. 3), Casco (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 40%, Escuchar 40%, Otear 45%, Rastrear 30%.

Taurus

FUE 27 Altura: 1´57 Peso: 60 kg.
AGI 20 RR: 0% IRR: 125%
HAB 15
RES 35
PER 10
COM 0
CUL 5

Armas: Hacha de Combate 90% (Daño: 1D10 + 2D6 + 1D4)

Armadura: Carece.

Competencias: Conocimiento Mágico 75%, Psicología 60%, Tortura 80%, Volar 90%.

Hechizos: Invocar Sombras, Invocar a Agaliareph, Lámpara de Búsqueda, Aumentar Conocimiento, Resistencia al Frío, Maldición, Inmunidad al Fuego, Arma Invencible, Invisibilidad, Sumisión, Aumentar Fuerza, Protección Mágica.

PNJ de Entre las Brumas...

Bandido Común

FUE 15 Altura: 1´72
AGI 12 RR: 50% IRR: 50%
HAB 15
RES 15
PER 20
COM 13
CUL 10

Armas: Espada Normal 45% (Daño: 1D8 + 1D4 + 1)
Maza Pequeña 40% (Daño: 1D8 + 1D4 + 2)

Armadura: Peto de Cuero (Prot. 2)

Competencias: Esquivar 35%, Escondarse 40%, Rastrear 50%.

Ondina

FUE 30 Altura: 1´62
AGI 32 RR: 0% IRR: 125%
HAB 28
RES 15
PER 7
COM 1
CUL 3

Armadura Natural: Inmune a armas no mágicas. Es inmune a cualquier tipo de agresión dentro de su estanque o del pozo del pueblo, salvo a algo sagrado.

Poderes Especiales: Control y Manipulación del Agua.

Tafall

FUE 10 Altura: 1´72
AGI 10 RR: -25% IRR: 125%
HAB 10

RES 20
PER 10
COM 20
CUL 20

Armas: Palo 35% (Daño: 1D4 + 1)

Armadura: Carece.

Competencias: Alquimia 85%, Astrología 90%, Conocimiento Mágico 90%, Elocuencia 65%, Esquivar 35%.

Hechizos: Invocar a Silcharde, Invocar a Ondinas, Control sobre las Ondinas, Invulnerabilidad, Lámpara de Búsqueda, Filtro Amoroso, Sumisión, Invisibilidad, Conmoción.

Habitante de Dissort

FUE 15
AGI 12 RR: 0% IRR: 100%
HAB 18
RES 15
PER 15
COM 10
CUL 10

Armas: Palo 45% (Daño: 2D4 + 1)

Espada Normal 35% (Daño: 1D8 + 1D4 + 1)

Cuchillo 50% (Daño: 1D6 + 1D4)

Hacha 40% (Daño: 1D8 + 1D4 + 2)

Armadura: Carece.

Competencias: Escuchar 35%, Esquivar 40%, Otear 35%.

Nota: Hay casi 150 hombres y mujeres en Dissort. Lucharán fanáticamente, hasta la muerte. No se desmayarán por consecuencia de las heridas, a no ser que sus puntos de Resistencia lleguen a 0 o inferior. Jamás se rendirán.

Parte 8

Batallitas



A continuación se reúnen las anécdotas y batallitas que los colisteros han contado en la lista. Por un lado sirven de entretenimiento para todos nosotros, pero también sirven de ayuda a todos los DJ principiantes de *Aquelarre* (y de otros juegos de rol).

Esos Locos Directores...

"Nos disponíamos a jugar una agradable partida de *Aquelarre* con el último módulo que habíamos adquirido, *Rinascita*.

Todo iba bien, cada jugador hacia con su PJ las acciones que le caracterizan, como buscar camorra, agenciarse "donaciones" de familiares (primos), hacerse notar, ligar y otras cosas para apuntarse habilidades. Tras una breve y divertida escena, acabó la primera miniaventura. Todo presagiaba una buena partida.

Llegamos a Llanes, buscamos posada y todo estaba lleno de soldados. Nos capturan por el asesinato de un tal don Carlos (no sé si será alguien importante), vamos a una iglesia (en busca de un milagro que nos libre de la acusación), aparece un lutín, aparece un lobisome, muere el lobisome, ¿fin de la aventura? Duración: 1 hora y 10 minutos.

Entre los PJs comienza a escucharse un rumor: pero, ¿qué hacía un lobisome y un lutín en una iglesia? ¿Quién era ese tal don Carlos? ¿Porqué le querían matar? ¿Porqué éramos los sospechosos? ¿De donde salió tanto soldado? ¡Pero como!, ¿Ya vas a repartir Puntos de Aprendizaje?

Sabia voz del DJ: "Como no habéis conseguido impedir el asesinato de Pierre de Luxedil, no ganáis 40 Puntos de Aprendizaje, ni el rey os deberá un favor".

Aturdidos jugadores: "¿Pero quién es ese Pirre de Lusesul?! ¿Y de que país ha dicho que era rey? ¿De Andorra?"

Excelso DJ: Como no demostrasteis vuestra inocencia entregando a Ruggero a la justicia, dejais de ganar 30 Puntos de Aprendizaje".

Pobres e indefensos jugadores: "¿Pero quién es ese Ruyero, y porqué había que entregárselo a la Justina si yo perdí la inocencia con la Ramona?"

Eminentísimo DJ: "Si hubierais muerto a Ruggero, hubieseis ganado la cantidad de 20 puntos".

Frustrados jugadores: "Cago´n to´, si cojo al tío raro ese me lo cargo, por 20 puntos mato a mi familia".

Magnanimo DJ: "Al no impedir la muerte de don Ramiro y Lucía perdeis 40 puntos, que hubiesen sido 30 si sólo hubiéseis salvado del suicidio al párroco".

Otro jugador: "A ver si el Lutín era el párroco..."

DJ: "No conseguís 20 puntos al no haber matado al Lutín".

Cabreados jugadores: "Pero si cuando le vimos desapareció al instante, no tuvimos tiempo ni para escupirle".

DJ: "Por suerte habéis completado una parte de la aventura; por sobrevivir 10 puntos".

Asombrados jugadores: "¡A ver! Una aventura de más de 10 hojas, jugada en el tiempo record de 70 minutos y no me he enterado de nada, ¿me habré quedado dormido?"

Lo peor fue después, cuando nos enteramos que ese tal Don Carlos, por el que no habíamos podido hacer nada, ni siquiera había muerto.

Este artículo está basado en hechos reales, una aventura sufrida en nuestras propias carnes, y ni siquiera le debíamos dinero al DJ. Dichas aventuras son *A la mujer el diablo le dio el saber* y *...Pero haberlas, haylas*, de *Rinascita*."

— UGI (3-5-2000)

"Dirigí *Villa y Corte* en un club de por aquí (*2D2 de Frente* se llama) y elegí una aventura que se sugería en la guía de los barrios de la ciudad: pág. 55 (*El Real Sitio*), tercera idea de aventura.

Y claro, pensé que encontrar el pergamino, entrar a la iglesia, al Real Sitio y al castillo para finalmente encontrarse con la Mora Encantada me tomaría una partidita de 3 o 4 horas con pausa incluida. Pero no. De hecho me tomó tres sesiones de unas 5 horas cada una (aunque con abundantes distracciones) terminarla, y tomándome algunas atribuciones extraordinarias.

Esta mini campaña estuvo signada por mis típicos clichés de máster, no sé ustedes pero yo tengo la tendencia de dirigir *Villa...* de una manera un tanto novelesca.

Así aparecieron algunos PNJs que nunca faltan en las aventuras: el sirviente obediente que en realidad conoce todos los secretos (Juanito), el posadero bestia (Alvar o similar), soldado incorruptible (por menos de 100 monedas), soldado corrompible (por unos cuantos cobres), el fraile sodomita, el inquisidor casual ("Disculpe sabe donde queda tal lugar...", "¡Sí, cómo no! Queda en tal... y diga que monseñor Torquemada lo ha enviado"), totales faltas de continuidad histórica (personajes separados por 200 años) y muchos otros más..."

— Pablo D´Amico (4-5-2000)

"No sería la primera vez que me invento una partida sobre la marcha mientras simulo que me llevo por el libro que tengo en la mano. Técnica esta que solía usar con cierto jugador que se empapaba todo tipo de partidas para luego saber dónde estaban los tesoros de la partida, yo solía coger un mapa de una aventura que sabía podía haberse leído y luego lo cambiaba todo sobre la marcha. Je, je, un día llegó a protestar porque yo me había equivocado, el tesoro que tendría que haber en tal habitación a la que él había ido directamente no estaba.

XDDDDDDDDDDDDD Creo que a partir de ahí se dio cuenta que yo ya sabía de sus técnicas XDDDDDDDD"

— Chris (22-6-2000)

"["Cae un rayo y te mata"] debe ser la frase más usada de los DJ principiantes. Yo recuerdo otra variante, la de "Baja un dragón del cielo y se te lleva", dicha por un DJ amigo mí a un personaje, otro amigo, pero lo peor no fue eso, ES QUE DE VERDAD BAJÓ EL DRAGÓN Y SE LO LLEVÓ. Creo que hay formas más sutiles de decirle a un jugador que por ese camino va mal."

— Chris (22-6-2000)

"Cada jugador dice lo que hace sólo cuando le toca. Y si alguien no está de acuerdo y se desmadra, mano dura. Mi maestro en el rol (Patrick) en una ocasión hizo lo más bestia que se le puede hacer a un jugador (excluyendo la violencia física, claro, je je je). Su hermano se puso muy pesado, y él le pidió la hoja de personaje. Era un guerrero del AD&D de 8º nivel, cargado de objetos mágicos. Se lo rompió en sus narices y le dijo: "Tú ya no juegas más por hoy. El próximo día te haces un personaje nuevo, y si quieres, vuelves a ponerte pesado". Como fue duro pero justo, nadie se lo reprochó."

— Raúl Galve Valero (30-6-2000)

"Como seguro recordarán, hace una semana más o menos estuvimos hablando del Nuberu. Bueno, iba yo para lo de mi novia en colectivo, leyendo como desde hace un tiempo sobre mitología asturiana, más precisamente sobre el Nuberu, cuando empezó a lloviznar. Veinte minutos después, cuando me bajada del autobús, parecía que el cielo se estaba cayendo a pedazos. Corrí tres cuadras y entré empapado a la casa de mi novia, y en cuanto cerré la

puerta detrás de mí, ¡!!EMPEZARON A CAER PIEDRAS!!!

La calle quedó blanca, totalmente cubierta. A lo mejor les parece algo común, pero acá en Buenos Aires graniza, con suerte, una vez cada cuatro o cinco años; y yo, con mis casi veintidós veranos a cuestras, jamás había presenciado un granizo tan copioso.

¿Alguien sabe en qué altar hay que alabarlo?"

— NicoAmil (13-9-2000)

"El módulo de *El Tesoro de Al-Mansur* me pareció estupendo, aunque nos costó ciento y la madre encontrar la maldita columna... porque tuve la genial idea de decir: "¡Pero si en esa época no había capillas!" y mi querido DJ dice: "Pues no las hay", con lo que teníamos una fila más de columnas y el enigma se fue a hacer gárgaras."

— Antonio Polo (11-11-2000)

"No recuerdo en que módulo fue, se me ocurrió meterles una tormenta de arena en pleno desierto, de esas que te churruscan hasta los pelos. Pues para que no pensarán que era muy borde, hice todo legalmente con tiraditas descubiertas para que vieran que no trampeaba. ¡¡¡Y joer!!! ¡¡¡Salieron vivos!!! Y en otra para saltar una valla se matan, si es que no hay quien pueda con ellos."

— Mónica – Silvart (28-11-2000)

"Ahora mismo recuerdo una partida de Cthulhu donde después de tirarnos horas para descifrar un viejo pergamino, la traducción era: "Izquierda, izquierda, derecha, derecha, delante y detrás... ¡Un, dos, tres!"... O sea, ¡¡¡La Yenka!!! Broma de Máster cachondo..."

— Antonio Polo (18-12-2000)

"Cierta moderador fantasma que no voy a nombrar, le dijo a uno de los PJs que le acompañaban que mirase en una habitación a ver que había. El pobre incauto metió la cabeza y vio al final de la habitación una stryga. Lo que no vio fue otra que estaba al lado de la puerta y que le arrancó la cabeza de un sólo golpe... y después me dice que no es manipulador."

— Horus (22-12-2000)

"Jugador: Como de mis raciones.

Director: Vale, descuéntate una comida de...

Jugador: ¡Ey! Una comida completa no, como lo mínimo para quitarme el hambre; además de que en el manual viene "comida para siete días", es decir, desayuno, comida, merienda y cena, digo yo, ¿no? Así que lo lógico sería quitarme sólo UNA comida de UN día, ¿ni eso, sólo media! Así que...

Director: ¡¡¡CIERRA EL PICO!!! Mira, por ahora no te quites nada y cuando comas más veces recuérdame que te descuente una ración, ¿vale?"

— Antonio Santo (27-2-2001)

"Para mi la mejor campaña es la de *Rerum Demoni*, aunque la del *Dracs* no tuve la oportunidad de completarla (casi diría empezarla), por un pequeño incidente. Los jugadores se acobardaron un poco cuando una upiro le hizo una carga a un PJ con un espadón (tenía Fuerza 28 y se lo podía permitir), y le salió crítico y en la cabeza: $10 + 2 + 12 \times 2 \times 2 = 96$ puntejos de daño. A raíz de ello, la mayor parte de los PJ desertaron..."

— Hardeck (7-3-2001)

"Creo que en *Aquelarre* existe la justicia divina: a lo largo de mi carrera como Master he concedido tres demonios elementales (tras sus debidas pruebas y ruegos), un silfo y dos ígneos. El amo del silfo murió en la primera aventura en que lo usó y los dueños de los ígneos murieron sin poder invocarlo... (aunque ya los tenían concedidos)."

— Hardeck (25-4-2001)

"Tendría yo mis 15 añitos, y estaba dirigiendo en Santa Pola, donde veraneaba, la crónica del *Rerum Demoni*, y el caso es que por sus actuaciones, mis jugadores acabaron regalando su alma a cierto señor de cuernos y cola.

Al día siguiente, estábamos en la playa, comentando la partida, cuando uno de los jugadores soltó a grito pelado (él tenía sobre los 12 años): "¡Joder, ayer en el *Aquelarre*, mira que regalarle el alma al diablo!"

Jamás olvidaré la cara que se le quedó a un señor que pasaba por ahí en aquel momento..."

— Enrico Giovanni (14-6-2001)

"Un PJ muy imaginativo me dio un aventura para dirigirla. Trataba de un viaje a Inglaterra y sus consecuencias y estaba hecho expresamente para el lucimiento del PJ en cuestión, el cual final rescataba a la princesa de turno y quedaba como un héroe.

Yo la leí y le dije que sí, la haría, con esa sonrisa que solo los Masters sabemos poner... Durante el viajecito en barco ocurren varios percances y todos los PJs acaban viajando al pasado (estaban en *Rinascita* y pasaron a *Aquelarre*) y el PJ en cuestión con un palmo de narices de ver sus esperanzas de gloria perderse jejejeje (en aquella época me compre el *Lilith* y claro hay que aprovecharlo...)"

— Hardeck (17-6-2001)

"Yo le había dejado el manual de *Aquelarre* a un amigo para que lo ojeara y a ver si así le entraba el gusanillo del rol ya que en el pueblo en el que vivo el rol no goza de demasiada aceptación y para montar un grupo sudas un poquillo. El caso es que el libro me lo bajó el viernes por la noche al bar, momento del día y de la semana en el que bajamos todos a intercambiar libros, discos, comics; y, de paso, nos emborrachamos..."

Pues le gustó mucho, pero no le dio tiempo a acabarlo (mas que nada por añoranza de un servidor y la partida esta... que estoy preparando –para dirigir por irc–) así que le estuve enseñando allí cosas curiosas sobre la ambientación para que las leyera cuando le volviera a dejar el libro.

Luego, por vagancia, no le dimos a Pepe –el camarero– el libro para que lo guardara y lo dejamos encima de la barra para apoyarme a gusto..."

Y aquí empezó mi calvario: El manual que tengo es la segunda edición en color y luce que te cagas, así que todo el ser humano que entraba por la puerta formulaba la misma pregunta ¿que coño es eso? y yo con mucha paciencia a explicarle lo que era un juego de rol y para que servia ese libro enseñándole el bestiario y la parte de la ambientación... Lo malo es que ahora hay 5 tíos en mi pueblo a los que les prometí que les dejaría el manual (es que los vapores del alcohol me hacen bondadoso... ¡así me arrepiento el día siguiente!)

Estará contento el maestro Ibáñez con su creación y los de la Caja de Pandora con su edición..."

— Ricardo Figueira (18-12-2001)

“A ver... tengo una anécdota rolera que me contó mi novia no hace mucho y dice que un amigo nuestro en común, jugó sus primeras partidas de rol en una mesa exclusivamente de mujeres.

Y no solo eso, sino que pensó que... ¡AL ROL JUGABAN SOLO MUJERES!”

— Zevashyan (17-1-2002)

...Y sus Locos Jugadores

"DJ: Te sale un oso...

PJ: Le ataco y le ataco...

DJ: *iii????* Eiii, que luego no podrás parar...

PJ: Es igual.... sólo es un oso...

DJ: *iiiiiii!!!!!!*

DJ: A ver... fallas el primer ataque.... y fallas el segundo....

PJ: Bueno... me retir...

DJ: *iji*Quieto!!! Que has atacado dos veces...

PJ: Bueno.....

DJ: Tiro por la garra del oso.... bien.... acierta.... Vamos a ver.... 1D6+1D8 (creo recordar).... $6 + 8 = 14!!!!$ Toma.... A ver dond.... 1.... En la cabeza!!!! $14 + 14 = 28$ puntos de pupita!!!!

Se chupó todos los puntos positivos y negativos de Resistencia de un solo zarpazo... muerto....."

— Francesc Almacelles (10-5-2000)

"Varios PJ están en un barco en el Mediterráneo. Hay un almogàver, un persa musulmán, un judío cabalista y un bandido vasco. Los marineros quieren divertirse...

DJ: La monotonía del viaje se rompe cuando veis un peazo pez dando vueltas alrededor del barco zampándose otros peces. Curiosamente lleva la aleta dorsal fuera del agua.

Judío: Oooh, es esa extraña criatura llamada tiburón y parece un tiburón blanco.

Los PJ miran asombrados a ese monstruo de 4 metros capaz de devorar a un hombre.

Marinero 1: Eeeh, ¿alguno de vosotros se anima a pescarlo? (Refiriéndose a los PJ).

Persa: ¿Cómo lo pensáis pescar?

Marinero 2: Muy fácil, atamos a uno de vosotros a la cuerda y a cuchillazos, ¿os atrevéis?

Almogàver: Vale, es como una trucha de mi pueblo pero a lo grande, ja, ja...

Lo atan y lo sueltan...

Os imagináis el resultado, ¿no?

Bueno, pues aquella noche cenaron sopa de aleta de tiburón, eso sí, todos a 5 metros del almogàver."

— Agustín Bermejo Pelayo (14-5-2000)

"Ahora mismo, mis amigos y yo estamos jugando una campaña muy curiosa. El grupo de PJs llegó a un pueblo en que el se enfrentaron a

una pareja de Guls que, curiosamente, habían criado. Total, que en el pueblo abundaban las profanaciones en el cementerio. Pero de unos días a esta parte, desaparecen bebés de sus lechos. Los PJs, ni cortos ni perezosos, se ponen a investigar y descubren la guarida de los Guls... justo en el momento en que dos agentes de la Fraternitas estaban a punto de matar a estas criaturas.

Los PJs se cargan a los Fraternitas y a los Guls adultos. Y uno de ellos (un comerciante musulmán) se le ocurre que podían quedarse con la cría para hacer negocio con algún brujo (ya sabéis, la piedra negra de Gul y su sangre se utilizan en algún conjuro).

Allá que van. Pero claro, tienen que alimentar a la criatura. Así que no te los pierdas de vista: pueblo por el que pasan, pueblo en el que roban un niño. Así hasta que, tras muchas tiradas de *Discreción*, llegan a un pueblo que celebra las fiestas de su patrón. Los PJs acechan en las afueras del pueblo y, cuando es de noche, se introducen en él. En una callejuela se encuentran con un hombre muy alegre... y muy borracho.

A los PJs se les enciende la bombilla. Atraen al borracho con una botella de vino bueno que el comerciante lleva (*¿pero no decían que no podían beber alcohol??*) y cuando están ya escondidos le muelen a palos (literalmente) y le dejan inconsciente. Bueno, pues ya tienen comidita para su "niño". Pero claro, la concentración de alcohol en sangre es bastante notable. Total, que el grupo consigue salir del pueblo después de haber matado a un borracho... y haber emborrachado a una criatura irracional con la sangre del sujeto."

— Daniel Hernández (16-5-2000)

"En el grupo hay un brujo algo cobarde. Tiene el hechizo de *Volar*. Ante los problemas su táctica es huir cual grácil palomita, y esto comienza a cabrear a sus sufridos compañeros. Uno de ellos le preguntó con sutileza cuánto duraban los efectos del hechizo. El brujo respondió que hasta el primer canto del gallo que se oiga.

La siguiente ocasión en que el brujo "despegó", el otro personaje (haciendo gala de su 80% en *Conocimiento Animal*) emitió un sonoro "¡Ki ki ri kiiii!". Ante esta situación, y aparte del cachondeo general, se plantearon dudas sobre la duración real del hechizo."

— Raúl Galve Valero (19-6-2000)

"Malosos: abandonar la ciudad antes de ke cante el gallo o sos mataremos.
Solución de los PJs: ir matando gallos....
>:)))))"

— UGI (20-6-2000)

"Ahora que la escenita intentando parar a un rinoceronte con una nativa no la cambio por nada: ella tenía que ponerse delante para amansarlo y poder cazarlo entonces nosotros... Baste decir que parar, logró parar al mal bicho,... sólo que se le paró encima."

— Ignacio Melo (21-6-2000)

"Para los que no estaban allí, la aventura en cuestión donde pasó el hecho iba de ir a "furrarle" al megamago de turno.

Pues bien, una de las trampas de la torre del mago (porque todo buen mago tiene torre y trampas) consistía en una especie de trampa para cazar osos, vemos un foso, pero con agua hirviendo en el fondo... El personaje, tras caer y escaldarse como un pollo logró con su último esfuerzo salir del "caldero",..... ¿Para qué? ¡¡Para que los queridos "compis" que tenía decidieran matarlo a flechazos para que no sufriera!! (La verdad es que la escena fue graciosa... y ojo, el personaje era mío)."

— Ignacio Melo (22-6-2000)

"Sobre escenificar jugando al rol, recuerdo varias historietas, como una vez que yo exclamé "¡¡¡Vais a morir, siervos del diablo!!!" a la par que le escojonaba un compact disc de Mike Oldfield a mi amigo Serafín, y otra en el que el amigo Diego hacía que blandía el hacha de arriba a abajo mientras grita con la garganta "¡¡¡¡¡RAAAARROOOOOO!!!!!" y la lámpara del comedor de Paco se llevó un golpe del copón bendito..."

— Manuel Jim (22-6-2000)

"En una de mis partidas "mundanas", en alguna ciudad (no me acuerdo) pero en la que a las afueras pasaba un río... y las mujeres lavaban allí la ropa... y en algún recodo se bañaban... Pues mis alegres PJ contratados por un comerciante de un pueblucho para llevar una carreta llena de cántaros de cerámica repletos de leche (el comerciante era un afamado lechero...) a la ciudad y vender dicho

cargamento... Pues bien, mientras unos iban a ello, otros decidieron ir a lavarse las ropas (se les ocurrió dormir bajo el carro, ya que no tenían o habían perdido el dinero, y las mulas se cagaron y todo el olor se les impregnó en las ropas), bueno, pues allí vieron a las mujeres como lavaban la ropa y algunas se las lavaban quitándoselas en alguna orilla apartada, y claro, eso a mis PJ les puso como una moto... Entonces decidieron acercarse más y más para ver mejor a tales hembras (por si les veían los pechos o algo más... jejeje, qué picaros ellos), pero uno de ellos (pobre él) sacó una pifia en *Discreción* y una de las mujeres les descubrió (la gorda) lanzándole una de las piedras donde lavaba la ropa, sacando un crítico y dándole la cabeza además... De una sola herida perdió más de la mitad de Resistencia: tirada de Secuelas... Sólo decir que si ya tenía *Aspecto Mediocre* (9), imaginaos con *Aspecto* 4... Se tuvo que poner una capucha dada por los monjes para que las gentes no vieran a tal esperpento... Eso sí, intimidaba."

— Sergiovse (22-6-2000)

"¿Mi anécdota más épica? La de un Goliardo que se enfrentó, a pie y armado con una daga, contra un soldado a caballo que cargaba contra él. Nuestro héroe anunció que intentaría cortar la cincha de la silla del caballero cuando pasara. Pasó una tirada para *Esquivar* (el ataque del caballero), otra de *Pelea* para hacerlo acercándose, y otra de *Daga* para cortar la correa.

Pasó las tres.

¿El resultado? Mientras sus compañeros rugían de entusiasmo, anuncié que el jinete caía y (sin mirar que marcaban los dados) anuncié que se quedaba en el suelo, conmocionado.

Evidentemente, el goliardo se colocó a horcajadas sobre él, le clavó la daga en el ojo... y lo mató instantáneamente, sin tirada.

Y es que se lo merecía, creo yo..."

— Ricard Ibáñez (23-6-2000)

"Los PJ estaban en Barcelona, y se acercaron a una plaza donde la flor y nata de la nobleza catalana había organizado un torneo. Un miembro del grupo, guerrero e hijo primogénito de un duque castellano para más *inri*, tuvo uno de esos arrebatos irreflexivos que tantas veces pierden a los PJs. Se situó en mitad de la zona de justas y gritó a los cuatro vientos algo así como: "¡Sois todos una pandilla de cobardes bastardos y aquí no hay más macho que yo!"

El Director de Juego se apiadó del pobrecillo, y en lugar de hacer que veinte o treinta caballeros le hicieran cachitos, decidió que uno de ellos, capitán de la guardia real, se adelantara y retara a muerte al insolente castellano.

Antes de iniciar el duelo, el Jugador, que después de la chulada había empezado a acojonarse, habló con uno de sus compañeros que era alquimista y le pidió que le echara un cable durante el combate. Éste le abroncó por inconsciencia, pero aceptó ayudarle. Se situó en unas gradas cercanas y preparó uno de sus hechizos más poderosos, *Mal de Ojo*, en el cual iba a invertir las últimas gotas que le quedaban de sangre de basilisco, un componente preciadísimo y extremadamente difícil de encontrar.

Se inició el combate, y tras un breve intercambio de golpes, el alquimista lanzó con éxito el hechizo, provocando que el caballero catalán tropezara y cayera al suelo. Era el momento apropiado: el guerrero castellano tenía a su oponente a sus pies, completamente indefenso, y podía acabar con él fácilmente de un certero espadazo. Pero en ese crítico momento, y ante los atónitos ojos del alquimista, su "amigo" el guerrero no sólo no ensartó al otro contendiente, sino que se apartó de él, diciéndole gentilmente: "¡Alzáos, caballero!".

Finalmente venció en el duelo, pero posteriormente el alquimista se ocupó personalmente de que lo pasara MUY mal."

— David Gómez Relloso (27-6-2000)

"Los PJ estaban alojados en una posada de una ciudad castellana (¡qué original!). Por la mañana, mientras sus compañeros todavía roncaban, el ladrón del grupo salió a "trabajar", encontrándose enseguida con un elegante mercader que parecía un buen "cliente". Sin embargo, actuó con extrema torpeza, siendo atrapado *in fraganti* y viéndose de inmediato rodeado por una enfurecida muchedumbre que dudaba entre ahorcarle, cortarle la mano o seccionarle otro miembro, digamos más carnosos.

Otro PJ, perteneciente a la nobleza y guerrero de profesión, escuchó desde su habitación el clamor que llegaba desde la calle, y rápidamente, se puso las ropas y armadura y tomó sus armas para bajar a ver que pasaba. Cuando vio a su "amigo" el ladrón en tan comprometida situación, decidió acercarse para intentar salvarle el pellejo.

Los villanos se apartaron respetuosamente a su paso, y cuando preguntó qué es lo que sucedía, el mercader le respondió educadamente:

— ¡Este bribón hideputa ha intentado robarme, señor! Le he atrapado con mi bolsa en la mano, tratando de cortarla.

El PJ, o más bien el jugador, no debía estar del todo despierto, porque su respuesta fue:

— ¿Y cuál es la afrenta?

Superando su sorpresa, y por respeto al rango (y a las armas) del noble, el mercader contestó todavía con educación:

— Pues eso, señor. Que este sujeto quería robarme, ya sabéis, quitarme el dinero, apropiarse de lo que no le pertenece.

— Bien, ¿y que problema hay?

Corramos un tupido velo sobre el resto de esta penosa escena, y mantengamos piadosamente en el anonimato la identidad del "Jugador" que interpretaba al guerrero."

— David Gómez Relloso (28-6-2000)

"En el transcurso de una aventura, los PJ se habían hecho con un misterioso libro árabe. Una vez cómodamente instalados en una posada, se dispusieron a estudiarlo detenidamente. Resultó que era mágico, y el primer PJ que se pudo a hojearlo fue absorbido por las páginas, convirtiéndose en una ilustración más.

Todavía sorprendidos por el acontecimiento, el resto de jugadores no tuvieron mejor idea que sacudir el libro por la ventana (estaban en una habitación del primer piso). Y resultó que al agitar las páginas, el PJ atrapado volvió a quedar libre, surgiendo del libro para, tras un grácil vuelo, dar con sus huesos en el santo suelo, cuatro metros más abajo.

Resulta divertido imaginar la cara que puso el posadero cuando en plena noche abrió la puerta de la casa a un maltrecho individuo que minutos antes había alojado en el piso de arriba."

— David Gómez Relloso (28-6-2000)

"El padre de uno de los PJs, hechizado, conduce a su hijo y sus compañeros a una emboscada. Ésta consiste en un nutrido grupo de asesinos disfrazados de frailes, que esperan en un monasterio abandonado hace poco. Durante la pelea, el hechizo se rompe y el padre intenta ayudar a su hijo y compañía. Murió (el pobre estaba un poco viejo para esos trotes). Estaban en clara inferioridad numérica, y al brujo del grupo no se le ocurre otra cosa que ganar un "aliado" resucitando como zombie al difunto. Su hijo, aún no recuperado del trauma por ser traicionado por su padre y luego verlo morir,

presenció su "resurrección" y no sabía si suicidarse, matar al brujo, ambas cosas... Su cara era una poema."

— Raúl Galve Valero (3-7-2000)

"Ya he jugado la primera parte del módulo [*Lágrimas*], y el mago goético en cuestión ya hace rato que sospecho que él y la Señora sirven al mismo amo, aunque aún no está seguro del todo..., al fin y al cabo no tiene pruebas. Pero el tío está más que encantado con todo el tema, porque cree que puede ganar puntos con su amo si establece relación con alguna de sus criaturitas..., por eso cada vez que menciono al Gaueko el tipo casi da saltos de alegría en lugar de echarse a temblar... ¿¿Quizás debería arreglarle un "encuentro" con el bichejo para que sepa con quien está tratando??"

— Nuria (5-7-2000)

"Total, que después de una agitada noche, a punto de cobrarnos nuestras vidas, y con el hechizo de *Vuelo* funcionando, mis compañeros debatieron de ir rápidamente a un pueblo, de noche, antes de que nos cacen.

Yo dije que sí, que bien, por mí no hay problema.

Mis compañeros, intentando "racionar" los caballos, para ir todos al galope, excepto yo, flotando al lado de ellos, tumbado, como si fuera a dormir, con un brazo apoyado en la cabeza para poder ver mejor delante. Veo las envidiosas miradas de mis compañeros, con muecas de dolor por sus incómodas sillas de montar.

Total, que llegamos, y lo único que me dijeron es que si iba a dormir "flotando"."

— Mortar (10-7-2000)

"Hace muchos pero muchos años en la taifa de ... (rellenar a vuestro gusto) existía un sabio árabe con muchas mujeres y aun más hijas. Sucedió que los cristianos bajaron de las montañas de forma imparable y los árabes tuvieron que huir precipitadamente.

Como el viejo sabio no podía llevarse su mayor tesoro, su biblioteca, decidió ocultarla en unas cuevas, tapiarlas y dejar a la más joven de sus hijas, quince años, como guardiana de sus secretos (la convirtió en una Mora encantada, ver *Villa y corte*) con la orden de permanecer en la cueva mientras estuviera allí su tesoro, o hasta que descendiente de su familia vinieran a reclamarlos.

Pasaron los años y la mora en su encierro solo podía leer y leer, y soñar en el mundo exterior. Por cuatro veces entraron en la cueva infieles y las cuatro veces cayeron bajo el influjo de la joven. Antes de matarlos recorría sus pensamientos y recuerdos y suspiraba liberarse de su destino.

Poco a poco la humedad fue atacando los libros y el tesoro del viejo sabio se fue perdiendo.

Un cálido día de verano un grupo de viajeros pasó por la zona. Allí se enteraron que un joven pastor había desaparecido en los montes mientras buscaba su rebaño que se había dispersado por una tormenta. Esos montes estaban malditos y sus padres contaban que más gente había desaparecido.

El grupo de cijaeros, como buenos jugadores, decidieron ir a ver suponiendo que sería la base de un grupo de bandidos que andaban buscando.

Después de seguir el rastro del rebaño, y toparse con los bandidos, encontraron la entrada de la cueva donde se había refugiado el pastor.

Al entrar observaron que uno de los muros de la cueva tenía una pequeña apertura que descendía. Un trovador decidió que sería el primero que descendería, al bajar con la cuerda resbaló y cayó (pifia).

La caída fue frenada por los restos del tesoro, aun así fue un gran batacazo, y el resto de los pobres libros fue destruido. El pobre trovador quedó inconsciente del golpe.

La Mora se sobresaltó de semejante entrada, si un alma puede sobresaltarse, y se dio cuenta que ya estaba liberada de su encierro (al estar el tesoro destruido) y que podía por fin descansar en paz. Pero quería vivir la vida que le fue negada por lo que intentó poseer, y lo consiguió, al trovador.

Después de llevar el cadáver del pastor al pueblo (la caída le debió matar, aunque no tenía nada roto), los aventureros se fueron de la zona.

El trovador poco a poco fue teniendo sueños de otra época y tenía lapsus de memoria, cuando la mora poseía su cuerpo. Después de un par de malas experiencias, como levantarse en la cama de un mancebo, decidió buscar ayuda especializada. Una bruja.

Allí logro saber que le pasaba y en vez de querer que le exorcizaran a la alma, llegó a un acuerdo con ella para compartir el mismo cuerpo. Imaginaros que montón de posibilidades da eso. A sus competencias había que añadirle las de la mora y podía ser una gran ayuda o un gran problema.

Pero la historia no acabó allí. En una malograda huida de la torre de un esposo cornudo el trovador cayó al vacío y se mató (era su destino, nunca se le dieron bien las alturas). Su alma fue al infierno, por una serie de pequeñas cosas que había hecho, pero la mora

decidió no abandonar su cuerpo y se las ingenió para sanar el cuerpo del trovador, algo de magia y un poco de manga ancha por parte del arbitro. Milagrosamente, para sus compañeros, el trovador sobrevivió aunque ahora con el alma de la mora como único ocupante (pero llevado por el mismo jugador). Y empezó a vivir una nueva vida, aunque después de la caída sus compañeros decían que no era el mismo...”

— José Manuel Laín (18-7-2000)

“Mi canario me sacó de un importante lío: hizo un ataque con guano y le salió un crítico que para más cachondeo, fue a dar en la cabeza de mi sorprendido adversario dejándolo para el arrastre.”

— Pedro García (22-7-2000)

“Hace un par de años tuve la suerte de dirigir una partida con un tío cuya pista he perdido pero que se mete en el papel a más no poder. Era un campesino castellano a quien, con mucha lógica, le temblaban las piernas cada vez que se hablaba de fantasmas, apariciones y demás leyendas. El tema es que, tal era el nivel de representación que, estando el grupo en tierras valencianas escondidos en un torreón de aquellos que usaban los campesinos para refugiarse en caso de ataques de piratas a la costa, escucharon ruidos en lo alto de la torre. No era nada más que una cigüeña, pero eso los jugadores no lo sabían, así que del miedo que tenía, el antedicho campesino optó por incendiar la torre con TODOS dentro, que peor es perder el alma en manos de cualquier criatura del Averno...”

— Eovus de Ätubis (8-8-2000)

“Básicamente todo iba bien [en el módulo *El Sendero de la Niebla*] hasta que el ladrón fue brutalmente asesinado por la Mandrágora (¡¡¡por curioso!!!).

Los otros, junto con el merino, salieron corriendo a sus caballos para huir lo más rápido posible de ahí. Luego la muerte del merino trajo más desgracia al grupo, el cual ya estaba bastante paranoico (salvo el brujo... ¡¡¡estaba en su habitat!!!). Y en el puente (siempre el trágico puente) pasó lo peor. El guerrero y el soldado arremetieron a caballo contra el Blemys y los Guls. El soldado... ¡ooops! Sacó 00 (¡linda pifial!) y cayó por el puente y vaya a saber Dios (¡o el Demonio!) a donde fue a parar.

Quedó el pobre guerrero solitario contra el Blemys a caballo y los Guls, y digo solitario porque el brujo hizo la gran “escapada” y salió corriendo para el otro lado del puente hasta llegar al castillo. El guerrero murió devorado por los Guls, y el Blemys partió hacia el castillo con el cáliz, que tenía el guerrero.

En el castillo el brujo se tragó el cuento de Juan, pero descubrió solito la ceremonia e “intentó” impedirla. Pobre de él. El castillo tiene ahora una nueva decoración. Se han pintado sus paredes de rojo con pinturas *El Brujo*.”

— Sebastián Casañas (13-8-2000)

“Lo que me reí cuando un jugador se empeñó en poner el talismán [de *Arma Invencible*] en la hoja de su espada. Se iba a dar un combate contra los moros y la unidad en la que estaban los PJs se puso de rodillas para orar sobre la cruz de su espadas a Santiago Matamoros. El mosqueo que pillaron los de la unidad al ver esa extraña estrella en la hoja de la espada. A partir de entonces aprendieron: mejor en el pomo y si es posible oculto.”

— Zamakola (22-8-2000)

“Recuerdo una vez en que metí en una aventura un manuscrito lleno de latinajos y quién lo leía se convertía en lobo. Averiguar si el PJ lo leía o no, dependía íntegramente de si el jugador lo leía o no. Dióse la casualidad de que un PJ cogió el papelajo, y ante la mirada atenta de los demás, empezó a recitar: “Lupus androjios perguios basquios” (o argo asín, que ya no me acuerdo).

Imaginad las risas y las discusiones cuando le dije que se acababa de convertir en lobo.”

— Manuel Jim (15-9-2000)

“En el feudo de Comebigot (ubicado en Valencia), existe una ley o fuero, o algo así, que impide heredar el título si no se casan y tienen antes un hijo. La obligación fue impuesta a los nobles por el rey, debido a sus antecedentes de no gustarles las mujeres.

Los PJs llegaron cuando el legítimo marqués había partido a combatir a los moros, engañado por su sobrino, Guillón (ilustrado con unas fotos de Leonardo DiCaprio en *El Hombre de la Máscara de Hierro*). El tal Guillón siempre iba acompañado por un moro de dos metros de

altura (al que los PJs supusieron dotado de gran calibre).

Para heredar, Guillón había raptado a una pueblerina para obligarla a casarse con él, suponiendo que el actual marqués moriría en batalla. La primera aventura era rescatar a la chica... y terminaron así: 2 peleándose con los guardias en una torre; uno, que había sido invitado a cenar con Guillón, en su habitación con Guillón y Mammud (que así se llamaba el moro grandote). El resto, perdido en el castillo.

Estuvieron un mes pensando que iban a ser pasados por las armas."

— Andrés Lorenzo (21-9-2000)

"Yo la use una vez [la Tabla de Sexo]. El brujo del grupo usó el hechizo de *Deseo* con una PJ (llevada por una chica). Falló la tirada de RR y... tiradita en la tabla. Realista no se si es, pero divertida!!! ¿Quién iba a pensar que ese enclenque era un jabato en la cama?"

— Raúl Galve Valero (17-10-2000)

"Voy a contar la historia de un árabe llamado Abu que visitó este fin de semana la Posada de Alvar el Honesto (módulo de Aquelarre, 1ª Edición). Más que la historia son dos pequeñas anécdotas tuyas.

Imaginaos a un bravo soldado nazarí a lomos de un caballo sin ensillar cargando hacia un infante de la Fraternitas Vera Lucis que se encuentra de espaldas a él y paralizado por la visión de una gigantesca Mandrágora de 5 metros. Abu (el soldado) carga con el caballo y su espada hacia el Fraternitas y al llegar a él saca la tirada y obtiene un 1 en 1D5 para elegir localización: ¡¡¡Cabeza!!! El jugador se levanta de la silla al mirar el resultado hace con un mano el gesto de levantar un casco de la cabeza del Fraternitas y con la otra mano da un golpe de espada mientras grita una señal de victoria totalmente improvisada: "¡¡¡¡¡ADIOS MANOLO!!!!!" En este momento, el DJ (servidor) debe detener la partida aquejado de un agudo ataque de risa... Tras unos minutos se consigue recuperar y sigue la partida. Tira el daño y obtiene un miserable "2" que es multiplicado por 2 (ya que es una carga)... El Fraternitas lleva cota de malla y casco. Resultado: no le hace ni cosquillas... Pero no podrá negar nadie que el grito quedo auténtico... ¿no?

Ese mismo bravo y aguerrido soldado nazarí termina la aventura y decide ponerse en manos del sanador del pueblo para recuperarse de las heridas sufridas en la posada de Alvar el Honesto. El buen curandero pifia una primera

tirada y el soldado lo mira mientras le chapurrea en mal castellano: "Otra más y..." El sanador suda y a la siguiente semana vuelve a intentar otra tirada de Medicina: de nuevo una pifia. El soldado árabe se abalanza hacia él al grito: "Te lo dije" Los gritos del sanador alarman al pueblo. Resultado: el árabe es recompensado con unas hermosas vacaciones en galeras castellanas durante 11 años. La última frase del personaje ha sido: "Volveré como Ben-Hur..."

— Antonio Polo (12-11-2000)

"Siempre teníamos un jugador que tenía el bruto con las 7 hachas doble filo, la coraza completa y sus 2,10 de altura, o sea que cuando venía alguien de pinta sospechosa le partía una silla en la cabeza y después preguntaba quién era el infeliz. El susodicho guerrero murió cargando contra un oso polar."

— Ignacio Barbeito (11-12-2000)

"Cuando has hablado del *Deus ex Machina* me han venido muchos recuerdos... Yo también lo jugué hace mucho tiempo y recuerdo (si no recuerdo mal) lo que nos costó encontrar el señor Llull y como nos reímos cuando uno de nuestros jugadores decía que la máquina que habíamos encontrado servía para hacer potaje con garbanzos y la rompió porque decía que estaba rota y que no salía potaje..."

— Antonio Polo (13-12-2000)

"Os voy a contar la historia de un enano con el que yo jugaba, como quería a ese personaje, era de *Rolemaster* (si ya sé... muchas tablas y tal...). Bueno, el caso es que en una aventura se encontró una baldosa azul (que resulta que era para teletransportarse a ese punto) y cómo estaba convencido de que era mágica, se la quedó y la usó de arma contra un mago, que por intentar aquella estupidez (¿a quien se le ocurre atacar con una baldosa y encima pifiar...?) pues le cortó las manos al enano con un hechizo (heridas cauterizadas, que para eso era mago), luego con un hechizo de *Control* hizo que atacara a sus compañeros y murió debido a que estos se lo tuvieron que cargar para matar al mago... sniff, sniff..."

— MAERCS (13-12-2000)

“Verás. Hace tiempo estaba dirigiendo una partidita de este juego, y les planteé al grupo una serie de problemas. La cuestión es que hacía frío por la noche y les dije: “¿Tenéis mantas?”

Y alguno me dijo si o tal... uno en concreto, al que me vengo a referir, me decía: “Si, sí, claro, manta.”

Al rato se encontraron con que tenían que abrir una cerradura y comenté: “¿No tendréis ganzúas y tal, no?”

Y el tipo este me insistió: “Claro, ganzúas seguro. Nunca salgo sin ellas”.

Poco después tenían que trepar y el tipo me dijo que tenía equipo de escalada, además de provisiones y hasta equipo de espeleología si hacia falta, y que para demostrarlo lo tenía todo apuntado en la hoja de personaje.

Por descontado y ya con la mosca tras la oreja porque no lo pillaba con nada, ya que al parecer tenía de todo, le pedí que me enseñará la lista de equipo que tenía apuntada.

Y así lo hizo...

Dos únicas palabras aparecían escritas en el apartado de equipo: LO IMPRESCINDIBLE.”

— Pedro García (14-12-2000)

“La muerte más estúpida de un gran personaje:

Juego: *Aquelarre*.

Personaje: Xenxo, un monje al que le salió *Bajito y Gordito* en la Tabla de Rasgos de Carácter...

Situación: intentó llevar su mula del trote al galope.

Proceso de la Muerte: tira por *Cabalgar* en una persecución y pifia; se cae de la mula. 1D6 de daño. Localización: 1 = Cabeza. 6 -2 de armadura x 2 al ser cabeza = 8 puntos de daño. Como tiene Resistencia 15 = Secuela. Tira la Secuela: 6 = Muerte instantánea.

Resultado: Xenxo, el gran monje de la maza pesada, murió porque una mula lo tiró a tierra.”

— Aram Bonmati (15-12-2000)

“Leches, pero si una cosa parecida le pasó a un Ugi en la Barnacla (*Villa y Corte*).

— Me subo a una silla para abrir la trampa.

— Vale, tira una AGIx5 para ver como se te da.

— ¡¡¡00!!!

— Vale, te caes y te haces 1D3... Tira... 3 PV, ¿donde?... En la cabeza... Son 6.

— Tengo RES 12, así que son la mitad.

— Vale, herida grave, tira... ¡MUERTO!
Historia verídica, la pueden confirmar los mayores “notorios de Ugi”.

— UGI (15-12-2000)

“Me he acordado de una frase que soltó una jugadora jugando a *Cinco Ahorcados de Aquelarre*: decide quemar unos cadáveres encontrados y cuando ya están ardiendo aparece un cazador del pueblo y se horroriza al ver los cadáveres ardiendo (normalmente era más religioso y ético enterrarlos...), así que la jugadora lo único que supo decir fue: “¡Anda, si es verdad! ¡Están ardiendo! ¡Han empezado a arder solos!”.

— Antonio Polo (16-12-2000)

“DJ: Chico, tienes una cazadora (cazador en femenino, claro) para jugar a *Aquelarre*.

PJ: Vale... tiro los Rasgos de Carácter...

DJ: Pues tienes un hijo que mantener...

PJ: ¿Un hijo?... ¡Que lo mantenga su puñetera madre!

DJ: Me temo... que tú eres su puñetera madre.”

— Antonio Polo (16-12-2000)

“Os explicaré lo que pasó a mi pobre maga, Nirlem, en *AD&D*.

Estábamos en un pueblo todo el grupo de aventureros, y como hay siempre los típicos personajes que por su carácter se pican entre ellos y vean que les pasó.

Esta historia la “protagonizaron” Alataza, un paladín de 18 añitos y cara angelical, y Nirlem, una maga de 21 años, de carácter un tanto voluble... y ambos inexpertos (hasta entonces) en las artes amatorias.

Después de un duro día, donde las piques entre ambos personajes habían sido la nota más importante, Nirlem decide que tiene ganas de burlarse de Alataza (tiene esa carita de no haber roto nunca un plato...) y le lanza el hechizo de *Seducción II*.

Alataza sintió el deseo irrefrenable de seducir a Nirlem... pero es un caballero educado...

No todo quedaba ahí... Bergoundin, sacerdote de Tymora (y cachondo como él solo) decidió que sólo Nirlem debía divertirse... así que lanzó sobre ella un *Pensamientos Freudianos* y Nirlem empieza a ver las cosas de manera extraña.

...Alataza se arrodilla ante ella (¡¡¿¿qué hace este tío a esta altura??!!)... le ofrece el brazo (¡¡¡me está mostrando el tamaño de su "instrumento!!!)... dice que la llevará a una mesa (¡¡¡quiere hacérmelo encima de la mesa!!!)...

Así que lancé un D6 para ver como reaccionaría mi personaje ante lo que estaba entendiendo:

1-4: Yo no le hacía ni caso.

4-5: Pasaba de él.

6: Me iba a donde él quisiera.

...Salió 6.

Por lo que a Nirlem, encima, le gustan las proposiciones indecentes de Alataza... Y antes de que la lleve a la mesa, ella tira de él hacia su habitación... y con las prisas no cierran bien la puerta... Todo el grupo apiñado en la puerta, animando a los dos "combatientes" hechizados.

A Alataza se le pasan los efectos del hechizo de *Sedución* de Nirlem, y no acaba de comprender lo que está haciendo, ni porque... pero le gusta, así que continúa, aparte de que Nirlem le anima bastante (y es monina). A Nirlem se le pasa el hechizo poco después, y se da cuenta de que no ha salido como ella quería, así que intenta quitárselo de encima como puede... ¡¡Pero no puede!! Y Alataza sigue "con el trabajo" unos minutos más... En total, aguantó el peazo de bestia 23 minutos de intenso acto amoroso.

Al final, todo el mundo aplaudió al "héroe" por su proeza... aunque él no entendía muy bien cómo había llegado hasta esa situación... cosa que "arregló" el sacerdote de Tymora con sutiles consejos sobre como tratar a las damas... Nirlem, mientras, se escondió debajo de la cama y no salió hasta el día siguiente.

Y encima lo bueno de la historia es que puede ser que mi personaje en estos momentos esté embarazada del paladín.

Que nunca juguéis con los hechizos... yo ya he aprendido la lección, ¡creo!"

— Shagratt (17-12-2000)

"Grupo de *El Señor de los Anillos*: había un montaraz, un par de enanos y una elfa maga, se enfrentaron a Trolls, Orcos y más y van a dormir cuando les atacan unos lobos. Yo pensaba que intentarían espantarlos con el fuego y que seguramente lo conseguirían. Pues en vez de eso se lían a espadas, con lo cual un lobo muerde a la elfa en la pierna y se la arranca de cuajo...

Villa y Corte, la Barnacla: la guardia busca a un PJ por tirarse a una noble y al verse sorprendido por el prometido noble, este huye. Sin embargo, la guardia le espera en la Barnacla

y allí lo encañonan. El tío intenta escapar y otro de los PJ intenta detenerlo, los guardias disparan y le dan dos tiros al PJ follador que le matan y uno de los soldados falla y le da en la sesera al pobre PJ que intentaba detenerlo...

El Señor de los Anillos, Primera Edad, Elfos vs Balrogs, Primer Turno: uno de los elfos pega a un balrog, el otro elfo le pega un hechizo, turno de los balrogs, uno golpea y rompe la columna vertebral a un elfo, el otro golpea y mata al otro, posiblemente la partida más corta de la historia..."

— Agus (18-12-2000)

"*El Señor de los Anillos*: Empieza esa sesión de juego con un torneo en plan olimpiadas, es decir, con pruebas de todo tipo. Una de las más aclamadas era la competición con arco (dado los buenos arqueros que hay en el grupo) y dentro de esta la prueba por parejas. Explico brevemente en que consiste esta: es la misma que sale en un cómic de Thorgal. Los participantes juegan por parejas, uno tira y el otro hace de diana, concretamente hay que darle a una diana de unos 15 cm de diámetro que lleva atada a la altura del ombligo. Obsérvese pues la gran probabilidad que hay para darle al fulano si se falla al darle a la diana. Tras tirar por primera vez se intercambian las posiciones del tirador y diana y se aumenta la distancia. Gana aquella pareja que no se raje y no muera en el intento.

Pues bien, la cosa es que el PJ en cuestión quería agradar al resto del grupo y ni corto ni perezoso se ofrece voluntario a otro de los PJ que no encontraba pareja (un buen tirador él, por otra parte). Os podéis imaginar lo que pasó... Primer tiro y el tío de diana, el otro falla lo suficiente para no darle a la diana, pero sí al infeliz. Tira el crítico de perforación y ¡¡¡100!!! Duró 5 minutos de partida."

— Chris (18 de diciembre de 2000)

"Por cierto, tampoco es bueno jugar con el vino... sobre todo si tu personaje es mujer y estás invitada en el castillo del joven hijo de un noble con cierta fama de sátiro... Puede ser que te levantes en una misma habitación con dos tipos que no conoces y un burro, pringada de algo extraño y embarazada hasta la cabeza (hecho real que sucedió en cierta perversa partida de *Ars Mágica*)."

— Antonio Polo (18-12-2000)

“Yo recuerdo una en la que los PJs salían para hacer algo muy importante y secreto escoltando a un tipo que era el único que sabía qué hacer... y al que mataban a los dos minutos de partida... Y claro, los “malos” buscándolos a ellos...”

— Ricard Ibáñez (19-12-2000)

“Sobre muertes absurdas.

Una en *Aquelarre* que me fastidió uno de mis mejores personajes. Y todo por no pensar un poco en aquel momento. Era un marino bastante currado que en el momento de comenzar la partida viaja hasta el puerto en el que quería buscar trabajo, o algo así. Jugó la campaña del *Rerum Demoni*, supongo que la mayoría lo habrán jugado, pero por si acaso no voy a decir nada trascendente. Pues lo dicho, nos enfrentábamos en un bosque a un olocanto, íbamos en fila yo en segundo lugar y delante un almogábar. El olocanto nos atacó y él susodicho almogábar se dedicó a esquivar el tremendo bicho. Idea maravillosa, que todavía hoy no se muy bien por qué lo hice, le dije que nos intercambiásemos las posiciones, creo que yo tenía bastantes más puntos de vida y a él no le quedaba mucho para desmayarse; pues nos intercambiamos... y yo me quedé enfrente del olocanto... CON MI ESCUDO Y SIN ESQUIVAR, que lo tenía al 15%; duré el primer golpe, y el olocanto me hizo un bicho moruno con una burrada de puntos de daño... el resto pues los que jugaron ya lo saben y los que no ya lo sabrán, que te queda una cara.”

— Horus (22 de diciembre de 2000)

“Y no me vengáis con el cuento del coco de la hoguera y la inquisición y esas tonterías, que a uno de los nuestros lo pillaron y el muy cabrón ya había hecho sus tratos con Frimost y cuando empezó la barbacoa invocó un ígneo que se lo llevó volando al tiempo que le salían alas de fuego de la espalda. El Vaticano esta tramitando ahora su beatificación y el cabrón tiene un refugio en una isla del Mediterráneo donde se ríe de la Iglesia y de su pastelera madre.”

— Jerónimo de Campanzas (25-12-2000)

“Tengo un jugador (ladrón) que se empeña en luchar de formas raras... “Cojo un garfio y me lo engancha en el antebrazo derecho enrollándome la manta”... “Me acerco por detrás

del caballero e intento meterle en el saco sin que me oiga”... ¡Deberíais haberle visto derribar a un muerto viviente corriendo a su alrededor junto con un fraile mendicante, cada uno con un extremo de una cuerda, hasta que consiguieron atarle!”

— Pablo (2-1-2001)

“En una pequeña escaramuza, mientras el guerrero se dedicaba a lo suyo se nos enfrentó al alquimista y a mi un tipo forrado con una armadura completa. Como ni yo con mi cuchillo, ni el hechicero con el suyo (no le quedaban PC para hacer encantamientos) podíamos hacer gran cosa, decidimos recurrir a la táctica almogábar, a saber engancharlo, tirarlo al suelo y luego buscar un hueco en la armadura donde meter la faca. Como mi talla es más bien reducida (¿quien ha dicho enano?!) me tuve que lanzar a las piernas y soltar mi cuchillo mientras el alquimista cargaba contra el pecho. No se muy bien como conseguimos derribarle pero con tan mala fortuna que el forzudo guerrero sujetaba los brazos de nuestro no demasiado hercúleo alquimista y así evitaba el apuñalamiento. Encontrándome yo asido a la cintura del rufián sin más armas que mi ingenio y sin poder moverme un ápice para evitar que se liberase, tuve la buena fortuna de fijarme que tenía su cota de mallas la correspondiente abertura para realizar las necesidades. Así que ni corto ni perezoso desasí las ligaduras con mis dientes y le propiné un fuerte mordisco en salvas sean las partes que obligo al guerrero a soltar la presa sobre el mago, el cual finalmente consiguió hundirle el cuchillo en la garganta sin que por ello aflojase mi 'peculiar' presa.

Si, si, vosotros os reiréis, pero el guerrero se está descojonado.”

— Jerónimo de Campanzas (18-1-2001)

“Unos PJs se enfrentan a una mandrágora: uno de ellos lanza flechas incendiarias y el otro le tira una manta ardiendo. Mientras estos dos valientes luchaban, un tercero (armado con espada) arremetió contra la criatura arbórea, sin suerte y recibiendo tres brutales ramazos que lo dejaron descoyuntado y sin sentido. Perdiendo puntos negativos. Viendo la suerte de su compañero, el arquero no se lo pensó dos veces y poniéndose en peligro, corrió hasta él para apartarlo del combate e intentar reanimarlo con *Primeros Auxilios*. El otro guerrero con la manta ardiendo en una mano y una lanza corta en la otra, cargó también contra la mandrágora. El arquero retiró a tiempo al caído mientras que el lancero enrollaba la

manta alrededor de tronco de la bestia y clavaba su lanza en él. Retirándose inmediatamente a socorrer a sus dos amigos.

La criatura, prácticamente en llamas a causa de todos los ataques anteriores con fuego y sobre todo por la manta, arremetió ella esta vez contra los dos. Viendo esto, resolvieron correr en direcciones opuestas tratando de atraer su atención (y así alejarla de su tercer compañero herido en manos de los demás jugadores que no podían luchar) pero para ello debían pasar cerca de ella sacando las tiradas correspondientes. La mandrágora sólo podía atacar a uno. Eligió al arquero. No tuvo suerte. Fue su última batalla. Pero pereció presa del fuego.

Los demás se salvaron todos..."

— El Castigador (9-2-2001)

"Una tarde en que los aguerridos Pjs se enfrentaban a una manada de lobos. Al final ganaron, pero el tema era que los Pjs sacaban críticos y los lobos (con su paupérrimo 15% por agilidad) lograban esquivarlos, incluso sacando esquivas críticas... y eso paso al menos 5 o 6 veces en todo el combate (por parte de un bando y otro)."

— Hardeck (25-4-2001)

"El primer mago, tras superar bastantes cosas jodidas tuvo la mala suerte de tomarse una poción de furia y atacar al ladrón del grupo (que lo llevaba yo) y como este era mas violento que otra cosa acabó por romperle el cuello.

El mismo PJ se hizo otro mago y vendió el alma al demonio consiguiendo así muchos hechizos y una sombra, pero tuvo la mala suerte de que una noche de estas en que los PJs deciden separarse porque el camorrista de turno quiere pelearse (el mago en este caso) le apareció un upiro que le atacó por la espalda con un ¡¡¡01!!! (critico a la cabeza) y el pobre mago que iba sin casco ni nada saco un 92 al esquivar y fallo estrepitosamente. Resultado: un cadáver de mago sin cabeza y dos magos muertos en la misma campaña.

Otra cosa kuriosa de la campaña es que todo aquel PJ que se juntaba con el ladrón acabó muerto: los dos magos, nuestro clérigo (asesinado por el mago oscuro) y el guerrero que llevaba mas de 3 campañas vivo (aunque el pobre llevaba la maldición del lobosome). Solo el ladrón sobrevivió a la campaña."

— HUMA2000 (26-4-2001)

"Yo hasta ahora solo he tenido un adorador del demonio. Era un malo de libro, con su propio señorío feudal en el que cometía sus crueldades.

El hombre murió también de libro, asesinado por un héroe local con el que se había retado a muerte en combate singular (héroe que tenía unos penalizadores de la leche porque el PJ le había medio-envenenado y le había lanzado una maldición para que no durmiera). Pero, como no podría ser de otra manera, el bueno derroto, mato al malo y salvo a toda la comarca de su crueldad.

Y os juro que yo no toque nada, las tiradas de dado salieron tal cual. Muy legendario todo (aunque mi jugador no opina lo mismo, la verdad."

— Tiberio Sempronio Graco (26-4-2001)

"Los PJs llegan a las puertas de un castillo y tratan de convencer a sus ocupantes, que están en las murallas para que los dejen entrar. En esa partida eran seis, sentados en una mesa grande, y tras negársele el acceso, cada uno propone un plan para entrar, pero el caso es que se esta armando un follón considerable y el Master (un servidor) no se entera de nada. Total, que los calmo y les digo: "...hablar mas bajo que si no os van a oír desde las almenas...". En esto que los PJs, se miran unos a otros, se juntan en un extremo de la mesa y se ponen a hablar en voz baja, casi susurrando..., por si les oían desde las almenas (al final me tuve que acercar haber de que estaban hablando).

La misma partida (por cierto es la primera del Aquelarre 1ª edición), los Pjs se dirigen al pueblo para conseguir información y ayuda para asaltar el castillo de antes:

– PJ 1: Voy a la taberna y busco gente que nos ayude.

– PJ 2: Espera un momento, el noble seguro que tiene espías en el pueblo. ¿Cómo vas a saber quien puede ser un espía?

– PJ 1: ¡Muy facil! ¡Se lo pregunto!

– PJ 2: (descojone generalizado) ...claro, vas y le dices: "Perdona, ¿tu no seras un espía?"

Esta frase le persiguió durante mucho tiempo y se convirtió en una coletilla de nuestras partidas."

— Hardeck (26-4-2001)

"Alquimista de turno usando el hechizo de *Información* (el hechizo petapartidas por excelencia, cabe destacar que yo solo permito que se use una vez por noche):

– Master: Ejecutas correctamente el hechizo, la entidad llega y se come el pan y el vino con avidez...

– Alquimista: ¿Que? ¿Esta bueno?

– Voz: Si (a continuación se va porque ya a respondido la pregunta, dejando al jugador con un palmo de narices y al resto descojonados)."

— Hardeck (26-4-2001)

"El típico personaje del pupas: un picaro que perdio un ojo, una mano, perdio varios puntos de resistencia permanente y ademas tenia un par de maldiciones de origen sobrenatural (no el hechizo)... ¡pero no moria! (para orgullo de su jugador)

Otro personaje tipo: el alquimista. Se caracteriza porque cuando le matan el personaje se hace un clon del anterior, otro alquimista con las mismas características, competencias y hechizos similares."

— Hardeck (26-4-2001)

"Una reflexión sobre el Bien y el Mal, o que pasa en un grupo de PJs donde la mitad son buena gente (¡vive Dios!) y la otra mitad mala (el infierno paga mejor).

Protagonistas:

— El Barón (futuro Ladrón): bueno (entre comillas).

— El Obispo: va por temporadas.

— El Alquimista: según el tipo que elija para el PJ.

— Los Mercenarios: empezaron neutrales pero poco a poco se fueron al lado oscuro...

— El Master: un servidor.

Empecemos, inicialmente el Obispo es bueno, el Alquimista malo y los mercenarios neutrales.

Aventura del *Rinascita* en que Uko exige al Barón que entregue a uno de sus amigos o que le diga las seis palabras sagradas. Este sin vacilar le indica al Alquimista y Uko lo mata. Tras esto el alquimista pill a un cabreo de narices mientras le reprime su comportamiento al barón; los demas jugadores se abstienen de comentar nada. Finalmente se calma y promete no cargarse al barón con su próximo personaje. Nace un nuevo Alquimista esta vez bueno.

Otra aventura del *Rinascita*, los PJ se encuentran a un cura muerto y el Alquimista (que por una vez no se cogió el hechizo de *Información*) decide usar *Invocación de Animas* pifiando soberanamente. Yo que nunca me había encontrado en esta situación, me llevo al jugador a otra habitación, pero antes de irnos el buen

barón dice "pues podías sacar al alquimista que mato aquel demonio... de todas formas era malvado y seguro que esta en el infierno...". Os podéis imaginar que paso a continuación. Digamos que a aquel olvidado alquimista le dejaron salir un rato del infierno. Resultado, la aventura a tomar por saco, el alquimista poseído se va a las montañas acompañado del Obispo que intentara "exorcizarlo" y el resto de los jugadores que supondrán que el Alquimista habrá vuelto a perder otro personaje.

Ahora es cuando la cosa se líaa... El Obispo, cansado de ser el hijo segundón de un noble, decide llegar a un trato con el Alquimista para que se cargue a su padre y a su hermano mayor para heredar vía hechizo de *Maldición*. El Alquimista accede pero a cambio deberá ayudarle a vengarse del Barón (exigencias del personaje). Pues con este cuento me llegan a mi una tarde, avisándome que se van a cargar al Barón. Viendo el panorama, decido hacer una aventura dando oportunidades para que el Barón se salve. El plan consiste en que el Obispo contrata al mejor grupo de mercenarios disponibles para capturar al Barón y entregárselo al Alquimista, el cual hará con él un *Aquelarre a Guland*, con vistas a conseguir un silfo, amen de vengarse.

La aventura comienza en el castillo del barón donde recibe un mensajero (uno de los mercenarios) diciéndole que se traslade a Santiago para evaluar su acceso a la Orden de Santiago (uno de los mayores deseos del Barón), por el camino se encuentran en una posada un grupo de mercenarios que casualmente van por la misma dirección y deciden acompañar al grupo para "mutua protección". Otro detallito que encuentran en la posada es a un notario, el cual propone a los PJs que redacten su testamento, "por lo que pueda pasar". Todos los PJs acceden encantados (en aquella época poseían todos hectáreas de tierra y veían bien dejarlas a otros jugadores, en lugar de dárselas a la familia... ¡buitres!). Así que les doy a todos un papel y que escriban su testamento, eso si, solo conocerá el usuario hasta su muerte.

La aventura continua y en una noche en el camino, aprovechando un turno de guardia (los PJs decidieron hacer parejas y había un turno en que solo estaban los mercenarios), los mercenarios desarman y amordazan a todos, llevándose al Barón, diciéndole a los PJs mercenarios que no es nada personal e indicándoles que dejarían sus armas y bienes varias leguas delante (el Obispo aprovecha y se esfuma). Los hechos se desarrollan y llegamos al final enfrentándose los PJs mercenarios a sus contrapartidas, los cuales tenían competencias de combate de 90+ (como los PJs). Tras un buen rato de combate, los PJs se rinden y al final se unen al Alquimista (incluso torturando al pobre Barón). El Alquimista invoca a Guland y en otras

partidas consigue su silfo (por las molestias), aunque no le durara mucho, ya que a la siguiente aventura morirá, con lo cual genera otro Pj alquimista, esta vez bueno. El Barón se convirtió en un Ladrón bueno.

Antes de seguir, os estaréis preguntando que paso con el testamento del Barón ... je,,je, se lo dejo todo al Obispo (según el para que quedara entre la nobleza), siendo este el que había pagado a los mercenarios, mientras que a los Pjs que habían intentado rescatarlo no les dejo absolutamente nada.

Antes de morir el Alquimista malo instruye (competencia *Enseñar*) a los mercenarios, los cuales invocan a Frimost y se hacen sus servidores. En sucesivas partidas es donde aparece el problema. El Obispo vuelve a cambiar de bando y se vuelve bueno, con los cual ya son tres buenos (junto al Ladrón y al Alquimista) frente a los cada vez mas malos mercenarios. En la siguiente aventura Frimost encarga a los mercenarios cargarse a un santo logrando con ello el premio de conseguir un ígneo. Los PJs buenos no ven muy bien esto y acompañan a los malos para intentar impedirlo (y redimir a los malos con la ayuda del santo). La cosa acaba con los malos que van a matar al santo y a los buenos que casi pueden llegar a las manos con sus colegas para impedirlo. Al final el santo se deja matar, impidiendo la pelea y les dice a los buenos que su buena voluntad tendrá recompensa en el futuro (vamos que les echara una mano).

Bien pues nos acercamos al desenlace de toda esta historia, en una nueva aventura, los Pjs habituales mas un PJ estudiante (bueno), se adentran en un castillo en ruinas con fama de encantado. Allí se encuentran con un demonio menor, que reconoce a los mercenarios como de los suyos y ordena a todos que se arrodillen y le adoren, cosa que los mercenarios hacen inmediatamente, pero los PJs buenos se niegan en redondo. El demonio ordena a los mercenarios que maten a los buenos, con lo cual los mercenarios desenvainan sus espadas... Los buenos, recordando al santo anterior, deciden pedirle ayuda y en este que el Obispo saca un O3, con lo cual el santo aparecerá en 1D3 asaltos (3), eso si el Obispo sigue rezando durante esos tres asaltos y no es interrumpido. Así que nos encontramos nuevamente ante la batalla del bien contra el mal, hermano contra hermano, PJ contra PJ.

1º asalto: los mercenarios usan *Aumentar la Fuerza* (Fuex2 y armadura +10), con lo que a los buenos se le pone difícil la situación, teniendo en cuenta que los malos tiene un 90+ en combate y armadura tipo 6, mientras los buenos son un ladrón, un estudiante, un alquimista y un obispo que no puede hacer nada excepto rezar. Lo que viene a continuación es de leyenda, los malos sacando críticos, los buenos

haciendo paradas (criticas a veces). La cosa empeoro cuando los buenos se quedaron sin armas para parar (por la fuerza y el tipo se les habían caído o roto), tomaron la decisión desesperada de usar sus propios cuerpos para proteger al Obispo de los ataques... Termino el 3º asalto, con el Obispo intacto que consigue la ayuda divina, los malos frustrados por no haber podido evitarlo y el resto de los buenos despedazados en el suelo.

La aventura acabo con el castillo derrunbándose por la lucha divina-infernal, el Obispo corriendo perseguido por los mercenarios y que finalmente logro escapar para ver un nuevo amanecer (al salir del castillo, dio la vuelta al mismo y se fue por detrás, mientras los mercenarios iban de frente creyendo que se había metido en el bosque de enfrente). Sin duda esta fue la aventura en que los jugadores salieron mas contentos de todas las que he hecho, incluso los que habían perdido el personaje ... Bueno, los malos no salieron muy contentos que digamos."

— Hardeck (26-4-2001)

"¿Alguien recuerda *El retorno del Señor del Segre*? una partidita muy divertida aparecida en alguna vieja Líder, no recuerdo el numero...

Un niñato de la alta nobleza, desarmado y sin armadura, se planta delante del señor, que va con su caballo, su armadura completa y un peazo espadón que lleva con una sola mano. Interesante, ¿no? (y no es por entrar en el tema de armas a 2m manejadas a 1m).

Bien, al señoritingo en cuestión, no se le ocurre otra genial idea que, para desarmar al endemoniado señor, agarrar su espada con las manos desnudas ¿¿??

A estas, el arbitro le pregunta que si realmente esta dispuesto a llevar a cabo semejante locura, a lo que el jugador contesta que si, que el es mas chulo y bla, bla, bla...

Resultado: tenemos a un noble señor (ja, ja) desangrándose y sin dedos...

No recuerdo si llegamos a finalizar esa partida, pero lo que nos reímos..."

— Bergerac (30-4-2001)

"Campana *Ad intra mare*: Gromenis esta enrollada con uno de los personajes (y se portaba muy bien) pero aparece un apuesto soldado en escena. Resultado Gromenis se pone melosa y claro el otro perro no es de piedra (aunque tenga mujer y tres hijos, algunos de ellos bastardo, seguro). Y, aunque no la uso mucho, tiradita en la tabla de sexo: 96 (que no 69), misógino y

jodido, ya sabeis un problema de incontinencia sexual relacionado con la visión de su bisabuela bañándose cuando era niño... y Gromenis mosqueada baja donde el otro jugador diciendo que la han violado, mosqueo amenazas de muerte, y el jugador (un almogavar llamado Pako) que si polvito de reconciliación: tiradita en la tabla de sexo: 96, una disfunción erectil causada por la edad, misogino, gromenis rebotada y el descojono padre."

— Jaun Zuria (30-4-2001)

"Catedral de Toledo, por la noche: tres personajes entran sigilosamente para investigar algo extraño relacionado con la catedral. Resultado: tratan de esquivar a un guardia, dos lo consiguen sigilosos y se esconden, al otro le pillan con las manos en la masa y lo primero que hace es gritar, como un perro ("¡¡¡No estoy solo!!! ¡¡¡Venían otros dos conmigo!!!). Total que dan la alarma y les acaban pillando a todos. Aún deben seguir sus huesos en alguna celda (lo que mas me jodió es que eran los tres únicos jugadores y no pude acabar la aventura)."

— Jaun Zuria (30-4-2001)

"Aunque [esta anécdota] es de *La Leyenda de los 5 Anillos* que tiene un hechizo similar [a *Información*] (por eso el Semi-OT). Pues bien... en una partida vamos por un camino del bosque y nos atacan unas sombras idénticas a nosotros (los PJs). Cuando acaba el combate uso el hechizo y pregunto: "¿De donde proceden las sombras que nos atacaron?" Y la respuesta del DJ: "Del Bosque".

Y en la misma partida vemos a un tipo echado en el suelo apoyado contra la pared, muerto, y una mancha de sangre que comienza a 2,5 metros y sigue hasta detrás del muerto (vamos que lo lanzaron contra la pared y luego se deslizo por la misma hasta el suelo) y uso de nuevo el hechizo y pregunto todo convencido: "¿Qué mató a este hombre?" y me responde: "Un golpe en la nuca". Vamos, que las dos veces que lo usé me quedé como estaba por no pensar bien las preguntas... eso sí, nos reímos la tira..."

— Maercs (3-5-2001)

"Divertido si es, lo que no se es si quizás Ricard estará de acuerdo con estos métodos, algo macabros a su vez..., el caso es que el hombre bastante feo de por si, llevaba encima la pesada carga de un par de cicatrices en la cara,

la falta de una oreja y la desfiguración a causa de las llamas de una parte del cuello..., harto de no ligar ni con ciegas, compro una poción, la cual ni existe en el manual, pero el tío se lo trago, el caso que poniendo un poco de nuestra parte y sus buenas tiradas, el tío se ligó a la mas guapa... (¿¿¿Sería suerte lo de las tiradas??? ¿¿¿O sería el maldito placebo???) El caso es que el hombre está harto contento y se cree todo un Don Juan, veremos que depara la continuación de la campaña...."

— Gustavo Núñez (25-5-2001)

"Estaban en una iglesia donde habían matado al cura a hachazos (no ellos), y siguiendo la más pura tradición dungeonera se pusieron a buscar puertas secretas. Uno de los pj's, un almogávar, me dijo que iba a mover el altar para mirar debajo, así que le dije que bien, que hiciera una tirada de FUE x2, pero que si sacaba un crítico hacía un sobreesfuerzo podría tirar el altar..."

Bueno, la tirada fue... ¡¡¡02!!!

El altar rodando, partido por la mitad, el sacristán corriendo a avisar al alcalde (por cierto, el almogávar estaba buscado por la justicia, así que andaba todo angustiado). Entonces, por el sacrilegio de profanar el altar, le puse temporalmente (aconsejado por Byron) lo de maldito por Dios, y para que no se diera cuenta así de pronto, pues le dije que estaba angustiado, que sudaba, tenía picores y tal (y de vez en cuando le quitaba un punto de vida), pero el tío no salía de la Iglesia ni por cuanto hay, y seguía perdiendo puntos de vida, cada vez más nervioso, hasta que se lo llevó la guardia..."

— Arson Madrox (16-7-2001)

"Uno de los PJs, un médico, cayó inconsciente al agua en medio de una reyerta, y otro (un juglar) se dedicó a salvarle utilizando su bastón ya que no sabía nadar. Como si estuviera pescando, oyes..."

— Arson Madrox (16-7-2001)

"El médico del grupo pifia en el bosque una tirada de *Otear* cuando están buscando al Cynocéfalos y le digo que está convencido de que está escondido tras unos arbustos, ante el grupo. Los PJ se preparan y avanzan cuidadosamente hacia donde él indica, excepto el médico, que decide retroceder unos pasos y mantenerse en la retaguardia... Le hago tirar por Suerte y falla. No

digo nada. Me levanto, me coloco a su espalda y le soplo en la nuca... Luego le describo una vaharada de olor animal, carne podrida, carroña y tal... y le digo que tire por *Escuchar*, diciéndole que nota un gruñido sordo, de esos que hacen los perros cuando gruñen desde el fondo de su garganta.

Luego le hice tirar por IRR a ver si se hacía caca encima..."

— Ricard Ibáñez (23-7-2001)

"Los Guls, en cuya descripción podemos encontrar que sólo se aplacan ante vino y sexo (no pone nada de mantener relación con el sexo contrario ni leches, estos no entienden ni de carne ni de pescado, ya lo dice el refrán, en tiempos de guerra todo agujero es trinchera). Un amigo mío, siendo el último del grupo en quedar vivo, cuando el resto estaba tirado en el suelo con la Resistencia en negativos y rodeados de cinco de estas criaturas, recordó este detalle sobre los Guls, así que mientras el resto de compañeros se descojonaba, el citado amigo se bajó los pantalones y los calzones y se pudo mirando para poniente. Los gritos todavía resuenan en aquella cueva..."

— Diego de Deza (24-11-2001)

"La partida con la que más me divertí en *Aquelarre*, una de las primeras, era con un jugador cuyo personaje era un obispo feo, bajito (creo que no llegaba al 1'40), jorobado, cojo, y libidinoso. La de risas que me he echado con las cosas que hacía aquel obispo. Y siempre se las apañaba por salirse con la suya con alguna picaresca o bravuconada mientras encontraba posibilidad de no desvainar la espada y que haya posibilidad de que le maten. Yo creo que hubiera sido capaz de vender a su madre si con ello salía ileso. Y siempre tenías la seguridad de dónde encontrarle cuando no estábamos haciendo algo: sólo había que preguntar por tabernas y por "chicas públicas", solía estar en alguna taberna con una chica a cada lado."

— Cristina Amor (27-3-2002)

"Recuerdo que jugando a *El Príncipe Valiente* (sí, he dicho *El Príncipe Valiente*, que todo se ha de probar) una de las miniaventuras que sufrían los PJs era la del asalto de los pueblerinos. La cosa fue que les asaltan unos pobres hombres y al principio jiji jaja les vamos a dar pero bien. Pero al final empezaron a sacar

malas tiradas y acabaron todos por el suelo medio muertos y en pelotas mientras los del pueblo se rifaban monturas, armaduras, etc. entre jijis y jajas. Entonces decidí intercalar otra de las miniaventuras del módulo que se llama *Lancelot al rescate!* ¡Que bonito!

Según decía esta aventura era para cuando los PJs lo estuvieran pasando mal, pues este sujeto aparecía e imponía orden. Bueno. Lo represento rollo épico, en lo alto de un risco el jinete con su arma en la mano mientras su montura relincha erguida sobre sus cuartos traseros. ¡LANCELOT AL RESCATE!

¿Os lo imagináis?

Pues eso. los pueblerinos empezaron a sacar tiradas (de pesetas, porque se juega sin dados) y le dieron la del pulpo al Lancelot. Con lo que continuaron con sus jijis jajas."

— Diego de Deza (17-4-2002)

"Por una serie de circunstancias, los PJs se alojaban en la mansión de un señor (eran, en su mayoría, nobles). El PJ "épico" en cuestión, se las arregla para provocar una revuelta en el pueblo, por cuestiones totalmente absurdas. Cuando el pueblo intenta asaltar la casa, él se escapa por una ventana de la parte de atrás y consigue escapar sin que nadie lo vea. Se refugia en la iglesia y le corta el cuello al cura, atrincherándose allí. Mientras, la revuelta es sofocada por los PJs y los PNJs que están de parte del señor (no podía permitir que se lo cargasen).

Se supone que el PJ "épico" (oculto en la iglesia) no se entera de estos acontecimientos. Sin embargo, como estaba presente en la partida, de repente dice: "Salgo de la iglesia y vuelvo a la casa".

Master: "¿Por qué? Tu Pj cree que está ya tomada por el pueblo".

PJ: "Pero se lo piensa mejor y prefiere ayudar a sus compañeros de una forma épica."

Después de mucho discutir, los demás jugadores me piden que le deje hacerlo y, así, seguimos jugando. Cuando llega a la casa, otro PJ le dice: "¿Dónde estabas? Nos hubieses sido de ayuda." (Los de la casa no sabían que había huido). PJ "épico": "Me fui a la iglesia a hablar con el cura." Otro PJ: "¡Qué cobarde!"

El tío va y se ofende, retando al otro a duelo. El otro PJ le vence y se lo carga, afortunadamente para todos. Después, le hice un soldado con mucha fuerza, al servicio de otro jugador. Eso me pasa por dejarle llevar un noble. Estuvimos toda la tarde sin hacer nada de utilidad."

— Mari Fe Lación (21-4-2002)

"Personalmente me viene a la memoria un grupo de jugadores que tuve hace bastantes años, que se hizo con la Piedra [sin nombre] en una ocasión pero antes de que pudieran tener oportunidad de usarla la perdieron cayéndoseles al mar. Aquello les sentó como un tiro (tenían aprendido el hechizo *Elixir de la vida*, el cual necesita la Piedra para realizarlo) y uno de ellos tuvo la idea de indicar el punto exacto donde se hundió la piedra, en unas cartas y mapas de navegación.

Le exigí dos tiradas, pero negociando se quedó en solo una. Sacó un crítico en *Astrología* y anotó el punto exacto en el mapa. Dicho mapa junto con el hechizo, se lo han ido pasando con el tiempo unos jugadores a otros, con la esperanza de que alguno recupere la Piedra de alguna manera...(Como no lo hagan con una Sirena amaestrada o una Ondina...la Piedra se la tragará un atún..."

— El Castigador (10-6-2002)

"Este viernes, por cierto, por fin he podido acabar de dirigir por primera vez el *Ad intra mare*. Palmaron un total de tres jugadores (estoy en forma todavía jajaja), el último de ellos al final de la campaña: decidió de forma voluntaria quedarse a ver la lucha entre Lucifer y Agaliarethp; así que la isla con el PJ incluido se fueron al carajo. Sobrevivieron tres PJs que a las ocho de la mañana (tras ocho horas de partida) llegaban en la nave a St. Jeroni de la Murtra."

— Diego de Deza (21-7-2002)

"Módulo: *El Loco* (Campaña: *Danza Macabra*).

Los PJs, todos ellos sin excepción, terminan encerrados en el pozo del pueblo a la espera de ser conducidos uno a uno a una enorme y calurosa hoguerita en medio del pueblo. Los PJ se desesperan. Uno de ellos, un atlético marinero tartamudo, decide intentar la escalada y el DJ se lo pone difícil.... Pero no es ningún problema: un 09 y lo consigue.... Llega hasta el borde del pozo y mientras se agarra a él le pide a un compañero que le echen una cuerda...

Uno de sus compañeros, un goliardo enano (igual que Chicho Terremoto pero con sotana...) mira en su equipo y encuentra una cuerda con garfio (¡mira que no mirar su equipo los aldeanos bravidos!) y decide lanzársela. Tira y 0 + 0: un 100 hermoso y bonito... El garfio se engancha en la ropa del marinero y el goliardo tira hacia abajo, el marinero se suelta y cae unos preciosos 3 metros dando con la espalda en el

suelo.... Y nunca más volvió a sacar la tirada de *Trepar...*"

— Antonio Polo (8-8-2002)

"Módulo: *El Pacto (Aquelarre 1ª edición)*.

Los PJs, contratados por un noble, se dirigen a Incinillas a rescatar a una noble dama en apuros. En el camino se les presentan una recua de soldados brutotes que les piden un par de monedas como "peaje"... El noble se les encara y suelta algo así como: "A por ellos, que son pocos y cobardes y además pa eso os pago...". Los PJs se lanzan al combate.... ¿Todos? Todos no... Uno de los PJ, de Rasgo Cobarde, decide retroceder y se escabulle (según sus propias palabras, para realizar una maniobra envolvente...). Cuando vuelve a aparecer el combate ha terminado y el noble, un poco cabreado, se baja del caballo.

— ¡Tú! ¡Sabandija! Baja del caballo ahora mismo...

El otro baja del caballo. El noble arranca una gruesa rama de un árbol cercano y le dice:

— Quítate la camisa e inclínate...

El PJ, que se huele lo que ocurre, en un ataque de autodominio y coraje se arrodilla a los pies del noble, llorando y suplicando, pidiéndole a gritos que no le haga nada.... Aunque, al mismo tiempo, aprovechando lo confuso de la situación, le manga al noble la bolsa con su dinero... 200 maravedíes que pasan a sus manos. El noble, sin percatarse del robo, se muestra inclemente y termina azotándole las espaldas con la "ramita"... Por cada azote que contaba el noble, el PJ contaba sus monedas...

Un poco más tarde, los PJs y el noble llegan a Incinillas. Allí son recibidos con poco entusiasmo y con miradas violentas y hoscas. Entonces, el PJ ladrón y cobarde, en un ataque de genialidad, decide ganarse rápidamente a los aldeanos. Abre la bolsa con los 200 maravedíes del noble y comienza a lanzarlos al aire gritando: "¡Paso al barón de Fulano! ¡Dejad paso al barón de Fulano!".... Casualmente, el noble les había advertido a todos ellos que quería realizar el viaje con toda discreción y que nadie supiera su verdadera identidad... Así que el noble, saliéndole la bilis hasta por las orejas, vuelve a bajar del caballo y llama al PJ... El otro, que ya sabía lo que venía a continuación, se baja del caballo, se quita la camisa y se inclina.... Nueva tanda de palos...

Lo malo es que poco después el noble echó mano a su bolsa y al advertir que no había nada comenzó a sumar 2 + 2....."

— Antonio Polo (9-8-2002)

Parte 9

Canciones y Poemas



Calderón de la Barca: *La Vida es Sueño*

Por Calderón de la Barca (enviado por Antonio Santo) (16-11-2000)

Nace el ave, y con las galas
que le dan belleza suma,
apenas es flor de pluma
o ramillete con alas,
cuando las etéreas salas
corta con velocidad,
negándose a la piedad
del nido que deja en calma:
¿y teniendo yo más alma
tengo menos libertad?
Nace el bruto, y con la piel
que dibujan manchas bellas,
apenas signo es de estrellas
gracias al docto pincel,
cuando atrevida y cruel
la humana necesidad
le enseña a tener crueldad,
monstruo de su laberinto:
¿y yo, con mejor instinto,
tengo menos libertad?
Nace el pez, que no respira,
aborto de ovas y lamas,
y apenas bajel de escamas
entre las ondas se mira
cuando a todas partes gira,
midiendo la inmensidad

de tanta capacidad
como le da el centro frío;
¿y yo, con más albedrío,
tengo menos libertad?
Nace el arroyo, culebra
que entre flores se desata,
y apenas sierpe de plata
entre las flores se quiebra,
cuando músico celebra
de los cielos la piedad,
que le dan la majestad
del campo abierto en su ida;
¿y teniendo yo más vida
tengo menos libertad?
En llegando a esta pasión,
un volcán, un Etna hecho,
quisiera sacar del pecho
pedazos del corazón.
¿Qué ley, justicia o razón
negar a los hombres sabe
privilegio tan suave,
excepción tan principal
que Dios le ha dado a un cristal,
a un pez, a un bruto y a un ave?

Carmina Burana

Enviada y traducida por Lord Byron (16-11-2000)

*O fortuna
velut luna
statu variabilis
semper crescis
aut decrescis;
vita detestabilis
nunc obdurat
et tunc curat
ludo mentis aciem;
egestatem
potestatem
dissolvit ut glaciem.*

*Sors inmanis
et inanis,
rota tu volubilis,
status malus,
vana salus
semper dissolubilis
obumbrata
et velata
michi quoque niteris;*

Tú, Fortuna
como Luna
mudable en tu estado,
siempre creces
si no menguas;
la detestable vida
hoy maltrata y
cura después
por juego al alma alerta;
el arrojo
y el poder,
los funde como hielo.

Suerte inmoral,
desalmada,
tú, rueda en movimiento;
el malestar,
la breve salud,
siempre puedes quitarnos
tú, sombría
y velada,
a veces brillas por mí;

*nunc per ludum
dorsum nudum
fero tui sceleris.*

*Sors salutis
et virtutis
michi nunc contraria
est affectus
et defectus
semper in angaria.
Hac in hora
sine mora
corde pulsum tangite
quod per sortem
sternit fortem
mecum omnes plangite!*

y hoy por juego
mi espalda
ofrezco a tu perfidia.

La suerte buena,
deseable,
hoy contraria a mí
se completa
y se tuerce
en servidumbre eterna.
En esta hora,
sin demora
tañed todos con brío;
que la suerte
tumbó al fuerte,
¡todos llorad conmigo!

Romance del Tribunal y el Trobador que los Apeló

Enviado por Lord Byron (16-1-2001)

Al Tribunal yo reclamo,
Tribunal de justicia,
-"et con sílabas cunctadas,
cosa que es grand maestría"-
yo pregunto y que responda
¿qué pena les impondrían
a esos omnes e mulleres
que con mala nocturnia
daños fazen e prejuicios
con maldad e villanía,
que andar del todo embozados
no est nenguna gallardía,
ni nobleza no est nenguna,
mas señal de felonía?
Et mucho hablan et acusan,
et perturban a la lista;
que si en lo cierto estuvieren
yo bien ge lo admitiría,
como se admite y acepta
a quien sus cuitas envía;
mas ellos sin juicio alguno
ya dictan y sentencian.
"El Tribunal" ellos se apelan,
mas lo suyo es verduguía,
et de sierpes son un nido,
de bandidos germanía,
como los malos omnes
que un mal señor los guía;
dizen ser ya más de quince:
fuera uno, non se sabría;
dixeron ser voz del pueblo:

quien lo dijo así, mentía
que a cada post de felones
la lista contradecía;
a cada cual den lo suyo,
et lo suyo es cobardía.
Yo si fuera como ellos
mala sentencia impondría,
et la suya falaz lengua,
yo bien ge la cortarí;
et los dedos mentirosos,
uno a uno arrancarí
que nenguna amenaza
ya más no tectarí;
mas si el poder yo tuviere
yo sólo les prohibirí
con antifaces andar
et bien los revelarí;
que aquí no hay leyes ni reyes
sino reina la anarquía
pues es hasta Don Ricardo
- que Aquelarre escrito había-
para todos quienes forman
la Anatema Cofradía.

Es de sabios admitir
que se ha hablado en demasía;
acéptenlo pues, mercedes,
et dejen de tonterías
et hablen claro et con nick
como todo cofradita.

Respuesta del Tribunal al Trovador que los Apeló

Enviado por El Tribunal (17-1-2001)

A nuestro amigo Lord Byron
respuesta queremos darle,
verdadera;
verduguía nos llamaron
razón hemos de negarle
al hortera
que El Tribunal es muy justo
mas de lo que vos pensáis
en craso error
empero nuestro temple es corto
solo si nos provocáis
recitador.

Non queremos la grandeza,
ni tampoco ser charada
de la lista;
non buscamos la belleza
ni vacua palabra hablada
cual sofista;
tan solo férrea justicia
e información contrastada
de don Salva,
que labor de policía
no es nuestra función pactada,
ni ser malva.

A la lista no alarmemos
que tiempo ha que habitamos
este rincón;
aunque ahora algunos memos
aseguren que mintamos
!Que mamón!
Velamos por este juego
Aquellarre es nuestro gozo
!manque pierda!
Antes que dañarlo ruego,
ahogaremos en un pozo,
y de mierda.

Igual moneda usaremos
que la que tú has lanzado,
compañero
y no es que no apreciemos
tu gran talento aportado
con esmero
El Tribunal, cofradita,
es coherente, perspicaz
y singular;
Nos, nos vamos, tu medita;
pues seguro esto eres capaz
de mejorar.

Como no hay dos sin tres, un soneto

Enviado por El Tribunal (17-1-2001)

Nos place responder también rimando
a Lord Byron, quien de ingenio da
muestras;
con un romance de palabras diestras
alúdenos. Y aquí, Nos, tecleando:

De anónimos nos andan acusando
y piden las identidades nuestras
cuando tuvieron las faces siniestras

del Tribunal, a un mail acompañando.

Si bien Tribunos, somos colisteros
y nos gusta mantener el buen rollo,
aunque enfademos a algún provocador.

Si los gladiadores nos ponen "peros",
les filtramos sin montar ningún pollo.
!Para fantasmas, ya esta el moderador!

Responde en finos trazos a los brochazos que llamábanle "Hortera" en mal cunctadas coplas manriqueñas (Soneto Inglés)

Enviado por Lord Byron (28-2-2001)

Si vuestro temple es corto, usáis de daga,
y mi razón se niega a vuestro insulto;
pero este suave verbo que os halaga
esconde bajo manga un naípe oculto.

Razón decís tener, mas sin razones:
cuenta no os dais, pues contar no sabéis;
olvidásteis el dicho a los Pisones
"Sed conscientes de cuanto podéis".

Que hacer sonetos no es cosa pequeña,
y las Musas del don no os han dotado:
pobre en vuestras manos, la manriqueña
copla por la rodilla habéis quebrado.

Mejor será dedicarnos, en suma,
vosotros a arbitrar, y yo a la pluma.

Romance del invento que inventó Misser Rogelio Bacón

Enviado por Lord Byron (28-2-2001)

En toda la Cofradía
reina gran agitación;
que un secreto terrible
el de Ibaña reveló
que había encontrado en libros
de Don Rogelio Bacón
aquél que todas las cosas
– menos alguna– inventó.
Diz don Ricardo de Ibaña
"Mezcla salitre y carbón,
y con azufre harás polvo,
y con el fuego, explosión".

Lo que nos cuenta el de Ibaña
bien cierto que es, lo sé yo:
así pues, agora os cuento
esta historia que pasó
en el año mil trescientos
setenta y uno, menos dos:
es el tiempo de la guerra
de Castilla y Aragón,
entre Pero de Castilla
y Pere el Cerimoniós.

La playa de Barcelona
redobla al son del tambor
que el viento ha traído naves
y más de cincuenta son.
Ya suenan gritos de guerra,
ya pronto suena la voz:
"¡A las armas, que allí vienen!
¡Por las armas de Aragón!"

Por allá boga una nave,
es ujiera de Aragón,
y gallarda al enemigo
le presenta el espolón.
De las naves de Castilla,
a la galera mayor;
que la manda el almirante,
que es muy noble y grand señor.
Tiene un invento en la proa

la galera de Aragón
Que se llama la "bombarda"
y para otros el "cañón"
y lo cargan con la pólvora
de Don Rogelio Bacón;
vomita piedras y fuego,
muerte lleva y destrucción.
Una culebra es de hierro
que muerde con el calor;
y una antorcha ya le acercan
a la cola del cañón;
de su boca salen piedras,
de su boca un gran fulgor.
Hiere en medio a la galera
y el árbol le parte en dos;
a los pies del de Castilla
ha caído su pendón.
De nuevo muerde la sierpe
de la nave de Aragón.
Y hiere allá do es más fuerte,
que el castillo destrozó.
Ya comprende el castellano
y es presa de grand tremor,
que si prosigue el combate,
será daño y deshonor.
Presto manda el de Castilla:
"¡Retirada, vive Dios!"

Grande es el gozo en la playa
grande es la celebración;
de mucho sirvió el invento
de don Rogelio Bacón.

Así como cuento es cierto,
así como cuento yo
y es como cuenta la crónica
de Pere el Cerimoniós
en el sexto de sus libros
con detalle y extensión,
él que fue el más grande rey
de la casa de Aragón.

El Conjuro de la Queimada

Enviado por Charles Rol (25-6-2001)

Mouchos, coruxas, sapos e bruxas.
Demos, trasgos e diaños, espritos das nevodadas veigas.
Corvos, pintigas e meigas, feitizos das manciñeiras.
Podres cañotas furadas, fogar dos vermes e alimañas.
Lume das Santas Compañas, mal de ollo, negros meigallos, cheiro de mortos, tronos e raios.
Oubeo do can, pregón da morte ; fuciño do sátiro e pé de coello.
Pecadora língua de mala muller casada cun home vello.

Averno de Satán e Belcebú, lume dos cadavres ardentes, corpos mutilados dos indecentes, peidos dos infernales cús, muxido da mar embravescida.

Barriga inútil da muller solteira, falar dos gatos que andan a xaneira, guedella porca de cabra mal parida.

Con este fol levantarei as chamas deste lume que asemella as do Inferno, e fuxirán as bruxas a cabalo das súas escobas, índose bañar na praia das areas gordas.

¡Oíde, oíde ! os ruxidos que dan as que non poden deixar de quemarse na aguardente quedando así purificadas.

E cando este brevaxe baixe polas nosas gorxas, quedaremos libres dos males da nosa ialma e de todo embruxamento.

Forzas do ar, terra, mar e lume, a vos fago esta chamada : si é verdade que tendes mais poder ca humana xente, eiquí e agora, facede cos espritos dos amigos que están fora, participen con nós desta Queimada.

Romance en loor de la ciudad de Valencia

Por Alonso de Proaza (enviado por Gaztakin) (22-1-2002)

Valencia, ciudad antigua,
Roma primero nombrada;
Primeramente de Roma
y de su gente habitada,
gran tiempo cartagineses
hicieron en ti morada.

Después, del pueblo romano
colonia fuiste nombrada;
nunca sierva ni pechera,
siempre libre y franqueada.

En las aguas baptismales
primero regenerada
por los nobles fuertes godos
de quien fuiste conquistada.

Al fin, con la España toda
de alárabes ocupada,
bien vengada por el Cid,

mas después mal defendada,
que por su muerte tan presta,
a moros fuiste tornada,
hasta qu'el Primero Jaime,
rey de gloria bien ganada,
te ganó para tenerte
siempre noble y sublimada.

Casada con Aragón,
como reina, coronada,
con corona de nobleza
por mano real pinta.
Poderosa, prefulgente,
sobre todas ensalzada.
Tan querida de fortuna,
de fortunas tan amada,
que jamás bien repartieron
de que te negasen nada.

Mi Nombre es Legión

Por Siniestro Total (enviado por Gambutzin) (13-3-2002)

Y aquí tenéis ante vosotros a la sabiduría
Por lo tanto permitidme que no me
presente
Que calcule mi cifra, ¡El inteligente!
Es la cifra de un hombre, ¿quién lo diría?

Yo desuno, yo calumnio y muero, y nazco
de nuevo
Soy dios verdadero del dios verdadero
Y por favor, dadme fuego y fieras moveos
¡Yo lo deseo!

(ESTRIBILLO)

Mi nombre es Legión,
porque somos muchos, somos multitud
somos el que habita en tu interior,
somos el impostor, supremo burlador
trabajando sólo por tu bien.

Dibuja el pentagrama que te lleve a mi
presencia
y no te equivoques, que yo no compro
nada
y sin darte nada a cambio ya soy dueño
de tu alma
y seguirás tocando mal el resto de tu
existencia

¡Pero qué bruto eres! ¡Y yo qué bestia soy!
Así que ingresa en la abadía de Haz Lo Que Quieras
Porque "haz lo que quieras" será toda la ley,

llama ahora al 903 6 6 6

(ESTRIBILLO)

Parte 10

Frases Célebres



Naturalmente, estas no son todas las frases que se pueden extraer de una lista de correo como esta, y sólo intentan ser una muestra del buen humor y el buen rollo que siempre ha habido en la lista.

"(...) se podía desarrollar el tema en un suplemento especial, que tratase el tema de los judíos en España pero bien, y que se llamase, por ejemplo, "Sefarad"... ¿hay votos a favor?"

— Ricard Ibáñez (jijj6-12-1999!!!!)

"Si lo que asumimos es que la mayoría de los compradores desarrollan campañas de tipo más "viajero", podemos plantearnos el hacer una muestra más somera de zonas geográficas más amplias tal y como tú has sugerido (La Guía Campsa 1350-51??? XDDD).

— Aker (19-12-1999)

"¿Estarían poseídos o serían demonios en forma de tomate? ¿Significa esto que los vegetales tienen una gran propensión a estar en liga con las fuerzas del mal? ¿O, tal vez, que los elementos de la ensalada son en realidad una conspiración del Bajísimo contra la humanidad? La respuesta en el próximo batepisodio, en este mismo batcanal, a la misma bathora.

Nanananananana BAAT-MAAAN
nananananana :-)"

— Borja (28-12-1999)

"Verás, te aseguro que me rompí los cuernos con ese suplemento, buscando información sobre la Barcelona medieval, conjuntando la campaña, etc... ¡Y en Joc se la comieron con patatas! Es decir, que fuera de Cataluña apenas vendió."

— Ricard Ibáñez (6-1-2000)

"Os habréis dado cuenta todos, pero últimamente los vicios están por las nubes: los cómics de Norma no bajan de las 1000 pelás (el 300 de Miller ni hablar quiero), los juegos mil duretes la media, *Warhammer* 500 pelás el jalflin... Ta la cosa malita."

— Ugo (6-1-2000)

"Ricard, la ex adolescente ya utiliza crema antiarrugas. He logrado perder el encanto de "Lolita" que nunca tuve y convertirme en la afable solterona cascarrabias que siempre quise ser."

— Mar Calpena (14-1-2000)

"Quiero que se construya un ascensor espacial, ¡jala!!"

— Johansolo (24-1-2000)

"Por cierto, si voy yo, es casi seguro que venga mi mujer, así que tendréis ocasión de reiros de la mala pareja que hacemos (mide 30 cm menos que yo, pesa 60 kg menos, no juega a rol y no está loca)."

— Ricard Ibáñez (22-2-2000)

"Ricardito gruout:

>[...] de nuestro colega colistero Dani Julibert, llamada "El Monte

>Sant Michel", que está colgada también en mi página web. [...]

Yo *sí* que te voy a colgar de los webs. Que el cartero se equivoque pase, que el del banco la cague vale, que los de la universidad no se enteren normal, que en las encuestas pasen de todo evidente, ¡¡¡pero tú al menos me podías haber puesto el apellido bien, no mamoncete!?!? :P"

— Daniel JULIVERT (8-3-2000)

"Mañana por la noche Unai y yo partimos en busca de la fama y la fortuna hacia la capital de las Españas. Dos pobres hidalgos vizcaínos con escaso dinero en el bolsillo, hambre en las tripas y hierro en las venas."

— Aker (15-3-2000)

"Tengan vuestas mercedes cuidado, no vaya a resultar que salgan de esta noble villa al revés de como entraron, es decir, con hambre en las venas e hierro en las tripas..."

— Ignatz (16-3-2000)

"Anoche me despertó de improviso Rafael, llamando por teléfono, y me he dado cuenta que lo que había estado soñando era:

Con mi amigo Andrés "DeMeyer", que estaba mastereando *Mago: La Ascensión* utilizando el *Jentilen Lurra* (si ya hasta sueño con eso) todo esto musicalizado por Pablo Milanés...

Para que veais..."

— Tamara (21-3-2000)

"Un chico está en el cuarto de baño de su casa masturbándose. En el momento más álgido de su gozoso ejercicio, se abre la puerta y le sorprende su madre.

¿Cómo se llama la peli?
Todo sobre mi madre."

— Manuel Jim (24-3-2000)

"Y por cierto, que lo de la cirugía me ha molado un montón. Es casi más divertido explicarle al PJ cómo le curan la herida que cascarle un crítico!!!!!!!"

— Sr. Espantallo (29-3-2000)

"Punto 1: No cambies el efecto de agua del título, es genial, me encanta. (Me dan ganas de mear, pero me gusta mucho)."

— Manuel Jim (6-4-2000)

"¿No has llegado todavía al sitio donde al Alatraste le cogen dos individuos y lo violan con fuerza? Espero que sí, porque es muy divertido."

— Manuel Jim (12-4-2000)

"Así que leer el juego NO provoca la excomunión, y jugarlo tampoco, ya que está basado en tradiciones consideradas no inspiradas (y que la Iglesia actual considera un poco incómodas). En cambio, tirarte a tu novia o a tu mujer sin idea de dejarla preñada si que puede conducirte a la excomunión, ya que se considera un acto impuro..."

— Ricard Ibáñez (21-4-2000)

"El otro día me contó un chaval que en su grupo lograron a base de rezos que se hundiera la isla de Mallorca (tierra, trágame... nunca mejor dicho)."

— Ricard Ibáñez (27-4-2000)

"Pues como no sé muy bien que comentar... haré lo de la escritura automática, es decir, escribir lo que se me vaya pasando por la cabeza:

hambre, comida -----
sexo, tías buenas -----

Bueno, mejor pienso algo..."

— UGI (29-5-2000)

"Escena de *Aquelarre*:

— ¡Y como castigo por tu horrible crimen, te soltaremos a la lechuzal!

— ¡No, piedad, no! ¡¡Cosedme a espadaos, pasadme por el fuego, pero la lechuzal nooo!!"

— Entropía (17-6-2000)

"Por cierto, una cosa en la que me acabo de fijar. En Carnero / Oveja, habilidad de *Balar*, 45%.

O sea que las ovejas la mitad de las veces balan mal."

— Entropía (20-6-2000)

"Yo, voto por *Al Andalus*, me llamo Bartolo, y antes de jugar a rol violaba camioneros en la M30, pero ahora toy reinsertao."

— Nacho (22-6-2000)

"Hace años un grupo de amiguetes, en unas jornadas, tuvimos una discusión similar, y entre cerveza y cerveza, el record se lo llevó un chaval vasco llamado Alex de la Iglesia (no sé si os suena, luego se metió en el cine) que nos chuleó que había dirigido a más de cuarenta jugadores en una partida de *James Bond*..."

...Claro que luego añadió que a los seis minutos solamente quedaban cuatro, que era el número que pensaba arbitrar..."

— Ricard Ibáñez (2-7-2000)

"¿Por qué en los Aquelarrs siempre dicen que el miembro viril del Demonio está frío?"

— Ricard Ibáñez (4-7-2000)

"Además tras la aventura de la Líder del Monasterio, a más de uno se le ha quedado la costumbre de inventarse citas de la Biblia, y a ver que campesino se lo niega..."

"*Darás de comer y beber en abundancia a los representantes de tu señor*" Eclesiastés 3,14159

"*Me encanta el olor del Napalm al amanecer*" *Apocalipsis Now*."

— UGI (6-7-2000)

"Imperioso, el percherón frisón de un caballero de la Orden de Calatrava, mano derecha y ejecutora de un inquisidor deberá tener RR 85 e IRR 15, y casi señala a los herejes con la pata cuando los ve."

— José Manuel Laín (26-7-2000)

"Bueno, estoy sumido en una discusión en una lista yankee de juegos y alguien se puso a hablar de juegos históricos. La cuestión es que tras mi subsiguiente y cuasiobligatoria perorata sobre *Akelarre*, varios de los zampahamburguesas estos me han preguntado como pueden conseguirlo, ¡¡¡a alguno incluso no le importa que sólo esté en castellano!!! También me han preguntado acerca de sí van a traducirlo al inglés y que habían oído hablar de él hace muchos años.

A ver, ¿qué les digo a los mascachicles estos?"

— Aker (26-7-2000)

"Mi amigo volvió de España, y al final se arregló solo... En Madrid preguntó en un par de librerías, donde lo miraron extrañados y como si les pidiera un pan de trotyl (llegó a preguntar sí estaba prohibido el rol, y le contestaron que "no vendían nada de eso porque tenía muy mala prensa")."

— Andrés Lorenzo (26-7-2000)

"Tanys es un moderador magnífico, que siga please (Tanys no está, Tanys se fue, Tanys se escapa de mi vida)."

— Ugo (13-9-2000)

"¿Alguien sabe como se llama el campo de tiro de la Real Federación Española de Tiro con Arco? Justo... Campo de tiro de San Sebastián."

— Ignatz (14-9-000)

"Somos mas akelarristas que Ricard."

— UGI (18-9-2000).

"¿Otra vez con el debate sobre mujeres roleras...? Que sí, que se ha demostrado científicamente que existen... No discutáis más, son reales y juegan muy bien..."

Es que las mujeres lo hacen todo perfecto. Os adoro, nenas."

— Antonio Santo (28-9-2000).

"No puedo evitar recordar un chiste que corrió por el mundillo hace años, al poco de salir *Aquelarre*:

AD&D:

DJ: Aparece un dragón....

Grupo de Guerreros: AHHHHH

Mago: ¡¡¡Lanzo un firebolo (fire ball, bola de fuego) y lo chamusco!!!

DJ: Bicho chamuscado, son 2.000 puntos de experiencia...

La Llamada de Cthulhu:

DJ: Aparece el Chulu ése.

Estudioso: ¡Invoco a Azatoth!

Grupo de PJ: AHHHH

DJ: Se pegan entre ellos, y os pisotean mientras tanto...

Aquelarre:

DJ: Aparece un bicho...

Alquimista: ¡Preparo una poción!

DJ: Bien, haz las tiradas... Dentro de una semana estará lista y se la podrás hacer beber.

Resto de PJ: AHHHHH"

— Ricard Ibáñez (11-10-2000)

"Respecto al chiste ese de Ricard, aquí tenemos una nueva versión..."

Aparece un mostro muy maloso...

MERP:

Hechicero: Rápido cúbreme, preparo un hechizo y le machacamos entre los dos...

Pegaleches: OK, esto será un combate épico...

Cthulhu:

Hechicero: Corro mucho...

Pegaleches: Disparo... y corro aún más...

Aquelarre:

Hechicero: Le lanza un hechizo que vas a ver...

Pegaleches: ¡¡¡¡Le sacudo al hechicero por satánico, demoníaco y goético!!!!"

— UGI (17-10-2000)

"Ah, y lo de apoyarte al 99%, lo decíamos porque como todo el mundo sabe 100 siempre es pifia."

— UGI (16-11-2000)

"Un buho, con sus ojos de buho, observaba buhamente a una troupe reducida de malos seres humanos ataviados con togas negras como el tizne y encapuchados que sosteniendo las teas ardientes caminaban rompiendo el murmullo del bosque con uno de los himnos de su congregación:

— Fui a la orilla del ríoooooooooo, y vi questabas mu solaaaaaaaaa."

— El Tribunal (22-11-2000)

"Yo tengo un CD de una hora lloviendo sin parar en un tormentón con rayos y truenos a ratos. Cuando me da el punto se lo enchufo a la peña en la partida y hacen cola para ir al baño."

— Chris (23-11-2000)

"¡¡¡Que pasa con eso de muertos poco dignas!!! A mí cualquier muerte no natural ya me lo parece y mucho... Pues va a resultar que para morirse hay que ir con traje de luces para que haga bonito."

— Melo (1-12-2000)

"Mi novia, este mismo fin de semana, jugando, se quejó de algo que yo había dirigido mal (al parecer decía que ella quería curarse y etc, etc, etc...) y escribió algo en su hoja de personaje. Cuando lo miré al terminar la partida me encuentro una sola frase: "Muerte al Master". Hay amores que matan..."

— Antonio Polo (7-12-2000)

"A todo eso... ¿Qué es exactamente una "pinta sospechosa"? ¿Es tuerto? ¿Te apunta con una ballesta pesada? ¿Es un unicejo? No sé... Es como eso de "Te sientes observado". ¿Por quién? ¿Desde dónde? Demasiadas preguntas sin respuesta."

— Aram Bonmati (11-12-2000)

"Máster: Vaya, el orco te ha hecho un crítico de tajo... Estás muerto.

Jugador: Bueno, me como mi hierba de resucitar y...

Máster: El crítico te ha cortado el cuello..."

— Aram Bonmati (15-12-2000)

"¿Te conté que en un par de días inauguro el Fan Club de UGI?

Los interesados ir a la página [www.estoyalpedoydigoboludeces.com.UGI]"

— Zevashyian (16-12-2000)

"Un personaje se tiró desde una sexta planta a un árbol gritando "Gazpacho andaluz" (¿Alguien recuerda *El Enano Rojo*)."

— Antonio Polo (16-12-2000)

"El inicio de una novela de Marcial Lafuente Estefanía que ha pasado a la historia por ser el peor inicio de novela jamás escrito: "Era de noche, y sin embargo llovía".

— Ricard Ibáñez (19-12-2000)

"¿Que he hecho?... Me he equivocado de lista... Esta no es la lista de Cthulhu que es la de Aquelarre..."

Ahora vendrán a por mí. Me han descubierto. ¡Oh no!"

— Karnak (24-12-2000)

"Hola, yo soy un estúpido norteamericano que no habla español. Espero que Vd. mi puedes ayudar. Tenemos ediciones de Akelarre en inglés o en francés? (O en chinese? Ha ha!) Dónde podemos pagar por su libro en los estados unidos?"

Gracias,

El norteamericano estúpido de boston, massachusetts."

— Anónimo (carta enviada a Ricard el 27-12-2000)

"Seguro que no será peor que lo que me dijo un miembro de mi grupo cuando lo despellejé a latigazos mientras a su compañero le cortaba la mano, ambos acusados del robo de un marrano, como verás en la campaña más adelante.

Su frase aún resuena en mi mente cuando cierro los ojos, se ha quedado grabado en mi memoria como un hierro al rojo..."

"Pedro... vaya mierda de campaña".

— Pedro García (28-12-2000)

"Deberíamos hacer que todas nuestras peleas fuesen en verso, y vendérselas al Perales..."

— Pinturero (22-1-2001)

"Yo para dirigir en lugar de dados utilizo caramelitos, que hacen el mismo ruido y te los puedes comer en un momento de nervios..."

— El Bibliotecario (25-1-2001)

"Un súbito escalofrío me recorre cuando me imagino a Chris y a mí disfrazados de efebos y cubiertos de purpurina..."

— Aker (27-1-2001)

"Y con esto último un chiste que me contaron: Un banquero muy influyente compra un Tapies muy cotizado, un empleado le trae el paquete y de lo deja sobre la mesa. "Este es el Tapies, Sr. Presidente". "Perfecto, desembálelo y cuélguelo detrás de mi mesa". "No, no, el embalaje es el cuadro".

— Karnak (2-2-2001)

"Hola, acabas de ser infectado por el último tipo de virus creado, el virus manual. Soy un virus humilde y no me reenvío automáticamente, ni borro ningún disco al ser recibido, por lo tanto agradecería tu colaboración.

Lo primero que debes hacer es ir a la carpeta de Windows y borrar unos cuantos ficheros; si puede ser, que suenen importantes como el win.ini, command.com y algún otro que se te ocurra. A continuación reenvíame a todos los nombres de tu libreta de direcciones. Si quieres darme más fama, sería un detalle que por último borraras el disco duro o le prendieras fuego a la CPU. Muchas gracias por tu atención y te agradezco de antemano tu ayuda."

— Mario Tormo Romero (16-2-2001)

"Como digo, hay cosas que SI doy por supuestas y no me lo tienen que decir los PJs (ir a cagar) y cosas que NO doy por supuestas y se tienen que "escenificar" o "jugar", llamadlo como deseéis (hacer para seguir cagando)."

— Diego de Deza (27-2-2001)

"Las reglas de sexo: ¿de quién fue la idea? Ya no es porque las posibilidades tal o cual, sino porque exista una tabla de sexo. Es como en las primeras partidas de tu vida, cuando tienes 13 o 14 años, las hormonas a pleno rendimiento y en la hoja de personaje pones un espacio y haces tiradas para ver cuanto te mide la polla... ¿jugamos a *Aquelarre* o a *Porky's: The Roleplaying Game?*"

— El Bibliotecario (2-3-2001)

"Aún recuerdo a alguien que después de pedirme la firma me dijo "y ahora suicídate de manera espectacular, que me forraré vendiendo el manual".

— Ricard Ibáñez (6-3-2001)

"Caja de Pandora estaba pensándose en que arbitrara algo de *Aquelarre*, quizá algo de Vera Lucis, a modo de play testing-avance, pero yo, para no romper la tradición, había pensado en un juego con cartitas que... ¡NO, CHRIS! ¡CON EL MONITOR NOOOOO!"

— Ricard Ibáñez (20-3-2001)

"A saber... el peso de las armas, el peso de las armaduras, la incomodidad de las armaduras, el calor que dan las armaduras, la urticarias y las armaduras, cremas de manos: una solución para esas manos estropeadas después de la batalla (la más utilizada en las Navas de Tolosa), el reflejo del yelmo del adversario: ¿dónde situarse antes de cada batalla?, llevar una armadura con remaches estilo Carlomagno: hacer frente a las risas de tus huéspedes, la aerodinámica del hacha: aprenda en diez días a arrojarlo por encima de las murallas, pues a mí el Conan ese me la menea: use armas a 2m con una mano sin problema y etc... vienen a desviar demasiado la atención del juego."

— Jorge Alarcón (30-3-2001)

"Hombre a mí me parece bien si queréis tener una hoja de personaje de diez folios con habilidades tan necesarias como cavar, andar con un pie después del otro, la habilidad definitiva que nos diferencia de las vacas (no andar y cagarse a la vez...)"

— Jaun Zuria (20-4-2001)

"Bueno, ejem... Si es *Aquelarre* "Pata Negra", ¿por qué no va a haber un jamón?"

Esto... Si sirve de consuelo también hay una aceitera, alcachofas, pan y una garra demoníaca que se acerca tentada hacia el jamonaco."

— Salva (1-5-2001)

"No me queda sino añadir que no sólo sois un vil dungeonero, sino que sé de buenas fuentes que adoráis a un póster sacado de la *PlayRol* de Gary Gyax, como Adonai le trajo al mundo, tapando únicamente sus partes más íntimas con 1D20 del tamaño de una bola Pokemon."

— Glaucón Campeador (22-11-2001)

"No es que no pueda jugar a un juego de la Tierra Media pero me niego a que los personajes sean: "Soy el enano Pon y me gusta mucho el turrón" y sea un personaje tan plano que sólo haga eso."

— Kantabrum (5-1-2002)

"Alegaban, literalmente, que el rol era un juego de tíos, las tías no sabíamos interpretar y para lo único que valíamos era para generar discordia porque nos metíamos a rolear sólo para encontrar novio."

— Dhar-Xi (23-1-2002)

"Emmmm... ¿Estás tomando *Excalibur* como referencia? Mmmm... Pues entonces espero que no tomes *Scaramouche* como referencia de como era un duelo en el XVIII, los personajes de *Al salir de clase* de como es la vida del adolescente español medio o *Ensalada de pepino en el colegio femenino* una cinta promocional de la reforma de la Logse."

— Aker (25-1-2002)

"La chica juega a rol y su novio no, y ella de vez en cuando se mete en una casa con cinco tíos, horas y horas dice que jugando a rol. Imagínate lo que piensa el chico."

— Fauve (11-3-2002)

"Mis jugadores juran por lo más sagrado que yo mismo soy incapaz de aplicar dos veces las mismas reglas."

— Ricard Ibáñez (19-3-2002)

"Si el/la jugador/a me tiene mosqueado desde hace tiempo uso el sistema "me-tienes-hasta-la-polla-y-te-mando-a-la-mierda", lo que traducido al juego es: La primera vez que que vaya solo/a por un callejon, un ratero le deguella por la espalda con el ánimo de robarle y, claro, para tenerlo mas facil, primero deguella y después pide la bolsa, jeje. No es muy legal, pero en este momento se impone la tirania del Dj (¿ya he dicho que "me-tienes-hasta-la-polla-y-te-mando-a-la-mierda"?)"

— El Posadero (15-4-2002)

"Bueno, yo me bebo unas birras y tú puedes beber agua de Lanjarón, que es muy buena para el corazón... O agua de Bezoya, que también debe de ser buenísima para todo."

— Antonio Santo (7-6-2002)

"Bueno, en realidad, es para que Ricardo y Anarwen me firmen sus libros (el día que los roleros dominemos el mundo valdrán millones)"

— Silvia (12-7-2002)