





AUTOR: Simón Blasco Perales

MAQUETACIÓN: Francisco J. Llatas Blanco

CORRECCIONES: Moisés Sanz González, Francisco J. Llatas Blanco

ILUSTRACIONES: Diseño de Simón Blasco Perales y de Internet

AGRADECIMIENTOS:

- A Ricard Ibáñez por crear el juego Aquelarre
- A Rol Master por su ayuda para crear este módulo
- Al grupo de Facebook “Aquelarre, juego de rol demoníaco medieval”

- Escudo de portada gracias a De heralder – [1][2], CC BY-SA 3.0
- <http://commons.wikipedia.org/w/index.php?curid=11592082>

“Dedicado a Aragón”



O REINO D'ARAGÓN

Suplemento para Aquelarre, el juego de rol.

INDIZE:

1. Un Poco de historia. **Pág 5.**
2. En dónde se trata del día a día en el Reino de Aragón. **Pág 10.**
3. Ciudades y villas en el Reino de Aragón. **Pág 12.**
4. Donde se habla de las cosas de la guerra y las armas. **Pág 18.**
5. Conflictos militares que tienen lugar en el Reino de Aragón. **Pág 21.**
6. Donde se habla de algunas fiestas en el Reino de Aragón. **Pág 24.**
7. Lugares míticos del Reino de Aragón. La Magia. **Pág 26.**
8. Mitología Aragonesa. **Pág 32.**
9. Criaturas fantásticas. **Pág 35.**
10. El mundo del Diaple. **Pág 55.**
11. Leyenda Aragonesas. **Pág 63.**
12. Ideas para Aventuras. **Pág 67.**
13. Aventura: La posada del Duende. **Pág 72.**





1. UN POCO DE HISTORIA

De todos es sabido que los moros estaban rondando esas tierras y a los francos no les gustaba en absoluto que los herejes anduvieran tan cerca. De esta forma crean lo que viene a denominarse “zona franca”, una especie de barrera de contención al sur de los Pirineos. En estas tierras se han refugiado los cristianos que no comulgan con los invasores, formando pequeñas comunidades que no despiertan el interés musulmán, pues, toda la zona es demasiado agreste y nada comparable con la rica tierra de la Hoya de Huesca. Estando así las cosas y aunque la historiografía no está muy clara, parece ser que a finales del siglo VIII los francos designan a Aureolo (también llamado Oriol) como conde de la zona que más tarde se convertiría en el condado de Aragón.

No queda muy claro si Oriol estaba al cargo de los valles de Hecho, Aragón, Ribagorza, Sobrarbe e incluso Pallars o Urgel, ya que los anales lo muestran como un territorio al sur de los Pirineos, sin especificar el sitio en concreto... Sí afirma que sus tierras quedan frente a las ciudades de Wasqa (actual Huesca) y Sarakosta (actual Zaragoza). De todas formas, será con Aznar Galíndez I que se crea una rama familiar hispana, siendo para muchos historiadores el primer conde de Aragón tras la muerte de Aureolo. Este condado comprende los actuales valles de Hecho, Ansó, Canfranc y Aragón.

En el año 893 es nombrado conde Galindo Aznarez II, hijo de Aznar II Galíndez y nieto de Aznar Galíndez I, e hijo de Onneca, hija del rey de Pamplona García Íñiguez y condesa consorte de Aragón.

Al pertenecer a la familia real pamplonesa, Galindo se vuelve más influyente en este reino a partir del año 905, consiguiendo así que Aragón tenga mayor poder sobre el reino pamplonés.

Galindo Aznarez II casó dos veces, en primeras nupcias con Acibella, hija del conde de Gascuña, y en segundas nupcias casó con Sancha Garcés, de la dinastía Íñigo-Arista, con quien tuvo dos hijas, Andregoto Galíndez, condesa de Aragón al heredar el título de su padre, y Velasquita Galíndez.

Como puede observar el buen observador, los condes y reyes de la época miran más por su poder personal que por el de la fami-

lia, atacando a hijos o padres si es necesario y tomando en nupcias a primos o tíos si es menester... todo vale para fortalecer los territorios y el poder personal o de la propia sangre. De esta forma nos plantamos en el año 933, cuando el rey de Pamplona, García Sánchez I, es nombrado tutor de Andregoto Galíndez, como hemos dicho, hija del conde de Aragón y futura condesa. Esto es debido a que Andregoto es menor de edad y está prometida al rey de Pamplona desde muy joven. Al morir su padre el conde, fue el rey de Pamplona quien toma el título de conde de Aragón.

Pero estamos en una época extraña, donde la religión tiene un gran peso en la vida de los hombres, incluso de los reyes, y García Sánchez termina repudiando a su joven esposa antes del año 943, alegando ser primos hermanos, como si no lo supiese el día en que se casaron. La boda nunca fue bien vista y se trató más de un asunto de estado para salvaguardar los territorios ganados por parte de Aragón y de ganar nuevos territorios por parte de Pamplona. Tras este infortunio, la condesa se retiró a sus tierras en Aybar, donde falleció en el año 971. Pero hay algo que no pasa desapercibido para nadie, y es que el reino de Pamplona y el condado de Aragón están más unidos que nunca.

A comienzos del siglo XI, el rey Sancho III de Pamplona, conde de Aragón, anexiona los condados de Ribagorza y Sobrarbe al condado de Aragón y reconstruye monas-

terios y aldeas, recuperando así los territorios devastados en el pasado. Construye así mismo toda una red de fortalezas para defender sus territorios de los enemigos. Castillos como Loarre, Uncastillo, Sos, Biel y Luesia son algunos ejemplos de esta frontera... grandes e importantes castillos que serán protagonistas de importantes momentos de la historia del futuro reino.

Tras su muerte, sus hijos se dividen los territorios: García Sánchez III pasa a ser rey de Pamplona, el condado de Aragón a Ramiro y los condados de Sobrarbe y Ribagorza a su hermano Gonzalo. Al poco tiempo muere Gonzalo, heredando Ramiro sus tierras. Aunque García Sánchez heredó el trono de su padre, el hijo mayor era Ramiro. El problema era que su madre no era la reina consorte, sino una noble llamada Sancha de Aibar. Nunca fue tratado como un hijo bastardo, aunque fuese hijo natural, pero no fue nombrado rey. De esta forma guerreó con su medio hermano por el trono de Pamplona sin conseguirlo y al final se auto proclamó rey de Aragón al conseguir los condados de Sobrarbe y Ribagorza con la muerte de Gonzalo. Más tarde se casa con Ermesinda de Aragón, hija del conde de Foix-Bigorra Bernardo Roger, sellando sólidas alianzas con el sur del imperio franco.

El monasterio de San Juan de la Peña se convierte en símbolo del nuevo reino.



Y he aquí como el condado de Aragón pasó a ser **Aragoniae Regnum** o reino de Aragón.

Sancho Ramírez, hijo de Ramiro, consolida el reino, poniéndolo en pie de cruzada contra el Islam, reafirmando así la Reconquista que en estos momentos están llevando a cabo la mayor parte de los pueblos cristianos de occidente. Convierte a la villa de Jaca en ciudad, ordenándola capital del reino y sede episcopal.

En estos años, el pueblo básicamente se preocupa de sobrevivir y poco más, y las pocas celebraciones que podían disfrutarse eran las liturgias eclesiásticas, en las que escuchaban la música que la propia Iglesia divulgaba. La diversión popular venía de los juglares, los cuales contaban historias viajando de aldea en aldea: leyendas de guerreros, de reyes y santos, de victorias contra los moros y de milagros de Dios.

Estos se pusieron de moda junto a acróbatas y bailarinas en el siglo XII.



A Sancho Ramírez le sucede su hijo Pedro I como rey de Aragón y Pamplona. Murió sin descendencia por lo que subió al trono su hermano Alfonso I, llamado El batallador debido a su espíritu de conquista. Conquistó a los musulmanes Ejea de los Caballeros, Tauste, Sádaba, Tamarite de Litera, San Esteban de Litera, la Hoya de Huesca, el valle del Jalón, Daroca, Tarazona, Tudela y el sur de Navarra, zonas fronterizas de las actuales Rioja, Soria y Guadalajara... Todo ello con un plan en mente, aislar la taifa de Sarakusta para conquistarla. Pero no solo eso,

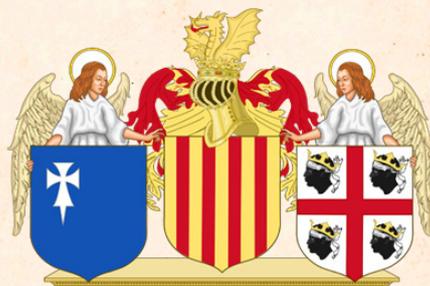
con 50 años cumplidos atraviesa Valencia para reconquistar al-Ándalus, llegando hasta Córdoba y Granada. Fue rey regente, por su matrimonio con la reina Urraca, de Castilla, León y Toledo. Muere intentando conquistar Fraga a los 61 años. Lo hace sin descendencia y dejando su herencia en manos de las órdenes militares, ante el disgusto y rechazo de la nobleza aragonesa. De esta manera los nobles aclaman como nuevo rey a su hermano menor, Ramiro II, que en ese momento es obispo de Roda-Barbastro. Los nobles le piden que sea rey, se case, tenga descendencia y luego ya si quiere vuelva a su vida monacal. Casa con Inés de Poitou y el matrimonio da a luz a una hija, Petronila, a la cual compromete con el conde de Barcelona Ramón Berenguer IV. Aun así, existen presiones desde el reino de León para que Ramiro comprometa a su hija con Alfonso VII e incluso con el hijo de este, Sancho III, cambiando el nombre de Petronila por el de Urraca, madre y abuela de los pretendientes. Al final el elegido es Ramón. En aquel entonces Petronila es una niña y el conde tiene casi treinta años. La joven mantiene la dignidad real y el conde pasa a ser gobernador del reino como príncipe. Ramiro vuelve al monasterio, conservando, eso sí, el título de rey de Aragón mientras viva. Será su nieto, Alfonso II llamado "el Casto", quien heredará los títulos de rey de Aragón y conde de Barcelona, y más tarde marqués de Provenza. Estamos en el año 1164. Coronado en la catedral de Zaragoza, es ya reconocido como rey por aragoneses y catalanes, así como por el propio Papa.

Así nace la Corona de Aragón. Con esta unión ganaban ambos estados, ya que el reino de Aragón conseguía, por un lado, tener salida directa al mar Mediterráneo, y por otro podía contar con unos aliados fundamentales a la hora de una posible invasión castellana, y Catalauña conseguía por un lado el deseado título de realeza para el descendiente del conde Ramón Berenguer, además de un aliado contra Castilla y contra Francia.

Alfonso II casó con Sancha de Castilla en



el año 1174, a los 16 años, edad en la que, según el Derecho Canónico de la época, ya podía casarse la gente. Antes de esto fueron tutores suyos a la muerte de su padre, el rey de León, Fernando II, y el rey de Inglaterra, Enrique II. Hasta el año en que es coronado rey, será Petronila, viuda de Ramón, quien ejercerá como reina y condesa.



Tras ser coronado, se le arma como caballero y se coloca al frente del reino, dejando de estar tutorado por nadie.

Alfonso II conquista Provenza, Rosellón y Pallars Jussá, firma el Tratado de Cazola con su cuñado, el rey Alfonso VII de Castilla, por el cual mantienen la paz ambos reinos, pero más tarde se alía con los reyes de Portugal, León y Navarra para luchar contra Castilla. Fue amante de la poesía, llegando incluso a escribir algunas, también gustó de las artes y amparó las normas del amor cortés, por lo que como se puede ver, fue un rey que tuvo tiempo para muchas más cosas que solo guerrear.

• SIGLOS XIII-XIV

Y nos plantamos en el siglo XIII. El reino forma parte de una de las principales potencias mediterráneas del momento, la Corona de Aragón. El hijo de Alfonso y Sancha de Castilla, llamado Pedro II, es coronado rey. Poco a poco se han ido conquistando y anexionando otros territorios. Pero la Corona no es un ente centralista con un gobierno único para todos los estados que la forman (como sí es la Corona de Castilla), por lo que cada reino o estado goza de sus propias leyes, administraciones y economía, compartiendo, eso sí, la figura del rey.

El rey debía cumplir con tres cosas durante la coronación: jurar los fueros, ser ungido por la Iglesia y coronarse por sí mismo, dando a entender de esta forma que su poder venía directamente de Dios y no de la Iglesia, tomando la espada, el cetro y el pomo rematado en una cruz y ciñéndose por último la corona:

“Los Reyes d’ Aragon sian streytos (obligados) de prender el dito sancto sacrament de uncion en la ciudat de Çaragoça, la qual es cabeça del regno de Aragon el qual regno es títol y nombre nuestro principal.”

Con esta ceremonia se coronaron Juan I, Martín I y Fernando I.



LA BATALLA DE LAS NAVAS DE TOLOSA

Ocurrida en Jaén en julio del año 1212, enfrentó a un ejército compuesto por tropas castellanas, aragonesas y navarras (además de voluntarios de León, Portugal, Francia y Occitania) contra un ejército almohade comandado por Muhammad an-Nasir. Las tropas cristianas estaban comandadas por el rey Alfonso VIII de Castilla, Pedro II de Aragón y Sancho VII de Navarra. La batalla en sí estaba considerada como cruzada por el mismísimo Papa Inocencio III, de esta forma ningún reino cristiano que no participase en la batalla podía aprovechar la situación para conquistar territorios a los reyes participantes... Si lo hacían, eran excomulgados.

Las razones que llevaron al rey aragonés a participar en esta campaña orquestada por el reino de Castilla eran varias. Por un lado, el imperio musulmán había llegado a Guadalajara, lo cual ponía en peligro las fronteras del reino de Aragón; Por otro lado, a Pedro le interesaba estar a bien con el rey castellano, a fin de llegar a acuerdos en el reparto de los territorios conquistados en el futuro a los musulmanes y, por otro lado, no menos importante, Pedro temía el avance de Francia hacia sus territorios al otro lado de los Pirineos. Precisaba de Castilla para tener un aliado en la península capaz de ayudarle llegado el momento. Pero no solo estos eran motivos para empujar a Pedro a esta cruzada... Desde el inicio de la realeza aragonesa, todos sus antepasados habían sentido la necesidad de luchar en el nombre de Dios, ganando en su nombre aquellos territorios peninsulares en manos del infiel. Ya su tío abuelo, el rey Alfonso El Batallador, soñó con conquistar Tierra Santa en las cruzadas, pero la situación de la península, ocupada mayormente por el imperio musulmán, no se lo permitió, ya que su deber era recuperar las tierras cristianas de la península. Esta ansia de luchar en nombre de Dios se inicia con el propio reino aragonés. Son motivos más que suficientes para que Pedro II se alíe con los re-

yes de Castilla y de Navarra para expulsar a los almohades de la península. La batalla, aunque desigual en tropas para el bando cristiano (se cree que se enfrentaron unos 14.000 cristianos contra 30.000 musulmanes), fue todo un éxito para los reyes hispanos. Y este éxito quizás subió demasiado la confianza de Pedro ante la que sería una batalla decisiva para el reino (y la Corona): la batalla de Muret.



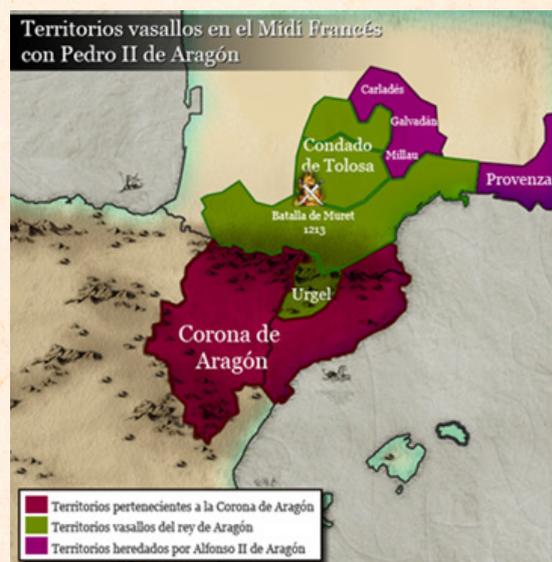
LA BATALLA DE MURET

El fin del sueño expansionista hacia el sur de Francia

Una parte del sur de Francia rendía vasallaje al rey de Aragón, Pedro II el católico. Estos territorios, ricos y ambicionados por el rey de Francia, dependían de varios nobles como el conde Raimundo VI de Toulouse, el cual fue acusado de asesinar a un mensajero del Papa. Eran unos momentos turbios: los cátaros, tras ser derrotados en otras partes de Europa, se habían desplazado al sur de Francia y habían sido bien recibidos por los nobles que dependían del monarca aragonés. El Papa no tenía ninguna simpatía por los cátaros, y tras la muerte de uno de sus nuncios a manos supuestamente del conde Raimundo (por cierto, cuñado de Pedro II), declaró la guerra a este, pidiendo ayuda al mismísimo rey de Francia, el cual, ante la posibilidad de hacerse con las tierras del sur, no lo dudó ni un instante. De esta forma se inicia la primera cruzada

de cristianos contra cristianos. Simón de Monfort es el elegido como representante papal, y ambos (Pedro y él) se enfrentan en la batalla de Muret. Cuenta la leyenda negra que se intentó asesinar al rey, el cual, ante las sospechas, cambió su armadura por la de otro caballero, pero durante la batalla no pudo evitar gritar "Aquí está el rey", con lo cual, además de haber acudido a la lucha en segunda línea de batalla (y no en la retaguardia como era más habitual), provocó que cayese muerto. Con esta muerte se desvanecen las posibilidades de asentar la Corona de Aragón en el sur de Francia.

Las tropas del conde Raimundo, las cuales estaban a la retaguardia, no llegaron a luchar, huyendo tras saber de la muerte de su rey. Su hijo, Jaime I, centraría la expansión de la corona por el Mediterráneo. Hoy los restos de Pedro II descansan en el monasterio oscense de Santa María de Sijena.



LOS CÁTAROS

El fin de los territorios franceses de la Corona de Aragón

Llegados del oriente cristiano a las tierras del Languedoc, los cátaros eran monjes que se asentaron en esas tierras del mediodía francés y que estaban protegidos por nobles de la Corona de Aragón. El catarismo afirma la existencia de Dios y del Diablo, a partes iguales, representando Dios el mun-

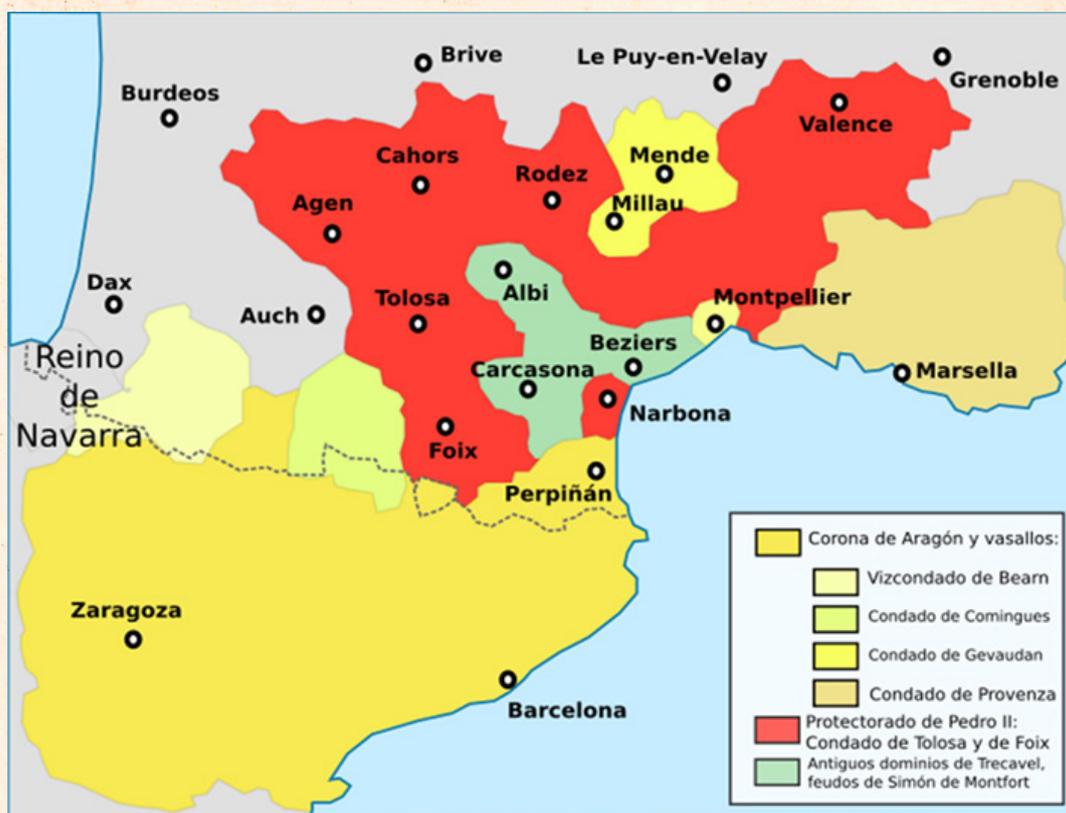
do inmaterial y el Diablo el material y predicando la salvación de las almas mediante el anacoretismo y el ascetismo, que suponía el rechazo de todo aquello material. La iglesia católica los consideró herejes y solicitó la ayuda del rey de Francia para luchar contra ellos hasta extinguir la religión cátara. Es en estas circunstancias cuando muere Pedro II, luchando contra las tropas papales. La religión cátara consideraba a la religión católica como obra de Satanás, ya

que era una herramienta de corrupción dada la riqueza que tenía. Como curiosidad hay que añadir que la religión cátara creía en la reencarnación de las almas, no comían carne, ni huevos, ni leche, sí comían pescado al ser un fruto espontáneo del mar y no algo buscado por el hombre. Tampoco aceptaban el matrimonio con la única finalidad de tener hijos, ya que consideraban que era pecado traer almas al mundo material para aprisionarlas en un cuerpo físico.

2. EN DÓNDE SE TRATA DEL DÍA A DÍA EN EL REINO DE ARAGÓN

El reino de Aragón cuenta con un territorio similar al actual Aragón. Durante su máxima expansión también formaron gran parte del reino la actual Lleida, incluido el Valle de Arán, el valle del Ebro hasta el mar Mediterráneo, siendo la ciudad de Tortosa su principal puerto, y la zona norte de Castellón. Jaime I redistribuyó el reino cediendo Lérida y Tortosa a Cataluña y el norte de Castellón al reino de Valencia.

Sobre las personas que vivían en el reino podían distinguirse cuatro grupos. Los cristianos, que descendían de vascones en algunas zonas de montaña y de pueblos hispano-visi-





godos en los valles. Convivían en el reino con los judíos, los cuales residían sobre todo en las ciudades, destacando en oficios como la administración, la recaudación de impuestos y préstamos, y en ciencias como la medicina. Los mudéjares, que eran musulmanes convertidos al cristianismo, y que se especializaron sobre todo en la construcción y el trabajo en el campo. Y, por último, durante el siglo XIII, tras la destrucción de las órdenes cáticas en el sur de Francia, numerosos cátaros occitanos se establecen también en el reino, huyendo de la cruzada que el Papa había organizado contra ellos.

LA LENGUA ARAGONESA

El aragonés medieval es una lengua romance muy parecida a lo que se hablaba en el reino de Pamplona, de ahí que algunas veces se le denomine “navarroaragonés”. Aunque dependiendo de la zona del reino en la que estuviésemos, el lenguaje podía variar desde este navarroaragonés o el occitano hablado en Aragón (aragonés medieval) entre otros dialectos. Podría decirse que no existe un lenguaje único para todo el reino, además de la existencia de otras lenguas en el reino como el musulmán.

Es el rey Pedro III, hijo del rey Jaime I, quien oficializa la lengua aragonesa, en declive del latín que hasta ese momento se utilizaba en los escritos oficiales.

NOMBRES ARAGONESES

Cuando el reino es todavía un condado, los nombres son pocos y con poca variación, y recuerdan el pasado visigodo y germánico. Nombres masculinos como Aznar, Agila o Agilano, Argemiro, Bancio, Muño, Sancho, Dato, Jimeno, Fortún, Ferreolo, Incalzato, Galindo, García, Mancio, Gutísculo o Fílgolo. Y nombres femeninos como Guldreguth, Andregoto, Jimena, Toda, Mayor, Ubíbiga, Eycelina, Adoira o Gerberga. A finales del siglo XII se dejan de lado los nombres con reminiscencias godas y se ponen de moda nombres de tipo francés: Arnal, Bereguer, Bernardo, Guillermo, Juan, Miguel o Martín... Muchos de estos nombres seguirán utilizándose durante los siglos XIII y XIV, aunque los de origen visigodo son menos corrientes.

Al comenzar a habitar los aragoneses en

ciudades, empieza a ser necesario distinguir a los individuos por algo más que por un nombre, ya que en la misma ciudad podían existir varias personas con el mismo.

Así comienza, de una forma algo desorganizada al principio, bien siendo escogido por un notario o bien por el propio interesado, a utilizarse identificativos que podían variar desde los que hacían referencia al nombre del padre o la familia: Aznárez, Garcés, Jiménez, Iñiguez... “Bonet el de doña Airina” o “Bermel, cosino (primo) de Acenar Aznárez”, ambos como ejemplos en clara relación a la familia. Los había que se identificaban con su trabajo, como Galter Zapatero, Lope Caballero... Los había también con connotaciones religiosas, como Miguel Mozarabí (también llamado Maçarabui), Juan Mozárabes, Arnal Moro, García Iudeo (judío)... Los que designaban algún aspecto físico de la persona, como doña Roya, Berenguer el Rubio, Guillem el de la Barba, Esteban Cappetit (cabeza pequeña), Dominico el Cojo... También se utilizaba en ocasiones el lugar de procedencia, como Ramón de Jaca, Andrés de Francia, Cic de Flandes, García de Burgo Novo, Borrél de Sanginés... En los casos en que el hijo se llamaba igual que el padre, se añadía el apelativo de mayor para el padre y de menor para el hijo, así Domino Galindo maiore y Domino Galindo minore...

Para las mujeres se siguen las mismas reglas. Mientras que en el siglo XI las mujeres se llamaban normalmente (además de las citadas anteriormente) Girberga, Legardia, Aremborge, Ermengarda o Garsendia, durante los siglos XII y XIII aparecen nombres como Mimosa, Tota, Expectosa, Blasquita, Adulina, Ezo, Aragonesa, Arestia, Lopa, Menosa, Mindonia, Zurhi, Altabella,

Pavía, Aurea, Columba, Orbellito, Gloriana, Portolesa, Romana, Mayor, Monzona, Locanda...

LA EDUCACIÓN

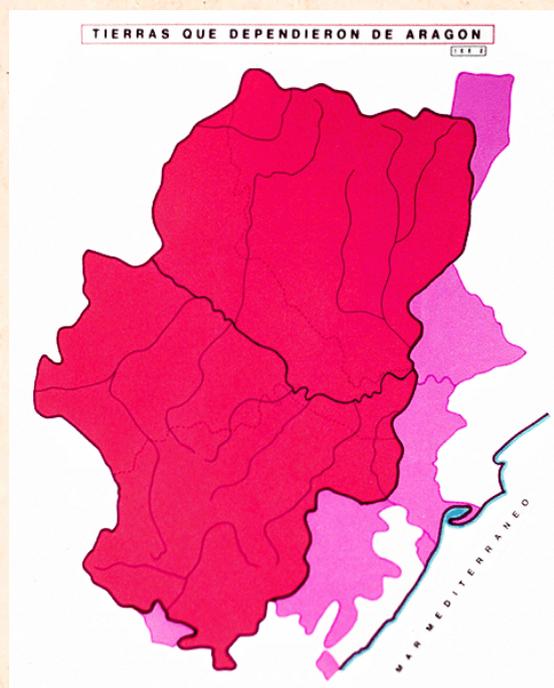
En este apartado hablamos de nobles y reyes, ya que los villanos apenas recibían ninguna educación. Los príncipes eran entregados a muy temprana edad a los monasterios, donde aprenderían las letras. Sobre los doce años empezaban a acompañar a su padre en asuntos oficiales, haciéndoseles administradores de un pequeño territorio que, junto a un tutor, denominado "aitán", debían administrar. El aitán era uno de los principales nobles del reino, siendo quien ayudaba al joven en los temas políticos y militares, y un clérigo en los temas culturales y religiosos. Todos los reyes sabían escribir en latín, la lengua oficial cancillerescas, y es por ejemplo curioso el hecho de que Pedro I sabía también hablar y escribir en árabe, pues solía firmar en esta lengua para evitar falsificaciones.

En la ciudad de Zaragoza existía una escuela, regida por la catedral de La Seo, donde se educaban los hijos de los zaragozanos más pudientes (pudiendo dejar la vida conventual al terminar los estudios). Existían también escuelas en algunos monasterios para hijos de villanos, que de esta forma engrosaban las filas de los monjes y al mismo tiempo, el monasterio se aseguraba el mantenimiento de estos en parte gracias a los donativos que daban los buenos cristianos.

Existían en algunas poblaciones, sobre

todo las grandes, gramáticos particulares, individuos sin vinculación alguna con la Iglesia, que hacían de profesores particulares. Son conocidos Guillermo de Baños, Jofre de Huesca o Robert de Huesca.

Sobre la educación femenina poco se puede decir. Las niñas eran confiadas a monasterios (hay varios monasterios femeninos en el reino, como el de Sijena), donde aprendían a cantar, trabajos manuales, leer, escribir y poco más. Eran otros tiempos...



Mapa del reino en su mayor extensión

3. CIUDADES Y VILLAS EN EL REINO DE ARAGÓN

Tanto las ciudades como algunas villas dependen directamente del rey (tienen realengo) y el resto dependen de un señor (señoríos). En el siglo XIV hay en Aragón 11 ciudades: Zaragoza (3.983 fuegos o familias), Calatayud (1.027), Tarazona (736), Alcañiz (702), Huesca (616), Borja (469), Barbastro (455), Daroca (437), Teruel (392), Jaca (143) y Albarracín (99). 190 villas y 1213 aldeas.

El conjunto del reino de Aragón cuenta con 51.056 almas.

ZARAGOZA es capital del reino desde su conquista por Alfonso el Batallador. Es el centro del reino, otorgándole fueros propios y categoría de ciudad, sede episcopal y algo más tarde arzobispado. Tiene el doble de habitantes que Mallorca, la mitad de Valencia y la tercera parte de Barcelona, las otras urbes de la Corona. Es cabeza de merinado, sobrecollida y sobrejuntería. Es en su catedral, dedicada al Salvador y también llamada La Seo (La Seo del Salvador) donde los reyes se coronan.

JACA es la primera capital del reino. Al no haber sido conquistada por los musulmanes, el rey Ramiro I la convierte en su residencia. En 1082 el rey Sancho Ramírez ordena la construcción de la catedral. Hasta la conquista de Zaragoza será la capital del reino de Aragón.

HUESCA fue conquistada por Pedro I en la batalla de Alcoraz. Ya su padre, Sancho Ramírez, había muerto años antes al inten-

tar tomarla.

Cerca de la ciudad, en la abadía del castillo de Montearagón, fue enterrado más tarde Alfonso I el Batallador y en el monasterio de San Pedro el Viejo descansa Ramiro II.

Es aquí en el año 1191 donde se crea la Liga de Huesca entre los reyes de Navarra

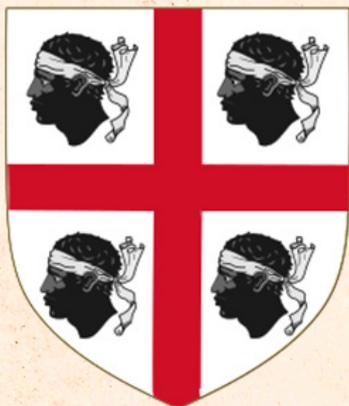
(Sancho VI), el rey de León (Alfonso XI), el rey de Portugal (Sancho I) y el rey de Aragón (Alfonso II) para luchar contra el rey de Castilla (Alfonso VIII) al que los reyes de Portugal y León veían como una amenaza. Esta liga duró solo tres años, ya que en 1194 se deshace con el Tratado de Tordehumos.

LA BATALLA DE ALCORAZ

Cuenta la leyenda que durante esta batalla se apareció el mismísimo San Jorge dando fuerzas a las tropas aragonesas. Ocurrió en año de Nuestro Señor de 1096. Pedro I había mandado construir un pequeño castillo en las cercanías de Wasqa, con intención de



utilizarlo como base para conquistar la ciudad. El castillo de Montearagón se erigía sobre un alto, permitiendo observar muy bien el campo de batalla. Pedro I se lanza a la conquista, pero la ciudad es ayudada por las tropas musulmanas de Al-Mustain II, emir de Sarakusta (Zaragoza) que además cuenta con la ayuda de ejércitos castellanos comandados por el conde García Ordóñez. Es entonces cuando hace su aparición el santo dando su favor a Pedro I que gana la batalla, siendo conquistada la ciudad el 26 de noviembre. Desde entonces la cruz de Alcoraz forma parte del escudo del reino y San Jorge es su patrón.



• LAS FRONTERAS DEL REINO DE ARAGÓN

Fronteras con la Corona de Castilla:

Los reyes de Aragón y de Castilla pactaron en diversos tratados cuales serían las fronteras de sus reinos ante las conquistas a los musulmanes. Algunos de estos tratados fueron los de Cazola, Valolungo y Tudillén. El reino de Aragón quedaría más o menos tal como ha llegado a nuestros días.

Fronteras con Cataluña:

El rey Jaime I casó hasta en tres ocasiones, cambiando su testamento en cada una de ellas. Esto incluía las fronteras con Cataluña, y fue en el año 1262 cuando se cerró el tema. El reino de Mallorca se separa de la Corona. Lleida pasó a depender de Cataluña (hasta entonces había formado parte del reino de Aragón) y el valle de Arán queda

dentro de la organización de la Ribagorza, en el reino de Aragón, pero más tarde pasaría de nuevo a Cataluña. El río Algás pasó a ser frontera natural entre ambos territorios.

Fronteras con el Islam:

Esta zona se denomina Extremadura, ya que es la zona más lejana y dura del reino debido a las constantes luchas con los moros. Los reyes facilitan la población de estas zonas con fueros especiales. En el reino lo forman Calatayud, Daroca y Teruel... por ejemplo, el fuero de Calatayud recogió una amnistía para todos los que allí fuesen a vivir. Por otro lado, estas tierras suelen ser frías y no fáciles de habitar, por lo que la mejor forma de repoblar estos territorios es dando grandes libertades a sus habitantes. Otra forma no menos importante es dar nombres apetecibles a las nuevas poblaciones que se crean: Villafeliche (villa feliz), Fuentes Calientes, Villar del Campo...

El fuero de Teruel permitía perdonar todos los delitos cometidos en su lugar de origen a aquellos que fuesen a habitar la villa. Además, concedía independencia administrativa y judicial a los turolenses, pudiendo elegir anualmente y por sorteo a quienes gobernaban la villa y sus territorios. Al sorteo podían presentarse todos los turolenses que tuviesen casa al menos con un año de antelación, además de poseer caballo y armas para la guerra, valorados al menos en 200 sueldos jaqueses. Este mismo fuero estaba implantado en Daroca.

• LAS COMUNICACIONES Y LOS VIAJES EN EL REINO

La difícil orografía aragonesa no facilita viajar mucho. Aun así, es constante el movimiento de personas entre un lado y otro del Pirineo, así como los viajes entre los valles y llanuras del sur donde sí era más fácil la comunicación entre personas. Los caminos más utilizados coinciden con las antiguas calzadas romanas. Las poblaciones de Candanchú y Canfranc deben sus nombres a estos intercambios ultra pirenaicos: Camp d'Anjeu (Candanchu) y Camp

Franch o campo de los francos (Canfranc). Hacia el este, se sitúa el camino del Portallé, discurriendo por el valle de Tena hasta juntarse en Jaca con el camino anterior. Aquí se puede comprobar la influencia del latín en los nombres: río Gállego (flumen Gallicus), Sallent (Salio), Panticosa (Ponicum) o El Pueyo (podium). Más caminos cruzaban de un lado a otro de la cordillera, enlazando todos ellos con una calzada perpendicular a los montes y que pasaba por los valles de Isábena, Cinca, Ara o Guarga, terminando a su vez en Navarra. También el río Ebro es una importante forma de comunicación, navegando embarcaciones de diversos tamaños, tanto civiles como militares, y siendo una vía de comercio entre Aragón y Valencia. Diversos puentes lo cruzan, muchos de ellos construidos para facilitar el camino a los peregrinos que van a Compostela. Así, el Camino de Santiago es uno de los motivos por los que se mejoran las rutas dentro del reino, construyéndose albergues y hospitales que facilitan el viaje a Santiago.



• LA MUERTE EN EL REINO

In nomine Dei et eius infinite graciae

La muerte está presente a diario entre los aragoneses. El hambre, las epidemias, las guerras, la naturaleza... Todo lo que ro-

deaba al hombre podía ser mortal, siendo la esperanza de vida de unos 35 o 40 años. Para los caballeros, morir luchando es la forma más honrosa de terminar con su vida, siendo estos enterrados si les era posible en iglesias y catedrales. El resto son enterrados en fosas comunes denominadas "fossares".

Por otro lado, sínodos y concilios aragoneses se ocupan de los "herejes" que niegan la vida tras la muerte, como el botiguero Simón de Santa Clara, nacido en Calatayud y condenado tras morir. En las actuaciones procesales los testigos que le sobrevivieron dieron cuenta de su descreimiento, pues aseguraba que no creía en la religión de los cristianos, ni en la de los judíos, ni de la de los musulmanes, puesto que era imposible saberlo: "De mí os digo que creo que no ay sino nacer y morir... Lo que del otro mundo se dizía, que era burla: que nunca ende venía ninguno".

La muerte se veía como la liberación de una vida repleta de penalidades. Los niños muertos tras ser bautizados son llamados "angelicos de Parayso".

Existen cementerios cristianos, judíos y moros, separados entre sí. Los cementerios cristianos suelen estar en tierra sagrada, junto a las iglesias y monasterios, mientras que los cementerios judíos y árabes se encuentran a las afueras de las ciudades, en los llamados "arrabales".

LA PESTE BUBÓNICA EN EL REINO DE ARAGÓN

La peste entra en la península a través del Mediterráneo, siendo la Corona de Aragón la primera en sufrir sus consecuencias. De Lérida pasa a Huesca y más tarde a Zaragoza, entre septiembre y octubre de 1348, donde llegaron a fallecer más de 200 personas diarias. En la capital está el rey Pedro IV celebrando cortes cuando ocurren los primeros contagios. A Teruel entra por Valencia en julio de 1348.

En la época se conoce como "montandad"

o “muerte” y en ocasiones “pestilencia”.

En una época en la que bañarse no era lo común, la plaga de la peste se extendió rapidísimamente. La enfermedad ataca básicamente a roedores y las culpables de su infección son las pulgas.

Otro problema que acarrea la plaga es la desaparición de las autoridades, ya que o bien estaban muertas o han huido, reinando el caos en todos los lugares.

Los gatos fueron casi exterminados, por el hecho de que se les consideraba seres demoníacos, con lo que las ratas campaban a sus anchas por las calles, y con ellas las pulgas. Nadie sabía cómo se contagiaba la enfermedad, por lo que la Iglesia optó por pensar que se trataba de un castigo divino o de maldiciones enviadas por algunos estratos de la población. Los judíos fueron el chivo expiatorio (se llegó a creer que los judíos envenenaban las fuentes de agua para matar a los cristianos). También se perseguía y mataba a forasteros y leprosos.

La peste tuvo consecuencias nefastas para el reino de Aragón, anquilosado en una economía pobre basada en la agricultura y la ganadería y en una sociedad organizada de forma arcaica y feudal, fue el estado de la Corona que peores consecuencias económicas tuvo.

• LA MONEDA

En la corona de Aragón no existió una moneda única, sino que se utilizaban varias, dado que estaba formada por varios estados. De esta forma, cada uno tiene su propia moneda oficial, siendo en el reino la libra jaquesa. Diez reales equivalen a una libra.

También se usan los “sueldos”, que equivalen a 12 dineros de plata. La moneda más importante es el florín aragonés, acuñado en Barcelona, Valencia, Mallorca, Zaragoza y Gerona.

Ambas monedas circulan por el reino, siendo entre las clases populares el sueldo jaqués el más empleado.

• LOS FUEROS DEL REINO DE ARAGÓN

Cada lugar tiene sus propias leyes o fueros, privilegios y costumbres. Fueros locales tienen en Zaragoza o Huesca, fueros territoriales en Jaca, fueros de la Extremadura en Calatayud, Daroca o Teruel, existen también fueros de clase social para los infanzones de Sobrarbe o de Barbastro. Pero llega un momento en que es preciso crear una sola ley para todos, y de esta forma, en el año 1247, el obispo de Huesca, Vidal de Canellas, por mandato de Jaime I, recopila todos los fueros existentes en el reino, corrigiendo, aclarando y unificando todo en los llamados Fueros del Reino de Aragón.

• LA NOBLEZA Y LOS PRIVILEGIADOS DEL REINO

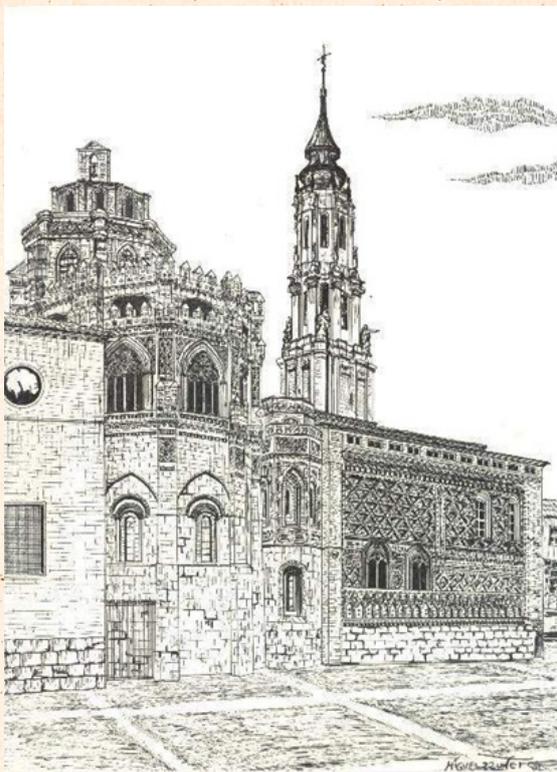
En la pirámide de la nobleza la cúspide estaba ocupada por el rey, en el siguiente escalón estaban los condes y barones, que apenas llegaban a la docena de linajes, por debajo de estos estaban los infanzones, nobles que debían servir al propio rey.

El siguiente escalón de privilegiados lo ocupa la Iglesia, en especial obispos, abades y maestros de las distintas órdenes militares. Los sacerdotes, aunque disfrutaban de ciertos privilegios, viven de forma modesta al lado del pueblo.



• LAS COSAS DE LA IGLESIA

Los aragoneses medievales son muy religiosos, desde el más noble al más villano. Esta religiosidad está acompañada de una tremenda superstición: todas las miserias y todas las desgracias se debían a los pecados de los cristianos, incluidas las invasiones musulmanas o las derrotas en las guerras. Esto también se puede ver en el culto a las reliquias, mezcla de devoción y superstición. La creencia de que poseyendo una parte del cuerpo de un santo se poseía su bondad y grandeza, hacía que todos los monasterios y catedrales quisieran tener alguna reliquia...



En Zaragoza está La Seo de Zaragoza, que se convierte en la principal iglesia del reino tras ser conquistada la ciudad por Alfonso I. Consagrada por el obispo Pedro de Liébana, ocupa el lugar donde estaba la antigua mezquita. Desde 1318 tiene dignidad de arzobispado, emancipándose de Tarragona. La archidiócesis de Zaragoza está compuesta por las diócesis de Huesca, Pamplona, Calahorra, Tarazona, Albaracín y Segorbe. En la catedral se coronan varios

reyes de la Corona de Aragón: Pedro III, Alfonso III, Jaime II, Alfonso IV, Pedro IV, Juan I, Martín I, Fernando I, Alfonso V y Juan II.

• LA INQUISICIÓN

En el siglo XIII, el Papa Gregorio creó la Inquisición pontificia, con el fin de atacar la herejía de los cátaros. El 7 de febrero de 1233 el rey Jaime I da total poder a la Iglesia para obrar según las normas inquisitoriales. Raimundo de Peñafort es quien redacta el edicto por el que se establece la figura del “legado pontificio” como juez e inquisidor general.

Por otro lado, durante el siglo XIV comienza a reflorar un sentimiento antisemita. La peste negra y una serie de desastres naturales fueron utilizados como herramienta antisemita por la Iglesia, y los fieles empezaron a ver a los judíos como parte causante de sus males, ya que Dios los castigaba por dejarles habitar entre ellos.



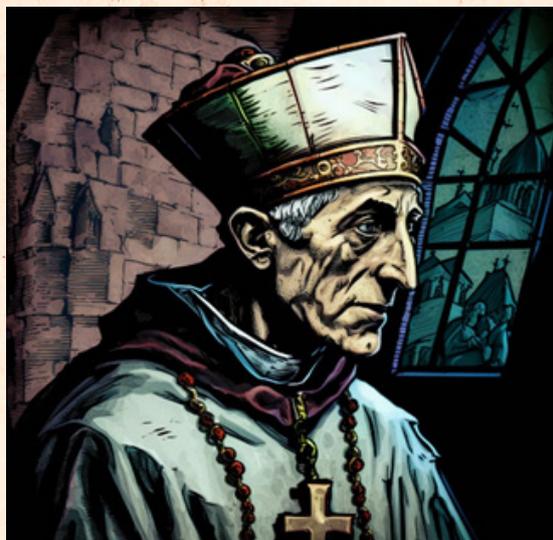
• UN PAPA ARAGONÉS,

Benedicto XIII, El Papa luna

Doctorado en Derecho canónico en Montpellier, Pedro Martínez de Luna (nacido en Illueca), fue nombrado Papa el año 1394, tras la muerte de Clemente VII.

Desde el año 1307, los Papas vivían en Avignon, pero Gregorio XI decidió trasladar de nuevo a Roma la sede de la Iglesia. Al fallecer Gregorio al año siguiente, los cardenales franceses negaron reconocer a su sucesor, Urbano VI, eligiendo a Clemente VII y quedando la Iglesia dividida en dos. Al fallecer Clemente VII en Avignon, nombraron a Pedro Martínez, que subió al trono de San Pedro con el nombre de Benedicto XIII. Pero la existencia de dos Papas, uno en Roma y otro en Avignon, no era sostenible. Benedicto XIII se refugió en la Corona de Aragón. Durante su estancia en la Corona, participó en el Compromiso de Caspe y costeó con sus propias rentas la reparación de la catedral de Zaragoza.

En 1417, el Concilio de Constanza pone fin al cisma con la elección de Martín V. Benedicto XIII, ya mayor y viviendo en su castillo de Peñíscola, nunca dio su brazo a torcer y murió considerándose Papa de toda la cristiandad.



4. DONDE SE HABLA DE LAS COSAS DE LA GUERRA Y LAS ARMAS

Aragón es un reino en constante peligro debido a sus fronteras con otros reinos. Al tratarse de un territorio muy grande, al rey le es imposible hacerse cargo de los gastos que conlleva el mantenimiento de un ejército, por lo que cada noble debe aportar los soldados y armas necesarios para la defensa.

Al principio, tratándose de un reino montañoso, la mayor parte de las huestes están formadas por soldados a pie, pero con las conquistas de valles al sur se potencia el uso del caballo, especialmente entre los señores feudales. Utilizados para la guerra, la caza y los viajes, precisaban de unos cuidados y un equipamiento muy importante que no todo el mundo se puede costear.

• LOS CABALLEROS

Las armas que portan los caballeros son la lanza y la espada. Algunas fuentes nombran también las dagas y los cuchillos. Las hachas desaparecen a lo largo del siglo XIII, al contrario que la maza, que va creciendo en popularidad. Se utilizan también dardos, jabalinas y arcos, aunque estos cada día están más en desuso a favor de las ballestas.

Como defensa la cota de malla o de anillaje

es muy popular, calzas de mallas, gorgueras y guanteletes. A finales del siglo XIII se superponen piezas de metal rígido sobre las mallas.

En la cabeza, el casco evoluciona cubriendo la cabeza casi en su totalidad, permitiendo ver mediante una abertura a la altura de los ojos.

El escudo pasa de ser redondo a triangular, más pequeño y se reflejan los emblem-



as militares. En cuanto a la maquinaria de guerra, las catapultas se perfeccionan, tomando nombres como “fundíbulo”, “algarada” o “manzanilla”.

Los peones son el ejército de a pie, las tropas de choque. Estos soldados portan escudos grandes y alargados, y lanzas afiladas fabricadas con hierro francés.

• LOS ALMOGÁVARES

La palabra almogávar proviene seguramente del árabe, “el que hace algará” (que son expediciones rápidas para robar y arrasarse territorios enemigos).

Las primeras noticias de su existencia son en la conquista de Zaragoza por Alfonso I el Batallador en el siglo XI. Participan en la conquista de Valencia y archiconocidas son sus andanzas por tierras de Neopatria y Bizancio, donde eran conocidos con el sobrenombre de “compañías catalanas” debido a que eran estos, los catalanes, el pueblo más conocido de la Corona en aquellas tierras (debido al constante tránsito de mercaderes catalanes). Los almogávares practican el pillaje, matanzas y demás correrías que incluso a veces no agradan al propio rey, pero a los que siempre disculpaba, debida su importancia militar dentro de la Corona.

Del reino de Aragón son un número impor-

tante de estos almogávares, sobre todo eran veteranos de la guerra de Sicilia, comandados por el italo-alemán Roger de Flor y el italiano Roger de Lauria. Berenguer VI de Entenza es uno de los líderes más reconocidos.

El grito de lucha de los almogávares es “DESPERTA FERRO”.

Como armamento portan tres jabalinas y una lanza, así como una espada denominada “colltel”.

Ayméric de Picaud describe ya a finales del siglo XII a los soldados pirenaicos así: llevan un cuerno suspendido y dos o tres



dardos a los que llaman “azconas”. Así mismo, Ramón Muntaner, en el siglo XIII, los describe calzados con abarcas, con antiparas o polainas de piel en las piernas y la cabeza cubierta con un capicete o pequeño casco, cada uno lleva un zurrón a cuestas, con pan, agua y algunas hierbas, aguantando con esto tanto tiempo como sea necesario.

• LOS TEMPLARIOS EN EL REINO (y en la Corona de Aragón)

Durante los siglos XIII y XIV, los templarios ayudan al rey de Aragón Jaime I en la conquista de Mallorca. El rey les otorga el castillo, el barrio judío, la tercera parte de

la ciudad de Mallorca, 580 porciones de tierra, varios molinos, un puerto, hornos... y la población de Pollensa.

También participaron en la conquista de Menorca y en Valencia, donde recibieron similares donaciones.

En la conquista de Murcia recibieron como donación Caravaca, Jerez de los Caballeros y el castillo de Murcia

Con el rey Pedro III (El grande) participan en la batalla de Nicoretta. En el año 1285 el Papa envía una cruzada comandada por Felipe Hardi para conquistar Sicilia por parte del monarca aragonés. Esta plaza pertenecía al rey de Aragón y fue protegida por

los templarios ante el ataque papal, por lo que excomulgó al rey aragonés. Los templarios, bajo las órdenes de Berenguer de Sanjust, comendador de Miravet, defendieron la Corona aun tratándose de una cruzada ordenada por el propio Papa, jefe mayor de la Orden Templaria. Esto enfada sobre manera al Papa y, por otro lado, los caballeros templarios van perdiendo influencia y fuerza en la Corona, pero no sus privilegios, por lo que poco a poco comienzan a ser un estorbo para la realeza. Esto se comprende si pensamos que las fronteras entre las coronas de Aragón y de Castilla están establecidas, y lejos quedan las tierras musulmanas, con lo que una vez conquistadas Valencia, Mallorca y Murcia (entregada





por Jaime I al rey castellano), los templarios dejan de ser útiles ante la reconquista.

Con el reinado de Jaime II, la orden pasa por sus peores momentos, comenzando su declive. El Papa Clemente V con ayuda del rey de Francia, ordena su disolución, excomulgándoles. Jaime II obedece la orden papal (aunque en principio se resiste) y es arrestado Ximén de Lenda, maestre de Valencia. Las fortalezas templarias en el reino de Aragón van cayendo poco a poco: Cantavieja, Alfambra, Castellote... Monzón y Chalamera resisten hasta el año 1309. Tras su derrota, la Orden fue disuelta.

Es importante comentar que el pueblo llano apoyó hasta el final a los caballeros templarios, llegando incluso a casos como el de Monzón, lugar en el que el procurador de Aragón, don Artal de Luna, escribió al rey Jaime II anunciando que el pueblo apoyaba a los caballeros. Los montisonenses lleva-

ban víveres a los templarios asediados en el castillo, a través de los pasadizos subterráneos. Así mismo sucedió en Castellote, donde Jaime tuvo que enviar a caballeros de las órdenes de Calatrava y Santiago para reducirlos.

Las posesiones que la orden tenía en el reino de Aragón pasaron a la Orden del Hospital. En cuanto a los caballeros, algunos se unieron a la recién nacida Orden de Montesa, otros se alistaron como almogávares viajando a Oriente, otros se retiraron de forma privada y alguno, como el caso de Bernardo de Fuentes, huyeron al norte de África, convirtiéndose en capitán de los mercenarios cristianos que estaban bajo las órdenes del sultán de Túnez. Bernardo Fuentes se convirtió más tarde en embajador del sultán en el reino de Aragón.

5. CONFLICTOS MILITARES QUE TIENEN LUGAR EN EL REINO DE ARAGÓN

En este capítulo conoceremos mejor los conflictos militares que se desarrollan dentro del Reino, bien con su vecina, la Corona de Castilla o bien entre los propios aragoneses a modo de guerra civil.

• EL PRIVILEGIO DE LA UNIÓN

Desde finales del siglo XIII, los nobles aragoneses ven como su rey, Jaime I, favorece más a sus súbditos catalanes que a ellos mismos, viéndose esto agravado cuando el hijo de este, Pedro III, ocupa Sicilia, siendo excomulgado por el Papa Martín IV. Estos hechos y que Francia amenace con invadir el reino, desencadena que los nobles aragoneses formen lo que se denominó “La unión”. Mediante esta alianza entre ricos hombres, el rey se ve forzado a firmar los “Privilegios de la unión” o “Privilegio General” en el año 1283. Estos privilegios

vienen a ser reivindicaciones de los nobles aragoneses para ver sus fueros y privilegios protegidos ante la corona, además de conseguir tener una participación mayor en el gobierno del reino, con reuniones cada poco tiempo a modo de Cortes. A la llegada al trono de su hijo, Alfonso III, los nobles se radicalizaron más todavía, provocando poco menos que un verdadero golpe de estado... El rey se ve obligado a entregar dieciséis castillos a los nobles, así como a cumplir siempre lo que prometiese hacia ellos, bajo pena de dejar de ser rey.

Esta unión de nobles duró bastantes años y varios reyes, hasta que Pedro IV, en el año

1348, venció a los nobles unionistas en la batalla de Épila. Tras esta victoria rompió los documentos firmados en Cortes reunidas en el convento de Predicadores de Zaragoza. De esta forma se da por terminada la unión de nobles contra el rey, aunque todos estos episodios y hechos reforzaron la figura de la Justicia de Aragón y el poder del pueblo, que podía, tal como se había visto, poner al propio monarca en jaque.

Los nobles aragoneses se comportaron de forma egoísta en numerosas ocasiones, preocupándose más por su bienestar que por el del reino en su conjunto. Este hecho no gustaba a los reyes, en especial a Jaime I, el cual durante su reinado recortó considerablemente los poderes y la extensión del reino aragonés.

• LA GUERRA DE LOS DOS PEDROS

En el siglo XIV, una confrontación a nivel internacional agita a la vieja Europa. La guerra de los Cien Años enfrenta a Francia con Inglaterra. La península se ve en parte afectada por este enfrentamiento con la Guerra de los dos Pedros. Entre los años 1356 y 1369 se enfrentan las coronas de Aragón y Castilla en una guerra por el dominio del reino de Murcia. Aunque la guerra entre franceses e ingleses no es el motivo principal de este conflicto, sí que es cierto que ambas coronas son aliadas de cada uno de los dos bandos, Aragón de Francia y Castilla de Inglaterra.

Durante el siglo XIII, el reino de Murcia se rebela contra Alfonso X el Sabio debido a su estricta política hacia los musulmanes que habitaban la zona. Esto produce una rebelión por parte de estos, haciéndose más fuertes ante las masivas rebeliones de mudéjares en el valle del Guadalquivir, con apoyo del reino musulmán de Granada. En estos momentos Murcia no forma parte oficial de la Corona de Castilla, sino que se trata de un territorio protegido por esta. Ante la rebelión en el Guadalquivir y la del reino de Murcia, el rey castellano tuvo

que decidir cuál sofocar primero, decidiéndose por el valle. La esposa de Alfonso X es Violante de Aragón, hija de Jaime I, la cual pide ayuda a su padre para que sofocase las rebeliones en el reino de Murcia. Jaime I y su propio hijo, Pedro (más tarde Pedro III), entran en Murcia en el año 1266, apaciguando el reino y dejando a más de 10.000 aragoneses allí. Murcia es devuelta a Castilla, formando parte oficial de la Corona. Más tarde, en el año 1296, Jaime II decide conquistar el reino, ya que Alfonso de la Cerda se lo prometió a cambio de que le ayudase a subir al trono de la Corona castellana. Alfonso de la Cerda era nieto de Alfonso X el sabio, el cual fue designado por el propio rey castellano como sucesor suyo, pero ante las leyes castellanas el heredero de Alfonso X debía ser su hijo mayor, Sancho IV el Bravo. Esto provoca una nueva guerra civil en la corona. Alfonso de la Cerda vivía en esos momentos en Aragón, por lo que solicitó la ayuda de su rey, Jaime II, para alcanzar el trono que consideraba suyo. A cambio le ofrece el reino de Murcia. Desde tiempos de Jaime I, la corona aragonesa ambicionaba el reino de Murcia, lo cual le permitía expandirse hacia el sur y de paso evitaba que Castilla tuviese tanta salida hacia el Mediterráneo. Esto unido a que los descendientes de 10.000 aragoneses habitaban en el reino murciano, favoreció que Jaime II conquistase fácilmente



algunas plazas: Elche, Orihuela, Cartagena o la propia Murcia se rindieron fácilmente. Sin embargo, otras poblaciones como Lorca, Alhama de Murcia o Mula opusieron resistencia y solicitaron la ayuda del monarca castellano, el cual todo hay que decirlo, era un niño de nueve años llamado Fernando IV, subido al trono ante la repentina muerte de su padre, Sancho IV el Bravo. En el año 1300 cae la última plaza murciana, Lorca, con lo que el reino al completo está en manos del rey aragonés.

La guerra es a veces cruenta y a veces más reposada, con tiempos de paz entre medias. Dentro del reino de Aragón, la población más castigada es Teruel, la cual estuvo tomada durante bastantes años por tropas castellanas. Al final la paz llega en el año 1361 y se firma en la población aragonesa de Terrer. Allí se deciden las fronteras de ambas Coronas, recibiendo Aragón las tierras de Alicante (comarcas del Vinalopó, Campo de Alicante y Vega Baja del Segura) y la actual Murcia y parte de Albacete para formar parte de la Corona de Castilla.

Ninguno de los dos bandos fue un claro vencedor, ya que, por un lado, Pedro IV, rey de Aragón en ese momento, ve truncados sus deseos de anexionar el reino de Murcia a la corona aragonesa, y Pedro I fue al final asesinado por su hermano Enrique de Trastámara.



• EL EQUIPO MILITAR DURANTE LA GUERRA DE LOS DOS PEDROS

Según el acta de las Cortes de Tamarite del año 1375, ante el temor de Pedro IV de un ataque de tropas castellanas, los presentes ofrecieron 500 lanzas o unidades de combate (“yes a saber cada una lança con dos cabalgaduras”), armadas a la manera francesa. Esto incluía el bacinete, una especie de yelmo que se colocaba sobre las mallas, cubriendo la cabeza por completo y que incluía una visera móvil. Se añadía además el “glavi” o lanza, la espada, la daga y el hacha. De los dos caballos que tenía cada caballero, uno era para el paje, en el cual llevaba sujeto, mediante correajes, el “glavi”. También los caballos van protegidos mediante armadura. Todas estas aportaciones, si bien convertían a cada caballero en un guerrero mejor preparado, subía los costes militares demasiado, y los contribuyentes, incluidos judíos y musulmanes, eran quienes debían mantener las tropas, lo cual no facilitaba que las villas y ciudades ofreciesen muchas tropas.

La ballesta adquiere gran importancia durante este siglo, así como la caballería, la cual en la más de las ocasiones era quien decidía al vencedor en las batallas.



6. DONDE SE HABLA DE ALGUNAS FIESTAS EN EL REINO DE ARAGÓN

Como todo reino cristiano que se precie, en el de Aragón existen numerosas celebraciones exaltando las victorias sobre los enemigos. Otras fiestas se superponen a los ritos paganos y precristianos, marcados sobre todo por la vida agrícola y las estaciones.

Es en la zona pirenaica donde con más antigüedad encontramos estos ritos o festividades, como el carnaval de Bielsa, que está asociado a la liberación de las almas de los muertos y a la mitología de la fertilidad en la Naturaleza. La palabra carnaval viene del latín carnelevarium, que significa “quitar la carne”, con relación a que, tras esta fiesta, la Iglesia prohíbe el consumo de carne durante la cuaresma. Durante la celebración (a finales de enero y primeros de febrero), algunos hombres se disfrazan de “trangas”, que no son sino representaciones de uñazas o crabons roys: se pintan la cara con ceniza, se colocan cornamentas en la cabeza y se cubren el cuerpo con pieles de carnero. Se cuelgan a la espalda cencerros que hacen sonar al tiempo que bailan alrededor de una hoguera. Otros hombres se visten de onsos, con pieles de oso cubriéndoles hasta la cabeza, y comienza la representación de la lucha entre los onsos y los uñazas. Los onsos quieren liberar las almas de los muertos y los uñazas se lo impiden. En mitad de la representación, que a veces se torna pelea seria, debido a los efectos de los brebajes que se beben durante la noche, aparece el “amontato”, un hombre vestido de caballero que es el encargado de conducir las almas al cielo.

Hay que añadir que el carnaval significaba para el hombre y la mujer del medievo, generalmente pobre, un periodo diferente a lo que era el resto del año. Las máscaras permitían que cada uno dejase de ser quien era e incluso que el siervo mandase sobre el amo, al estar los rostros escondidos tras las máscaras. Tras este vendrán días de ayuno,

de moral y religión, y el humano precisa desquitarse para poder afrontar el dolor que vendrá por la muerte de Cristo.

Cuando llegan los meses de verano se celebra una fiesta muy cristiana en Jaca y en Yebra de Basa, pueblo muy cerca de la antigua capital. En Jaca descansa el cuerpo de Santa Orosia, y en Yebra su cabeza. Ambas reliquias tienen el poder de liberar de demonios los cuerpos de los pobres pecadores. Durante la fiesta son muchos los endemoniados que se acercan o son obligados a acercarse a alguna de las dos poblaciones, con el fin de liberar su alma. Las brujas no son amigas de acercarse a estas fiestas, ya que, si alguna de las reliquias les toca el cuerpo, se desmayan dejando clara su condición de amigas del diable.

JUEGOS DE NAVIDAD

En la Nochebuena se reúnen vecinos en una casa y juegan al “sacar almas y vírgenes”. Este juego consiste en que los participantes escriben los nombres de los santos que procesan y, por otro lado, se escriben los nombres de los difuntos. Estos escritos se meten en diferentes ollas y se van sacando uno de cada una. El difunto, cuyo nombre coincide al sacarlo con el del santo San Silvestre (el cual se introduce en la olla, aunque ningún presente lo incluya), es quien debería pagar el vino de la noche. En la zona de la Ribagorza, el juego se hace con jóvenes de la zona, que se van emparejando y permanecen así casados hasta la noche de reyes.

LOS DANCES Y LOS CASTILLOS

A medida que las tierras del reino eran libe-



radas de los sarracenos, y sobre todo a partir del siglo XIII, se comienza a introducir el dance en muchas poblaciones. Los dances consisten en juegos de cintas, pañuelos de seda, paloteos, juegos de espadas, llegando algunos de estos dances a convertir a los participantes en castillos humanos o torres, con las que terminan algunas de estas danzas. Los castillos están formados por pisos de tres o más hombres, las torres por pisos de dos o más, y los “espadates” o “pilar-sos”, formados por un solo hombre.

En Cetina, villa zaragozana, se celebra una danza en la que el diablo es el protagonista, y es que a los hombres de buena fe también les gusta de vez en cuando ponerse en el lugar del demonio, sobre todo para saber cómo combatirlo mejor. En esta villa numerosos hombres se disfrazan con máscaras y trajes, unos negros y otros blancos, y forman una torre humana, donde una vez hecha se sube un hombre con un traje y una máscara roja, representando al diablo.

LA LUCHA LIBRE

Los fueros de Aragón fueron redactados por el obispo de Huesca, Vidal de Canellas, y promulgados por el rey Jaime I en el año 1247. Este escrito es anterior al “Libro de los juegos” del rey Alfonso X el Sabio, y en él ya se tratan temas como la caza mayor (juegos ecuestres) y los eventos atléticos, como la lucha, la cual legisla. La llamada “luita” aragonesa puede, de esta manera, descender directamente de las luchas romanas, ya que el Vidal Mayor está estrechamente relacionado con la “Lex Aquilia” o leyes romanas. La ley libera de culpa alguna a quienes practicando la luita de forma reconocida y programada, hiciesen algún daño grave o quitasen la vida a su contrincante.

El texto original del siglo XIII reza así:

“Si un homme con el otro se traua en luita, or prouar las sus fuerças con voluntad de ambos, et sin malitia ninguna el uno fiziere daynno al otro o diere muert, no es obligado a la pena de iniu-

ria o del mal. Et entontz sería dito que malitiosament fazia si lo itasse en fuego o en agoa o sobre fierro o lo enpuixasse a sabiendas a derribamineto del logar perigloso, como aquesto podiese eill escusar sin periglo de sí, o si lo mordiesse con los dientes o si lo feriesse assabiendas en el hueillo o en los dientes, o en otro logar perigloso con la mano o con el pie o con quoyal se quiere otro miembro, o si'l constreyniesse la cabeza o el pescueco o , la mano li poniesse en la boca en guisa que non podiesse alentar quoyal marauieila, et si'l constreyniesse el cuerpo lo empuxasse d'aquent et d'aillent, o sozmetent a eill sobre todo esto con el pie o con la mano. Reboluer es aitorgado a los qui luitan, empero, de que el uno de los qui luytan dixiere que non quiere más trebeillar o luytar o dixiere: “Leixa te de estreyner me, quar ensaynno me”, o dixiere que lo leixe que ia es uencido, por tal que folgue, et, tales cosas diziendo et floxando las manos, el otro seguiere, que quiere que después de daynno alguno uenga a eill del otro, será dito que por maleza li hizo, et el qui hizo el daynno deue ser puynnido a pena de dineros sin mercé ninguna”.

“Si un hombre se traba en lucha con otro para probar sus fuerzas de común acuerdo, y, fortuitamente, uno dañase al otro o le matase (durante la lucha deportiva), no tiene la obligación de pagar por el daño o delito. Sin embargo, se le imputaría que jugaba con mala fe cuando echase al otro al fuego o al agua, o sobre algo punzante, o le empujase intencionadamente para que cayese por un lugar peligroso con el pretexto de evitar el peligro para sí mismo, o si le mordiese con los dientes o le hiriese deliberadamente en el ojo o en los dientes o en otro lugar peligroso con la mano o con el pie, o cualquier otro miembro, o si le apretase la cabeza o el cuello, o le pusiese la mano en la boca para asfixiarle, lo que es sorprendente, y si le apretase el cuerpo o le empujase por ambos lados, o le metiese debajo de sí y le sujetase, además con el

pie o con la mano. A los luchadores dijese que no quería divertirse, jugar o luchar, o simplemente dijera: “deja de apretarme, que me enfado”, o dijese que le dejase, que se da por vencido y quiere descansar, y si al decir todo esto y aflojando las manos, el otro luchador continuase, porque no quiere recibir ningún daño de él, se considera que luchó con mala intención, y el que hizo el daño debe ser castigado a la pena de dineros (multado) sin remisión” ...

Era en las plazas de los lugares donde se celebraban estas luchas, con el peligro que podía conllevar tanto para los que por allí pasaban como para los propios luchadores.



7. LUGARES MÍTICOS DEL REINO DE ARAGÓN.

LA MAGIA

Entre los siglos VIII y XII Aragón fue la frontera entre el mundo cristiano y el musulmán, favoreciendo la creación de mitos y leyendas, lugares misteriosos y mágicos, lugares de enfrentamiento entre el bien y el mal, el cristianismo y el Islam... Sus montañas dan lugar a numerosas leyendas, en sus bosques los seres malignos habitan a sus anchas, en sus ciudades se escuchan historias, las brujas habitan sus cuevas, bosques y cumbres, los gigantes campan a sus anchas, los ome lupo, los fantasmas o las almetas son tan reales como los ciervos, las águilas o las enfermedades... Muchas de estas creencias siguen vigentes en la Alta Edad Media.

• LUGARES MÁGICOS

EL MONASTERIO DE SAN JUAN DE LA PEÑA:

En aragonés se llama “Sant Chuan d’ a Penya” y está situado al suroeste de Jaca, muy cerca de la población de Santa Cruz de la Serós.

Este monasterio es el primer punto mitológico del Aragón medieval. Rodeado de montañas, bosques, poblado de cuevas, es uno de los lugares más misteriosos del Pirineo. Al recién nacido reino de Aragón le hace falta un lugar mágico, único y sobre todo sagrado, y este lugar es el monasterio de San Juan de la Peña. Cuenta la leyenda que, en el año 714, vivía allí un ermitaño llamado Juan de Atarés. Tras la invasión



musulmana, dos jóvenes de Zaragoza llamados Voto y Félix se escondieron allí huyendo del Islam. Al poco tiempo les siguen otras personas que desean seguir procesando la religión cristiana. Además de pasar el tiempo rezando, deciden organizarse para luchar contra los invasores, fundando el mítico reino de Sobrarbe y eligiendo jefe a García Jiménez. De esta forma, el joven reino de Aragón ya tenía los elementos ne-

cesarios para triunfar en el mundo cristiano: un lugar cargado de magia y poder espiritual, unos defensores de la fe, y la elección de un rey que los uniría a todos en su cruzada particular... esta tierra estaba llamada a ser la abanderada de la cristiandad...

Aunque su datación es muy antigua, las obras del monasterio comienzan alrededor del año 1026, bajo el auspicio del rey de Pamplona Sancho el Mayor. Es a partir del año 1076, con el rey Sancho Ramírez, cuando el monasterio alcanza su estado de construcción final y pasa a pertenecer a los monjes de la orden cluniacense.

Aquí están enterrados algunos reyes de Pamplona y los primeros reyes de Aragón, así como los primeros condes. Además, el monasterio guardó el Santo Grial durante un tiempo. Según la leyenda, estuvo guardado en la cueva de Yebra de Basa, en el monasterio de San Pedro de Siresa, en la iglesia de San Adrián de Sásabe, en la catedral de Jaca y en San Juan de la Peña, antes de ser llevado por Martín I al castillo de la Aljafería en Zaragoza y más tarde a Valencia. El monasterio es la entrada de los peregrinos que van a Compostela por el camino de Santiago aragonés.

JACA:

Jaca, la primera capital del reino: En aragonés se llama "Chaca" o "Xaca". Es la primera capital del reino. De esta forma el reino ya tiene un rey, un lugar donde orar, una capital y una catedral o templo. La catedral de Jaca era el lugar sagrado donde los reyes podían celebrar sus victorias, tanto de fe como más terrenales, y donde los aragoneses podían rezar a Dios o incluso donde los que eran víctimas del demonio podían curar sus males.



BRECA DE ROLDÁN:

Cuentan que cuando Roldán, sobrino del emperador Carlomagno, escapaba de los musulmanes (tras el fracaso de conquistar Zaragoza por parte de su tío), cayó malherido en Ordesa. Cuando oía los cascos de los caballos de sus perseguidores, viéndose vencido, lanzó a Durandal, su espada, medio destrozada por la batalla. Su intención era que nadie pudiese usarla nunca. La lanzó tan fuerte que la espada cortó la montaña en dirección a su patria, desapareciendo de su vista. La brecha que dejó la espada en la montaña es lo que se conoce como **Brecha de Roldán** (Brecha de Roldán). Es este un lugar mágico para el reino de Aragón... En medio de los Pirineos, las montañas mágicas por excelencia han sido muchos los que han buscado Durandal desde entonces, aunque no se sabe de nadie que la haya encontrado aún.



CUEVA DEL CARCOL, EN BECEITE (BESEIT):

En las estribaciones del río Matarraña, cerca de Beceite, existe una cueva templaria. Los monjes la utilizan como lugar de iniciación para los futuros caballeros. Se dice que en la cueva había una imagen de una virgen negra que desapareció...

MALLOS DE RIGLOS:

También llamados LOGRIS. Según cuentan las leyendas, se trata de dos gigantes que vigilan la llegada del diablo. Su nombre vi-

ene del latín Maellum Maleficarum (contra el mal o el diablo). En sus escarpadas paredes habitan toda clase de seres fantásticos y diabólicos. Algunos pastores cuentan que por las noches se escuchan cantos y risotadas en sus cumbres, aunque ninguno de ellos ha subido allí para comprobarlo, debido a sus escarpadas paredes, solo las bruxas y bruxones son capaces de alcanzarlas volando sobre sus escobas. Muy cerca, el castillo de Loarre sirve de vigía y defensa ante una posible invasión...



LA MALADETA:

Significa “montaña maldita”. Se dice que es lugar de aquelarres. También se cuenta que, antes de que naciese el condado de Aragón, un noble franco mató a su padre al no dejarle desposarse con su amada. El fantasma del padre le persiguió de tal manera que el joven decidió esconderse en esta montaña, donde unos pastores lo encontraron muerto y medio devorado por algún ser monstruoso. Esta cueva, llamada Alcarre, está desde entonces encantada con el espíritu del noble, el cual se aparece a todos aquellos que osan pasar la noche allí. Sobre el monstruo que acabó con su vida, nunca más se supo de él...

EL PALACIO MÁGICO DE MONTE PERDIDO:

Se encuentra este palacio entre las nubes y protegido por un muro de hechizos. Fue construido por el gigante ATLAND, el encantador de las cumbres. Para poder pen-

etrar en el castillo es necesario hacerlo en un caballo volador. En el palacio habitan leones, tigres, panteras y todo tipo de fieras exóticas en forma de estatuas que cobran vida cuando una imprudente osa entrar en sus dependencias. Ningún hombre ha vivido para contar lo que tras sus muros se esconde.



El Monte perdido:

Es una de las tres cumbres míticas del Pirineo aragonés. En él vive un OME GRANIZO.

RAJA OS MOROS:

Es un lugar mágico, una grieta en la tierra que está cerca de la población de Escartín, donde habitan cientos de dragones con forma de serpientes. Las leyendas de dragones están presentes en toda la imaginaria aragonesa, llegando a relacionar el nombre del reino al de los dragones (Reino D´Aragón).

ROCA CABALLERA, en Calaceite:

En esta construcción, con forma dolménica, los caballeros de la orden de Calatrava llevan a cabo sus ritos y celebraciones sagradas. En su parte superior tiene ocho agujeros y dos dibujos cincelados en la piedra, una paloma (quizás el espíritu santo) y un útero. En las paredes laterales de la roca hay talladas diferentes cruces. Este al-



tar rupestre ya era utilizado en el Neolítico.

SERRAT DAS FORCAS:

Es un lugar maldito situado en la población de Laspaúles. De este bosque se sacó la madera para quemar a veinticinco brujas... La maldición de estas recae sobre el lugar.

ZUJERO D'O DIAPLE:

El agujero del diablo es la sima por donde se penetra al infierno. Está situada en el



monte de San Marcos, en Trillo, y allí habitan numerosos seres diabólicos.

• OBJETOS MÁGICOS

Anillo mágico: hace muchísimos años, un Ome granizo con un solo ojo, perdió un anillo mágico en el fondo del río Ésera, en la Ribagorza. Este anillo tenía propiedades mágicas cuando se introducía en un dedo. Por ejemplo, su portador podía cantar con voz celestial. Desde entonces han sido muchos y afamados caballeros los que han buscado el anillo mágico, y han sido muchos los pastores y lugareños que han dicho haberlo visto e incluso haberlo poseído...

Cardincha: o cardo mágico. Es una planta que se coloca en los soportales de las casas para evitar que el mal penetre en ellas. Símbolo protector contra los diables, las brujas, las enfermedades y las plagas. Hay que tener en cuenta que las brujas y el demonio campaban a sus anchas durante la Edad Media, por lo que era fundamental protegerse frente al mal. La cardincha es una planta de la familia de los cardos que se coloca en la puerta de las casas.

Esconchuradero: son pequeñas casetas de piedra en medio de los caminos que sirven de refugio a los buenos cristianos que huyen de BRUXAS y BRUXONES, así como de todas las criaturas que están al servicio del DIAPLE. No eran pocas las noches en las que los pastores debían quedarse en medio de las montañas junto a sus animales. En las noches sobre todo de verano y primavera,



los aquelarres eran habituales y las personas de buena fe debían protegerse ante los seres oscuros que acudían a estas macabras fiestas...

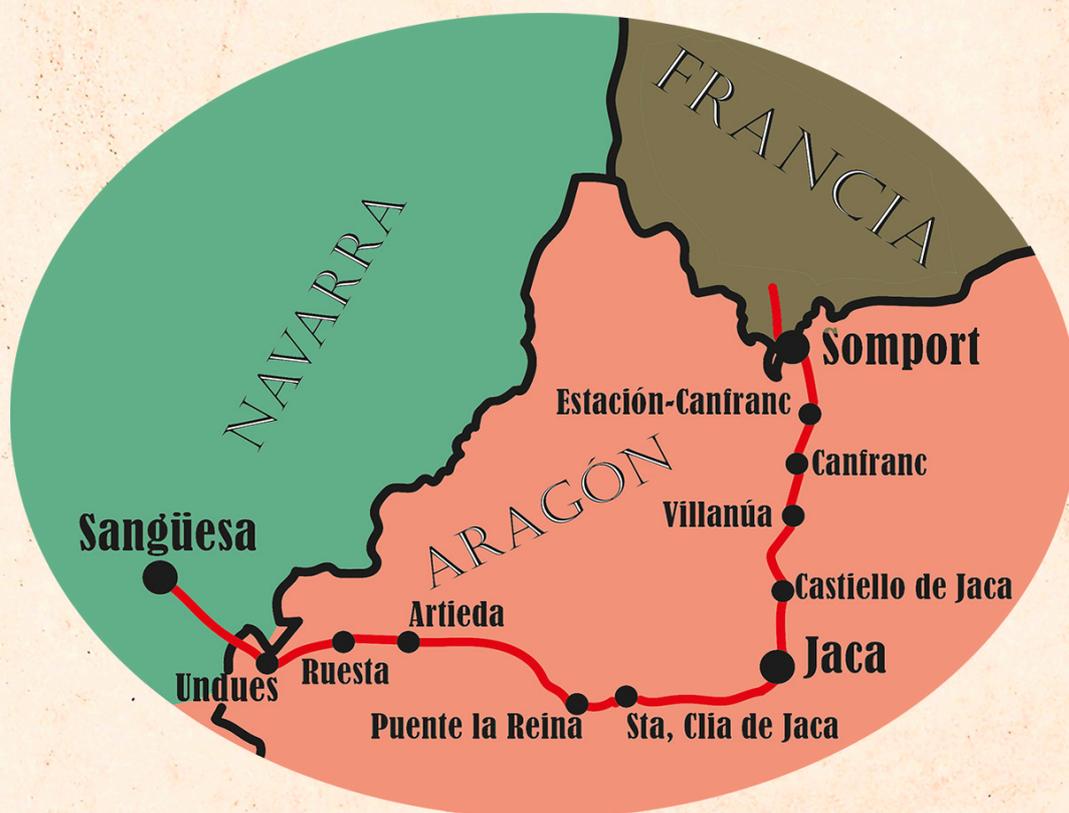
Espantabrujas: piezas que se colocan en la parte superior de las chimeneas para evitar que las BRUXAS puedan entrar por esa parte de la casa. También era posible dejar las lumbres encendidas para que al caer la bruja, chillase al quemarse los pies.

Santo Grial (Santo Gredal): Se supone que el SANTO GRIAL está escondido en las cercanías del monasterio de SAN JUAN DE LA PEÑA. Llevado allí por Laurencio de Huesca para ocultarlo de los romanos. También se rumorea que puede estar en la catedral de Jaca o en el pueblo de Yebra de Basa... misión de todo buen caballero cristiano es encontrar el cáliz donde Cristo bebió su sangre...

O libré: es el Libro de San Ciprián o Cipriano, cuya posesión permite convertirse en BRUXA o BRUXÓN. Es indestructible al

fuego. Su dueño puede aprender encantamientos y ritos malignos, así como contactar con los DIAPLES. Otros libros usados por las brujas son: El libro del Papa Honorio, Arte Notoria, Clavícula Salomonis o La cruz de Caravaca. Al O LIBRÉ también se le conocía como Libro de las Brujas y Libro Verde. Se trata de una obra fundamental para todo aquel que quiera contactar con el maligno. Cuentan las leyendas que no han sido pocos los caballeros que han intentado hacerse con él, bien para destruirlo o bien para adorar a satán y así conseguir lo que desearan...

Santos corporales de Daroca: el 23 de febrero de 1239 las tropas aragonesas se disponían a conquistar el castillo de Chío, cerca de Xativa, en poder de los sarracenos. Seis capitanes iban a comandar las fuerzas cristianas. Cuando estaban celebrando misa en Daroca para que los capitanes pudiesen comulgar, las tropas musulmanas entraron en la ciudad. El cura, llamado Mateo Martínez, salió corriendo con las ostias





al monte, donde las escondió envueltas en un corporal (pequeño mantel utilizado para celebrar la eucaristía). Derrotados los moros, el sacerdote fue a buscar las ostias para continuar con la misa, y cuál fue su sorpresa cuando las encontró llenas de sangre. Esto fue considerado como una señal de Dios ante la victoria cristiana, y las tropas, más animadas todavía ante el milagro, tomaron el castillo valenciano fácilmente.

Al estar las tropas cristianas formadas por gentes de varios lugares, se decidió que una mula árabe cargase los corporales y que haya donde parase, serían guardados como reliquias. La mula salió de Daroca hacia Valencia, volvió a Teruel para caer muerta, doce días después, en Daroca. Allí se guardan.

• LUGARES DE INTERÉS

EL CAMINO DE SANTIAGO EN EL REINO DE ARAGÓN

Por el reino pasa un importante tramo de este camino, y esto se ve reflejado en la gran cantidad de iglesias románicas (empezando por la catedral de Jaca), o de poblaciones, que cuentan con un importante número de artesanos y comerciantes. De hecho, en numerosas poblaciones del camino abundaban los fabricantes de calzados y de arneses, así como de otros elementos fundamentales para llevar a buen puerto el recorrido hasta la tumba del apóstol Santiago.

También es recorrido por reos cuya pena es viajar hasta Santiago, pícaros y truhanes que se aprovechan de la buena fe de la gente, haciéndose pasar por peregrinos e incluso llegando a vivir de esta forma durante mucho tiempo. Se crean hospitales (el de Santa Cristina fue el tercer hospital más importante de la cristiandad), prostíbulos y mancebías.

Existen dos ramales en el mismo camino. Partiendo desde Jaca, el primero recorre las poblaciones de Puente la reina de Jaca,

Berdún, Sigües, Tiermas, mientras que el segundo transcurre al sur del río Aragón, por Martes, Artieda y Ruesta. Por otro lado, el Camino de Santiago fue una fuente de ingresos importantísima para las gentes del lugar. Además de contribuir a la repartición de la riqueza, ya que la Iglesia construye y apoya numerosos edificios y bienes materiales para procurar el bienestar de los peregrinos.

EL CASTILLO DE LOARRE

Este castillo se sitúa cerca de Huesca, dominando la planicie oscense, llamada “La hoya de Huesca”. Comenzado a construir con el rey Sancho el Mayor de Pamplona en el siglo XI como frontera con los musulmanes, en el siglo XII tras el avance de la reconquista, deja de ser cabeza de extremadura. Dispone de diez torres redondas y una cuadrada. Esta torre sirve como entrada al recinto amurallado. Existen vestigios de la existencia de una torre separada de las murallas.

Existe una leyenda que cuenta que dos monjes franceses cruzaron el Pirineo con las reliquias de San Demetrio. Al entrar en Jaca, las campanas de todas las iglesias comenzaron a sonar, anunciando la llegada de los restos del santo. Los jaqueses, al saberlo intentaron que las reliquias se quedasen en la ciudad, pero los monjes no quisieron. Los jaqueses le sacaron los ojos a la mula que llevaba los huesos y les hicieron prometer a los monjes que dejarían las reliquias allí donde el animal se parase... la pobre mula caminó sin parar hasta llegar a la altura del castillo, donde calló muerta. Cumpliendo su palabra, enterraron allí los restos y construyeron una iglesia.

Otra leyenda nos cuenta que dos sobrinos del Papa Luna, Violante de Luna y Antón de Luna, se enamoraron y tuvieron un hijo, suceso que no gustó nada a su tío, el cual los excomulgó. Los amantes huyeron de los dominios del Papa, hasta el castillo de



Loarre, lugar en el que vivieron hasta que Antón fue apresado. El fantasma de Violante se aparece desde entonces por el castillo llorando la muerte de su amante.

8. MITOLOGÍA ARAGONESA

• SERES MITOLÓGICOS

ANETO:

ANETO fue un gigante que mató a ATLAND, “el encantador de cumbres”, de un flechazo. Los dioses quisieron castigar a ANETO enviándole un rayo, dejándolo sepultado para siempre. ANETO quedó enterrado bajo una montaña, el pico más alto de los Pirineos. Esta cumbre tomó el nombre del gigante. ANETO es también conocido como el “genio de las nieves”, culpable de todas las tormentas y aludes que asolan estas montañas.

ATLAND:

O “El encantador de las cumbres”. Quizás sea un descendiente de los antiguos atlantes que

habitaron la península. Adoptó la figura de un anciano ermitaño para vivir entre los humanos y así poder estudiarlos, según dicen, con el fin de esclavizarlos y conseguir que sus hermanos volviesen a dominar la tierra... para algunos habitantes del lugar, ATLAND es un simple bandido que atesora riquezas en las cuevas pirenaicas. Para otros es un rebelde que luchó contra los romanos y que tuvo que esconderse en el Monte Perdido, donde vive de forma eterna. En esta montaña construyó el “Palacio mágico de Monte Perdido”, lugar al que, según cuentan, solo puede llegarse montando un caballo alado.

Además, tenía la magia para dar vida a las estatuas de piedra que él mismo construía, las cuales vigilan el camino que lleva a su palacio. Según algunas leyendas, Atland murió hace

mucho tiempo, asesinado por el gigante Aneto.

BALAITÚS:

Fue un gigante (ome granizo) que se divertía cabalgando en un carro volador y provocando tormentas sobre las montañas. Se le considera un “Espíritu de la montaña”.



BASAJARAU, BOSNERAU O BONJARRAU:

Se conoce así al “Señor de los bosques”, un



dios o semidiós. Es un ser de gran tamaño y larga cabellera. Protector de pastores y rebaños. En los valles vascos y navarros se le conoce como Basajun. Si algún bandido intenta robar o matar a un pastor, dicen que BASAJARAU acude raudo en su ayuda...

BEBRIX:

Fue el padre de PYRENE, la diosa madre de los Pirineos.

BELAÍN:

Es el nombre de un dragón mítico, guardián del tesoro de la ciudad de Barbastro. Algunos cris-



tianos han intentado matarlo y robar el tesoro, pero ninguno lo ha conseguido... de momento.

CULIBILLAS:

Era la hija de ANAYET y ARAFITA. En las faldas de la montaña vivían unas hormigas milenarias, llamadas “hormigas blancas” (de ahí el nombre de Formigal). CULIBILLAS pasaba tardes enteras junto a estos insectos. Cerca de allí, vivía BALAITÚS, el cual estaba enamorado de la diosa. Un día, ante las negativas de la diosa por el amor del gigante, este decidió secuestrarla. Al enterarse las hormigas de las intenciones del OME GRANIZO, decidieron ocultar a CULIBILLAS, cubriendo todo su cuerpo de forma que no fuese vista. BALAITÚS la buscó sin resultado y cansado marchó, pisan-

do miles de hormigas a cada paso que daba. La diosa, en agradecimiento a las hormigas que sobrevivieron, les dejó cobijarse en su pecho, para lo cual se clavó un puñal en él. A este agujero se le denomina Peña Foratata (junto a Salient de Gállego) y al monte que tras la muerte de las hormigas quedó para siempre cubierto de nieve, Formigal.

GERIÓN:

Es un ser gigantesco con seis brazos y tres cabezas. La leyenda dice que HERACLES lo mató cuando intentó secuestrar a PYRENE, pero se le suele ver por las zonas montañosas prendiendo fuego a los bosques.



PYRENE:

Es una ninfa de la mitología clásica de quien procede el nombre de los Pirineos. Existen

tres versiones de esta leyenda. La primera tiene como protagonista a HERACLES (Hércules), el cual viajó a Iberia para robar los bueyes al gigante GERIÓN. El gigante estaba enamorado de Pyrene, a la cual intentó seducir sin éxito. Tal fue su enfado que prendió fuego al lugar. Pyrene pidió auxilio a HERACLES. Cuando este la encontró, la ninfa estaba muy mal herida y solo pudo contar al héroe lo ocurrido. HERACLES, entristecido ante la historia, construyó una tumba sobre ella, roca a roca, formando así los montes pirenaicos. En la segunda leyenda es HERACLES quien está enamorado de PYRENE. Ambos tuvieron un hijo que, para pagar su pecado, no fue un ser humano sino una SIRPIÉN (serpiente). HERACLES abandonó a PYRENE y esta se suicidó. Al enterarse el griego, construyó un mausoleo para su amante, la cordillera pirenaica. Y la tercera leyenda nos cuenta que PYRENE no correspondió al semi dios, el cuál juró hacerla suya. La ninfa se suicida y el héroe le construye una tumba. En las tres leyendas, PYRENE muere quemada (cuando se suicida lo hace quemándose). Este incendio es el que provoca que todos los seres mágicos del Pirineo que se ocultaban en cuevas y cumbres huyan y se dispersen por todo el reino de Aragón



9. CRIATURAS FANTÁSTICAS

El imaginario aragonés de la época es muy rico... los cristianos creían en muchísimas criaturas mágicas y no tan mágicas. El reino de Aragón estaba rodeado de misteriosas montañas, de ríos y bosques, de valles... la niebla se apoderaba de las zonas fluviales en invierno y la nieve dejaba aislados a los habitantes de muchas zonas. Mientras en verano y primavera las hadas y donas d'agua acampaban a sus anchas en los prados e ibones... Los lobos, los osos y otros animales podían tomar la forma de monstruos a ojos de los habitantes del reino. Las brujas o bruxones (brujas y brujos) vivían entre ellos, adorando al diablo... El Aragón medieval no era muy diferente al resto de la península. Todo lo que se alejaba de la Iglesia y no se entendía, venía del diablo...

ALMETAS:

Las almetas son los espíritus de los muertos que no descansan en el cielo ni en el infierno. Vagan por los bosques, vestidas con sayas blancas, con una luz en cada mano y un sople de aliento que se ve blanco. En algunas ocasiones lo hacen en fila, similar a la Santa Compañía, y en otras ocasiones vagan en solitario. Las almetas no son especialmente peligrosas ya que, al ser fantasmas, poco mal pueden hacer a los vivos, pero asustarán a más de un incauto y a los niños.

Las almetas de Roldán es una procesión de almas que pasea en la noche de difuntos por el Salto de Roldán. Dicen las leyendas que son los soldados que acompañaron a Carlomagno en el intento de conquistar Sarakusta (Zaragoza), incluido el propio Roldán, el cual murió en los montes pirenaicos sin volver a ver su tierra. Otras leyendas niegan lo anterior y afirman que las almetas de Roldán son víctimas infantiles del gigante Roldán, del cual toma nombre el lugar.



Algunos bandidos o aprovechados se hacían pasar por estos fantasmas para asustar y robar a los viajeros que se aventuraban en la noche. Vestían de blanco, escondiendo sus armas bajo las sayas, y en fila se acercaban a los infortunados viajeros que se atrevían a viajar de noche. Tras robarles solían matarlos para que no contasen lo que habían visto, aunque alguno conseguía escapar y contar lo que realmente eran las almetas. También se les denomina **As Lumbretas**.

Carecen de características físicas pues no tienen cuerpo.

RR: 0%

IRR: 125%

Pueden llegar a obligar a un ser humano a seguirles. Este podrá evitarlo con un éxito en RR. Cada espacio de tiempo de una hora o lo que determine el director de juego podrá hacer un intento para obtener el éxito en los dados.

ARAS:

Así se conoce a las brujas blancas o buenas, que también las hay. Las Aras ayudarán a los buenos cristianos. En algunas ocasiones han sido confundidas con brujas negras y condenadas por ello. Pueden ser desde curanderas que conocen algunas artes para curar e implorar ayuda divina a seres de naturaleza angelical.

FUE: 20/25 **Tamaño:** 1,40/1,60 m
AGI: 5/10 **Peso:** 50/70 kg
HAB: 10/15 **RR:** 30%
RES: 25/35 **IRR:** 70%
PER: 5/10
COM: 1/5
CUL: 20/25



BERENGUER DE BELLVIS:

Es un PANTASMA que habita el castillo de Monzón. Fue el último comendador templario del castillo. Cada 24 de mayo, día de la derrota donde halló la muerte, se aparece ensangrentado, pidiendo justicia.

Corría el año 1309. Jaime II sitia el castillo en un afán de destruir la orden del Temple en el reino. Las tropas reales conquistan el castillo obligando a los templarios a rendirse (quedarían unos 40 templarios vivos). Durante el asedio a la fortaleza, algunos aldeanos y soldados del rey vieron como los caballeros salían cada noche con bultos y volvían pasadas unas horas. Quienes los vieron no quisieron denunciarlos ya que los consideraban cristianos y si luchaban contra ellos era por orden del rey y del Papa. Estos bultos eran legados que los templarios escondían (objetos religiosos y documentos) en la ermita de Nuestra Señora de Gracia.

Los caballeros fueron hechos presos y encerrados en las mazmorras del castillo de Belver de Cinca, de donde solo consiguieron sobrevivir una docena, los cuales fueron juzgados y ejecutados.

Carece de características físicas pues no tiene cuerpo.

RR: 0%

IRR: 125%

Puede solicitar algún tipo de favor a aquel ser humano que lo vea.

BILBIANA, LA DAMA NUTRIA:

Algunos dicen que es una nutria y otros que es una mujer. Vive bajo las aguas de los ríos y cada seis de enero sale a buscar niños incautos que esperan a los reyes magos. No se sabe exactamente qué hace con ellos, aunque la mayoría cree que los devora y con sus huesos construye juguetes (con los que engaña a otros niños).

Quien porte un palo cuya punta haya sido secada en el fuego que hayan hecho unos pastores podrá defenderse de ella, ya que esta herramienta es la única que puede atravesar su gruesa capa de piel. Además, el mango del bastón debe llevar inscrito el nombre de la dama (Bilbiana), y golpearle con él en la cabeza tras haberla matado.



FUE: 20/25 **Tamaño:** 1,40/1,60 m

AGI: 25/30 **Peso:** 50/70 kg

HAB: 15/20 **RR:** 0%

RES: 25/35 **IRR:** 150/250%

PER: 5/10

COM: 1/5

CUL: 0/5

Armas: Mordisco 65% **Daño:** 1D6

Armadura: Su piel es muy dura 85%

BOC, BOQUE, BOX, BOCH O BOSC:

Macho cabrío o **Buco**.

FUE: 20/25 **Tamaño:** 1,75/1,80 m

AGI: 10/15 **Peso:** 70/90 kg

HAB: 10/15 **RR:** 0%

RES: 20/25 **IRR:** 200%

PER: 30/35

COM: 1/5

CUL: 5/10

Armas: Mordisco: 70% **Daño:** 1D8+1D6

Garras: 70% **Daño:** 3D6

Competencias: Rastrear: 80%, Otear: 70%, Saltar: 75%, Esquivar: 80%.



BRINZONER:

Son gigantes cuyos cuerpos están recubiertos por plantas. Los brinzoner, al igual que el resto de los gigantes, no son ni buenos ni malos, pero sí es cierto que tienen muy mal humor y no gustan de los hombres que todo lo destrazan... No son pocos los pastores que han visto como un brinzoner ha devorado alguna de sus ovejas porque tenía hambre, o en venganza por haber cortado algún árbol. El fuego les provoca odio, por lo que, si unos viajeros encienden una hoguera y ellos están cerca, ya pueden rezar los infortunados si quieren llegar vivos a su destino.



FUE: 35/40 **Tamaño:** 2,5/3,5 m
AGI: 5/10 **Peso:** 150/300 kg
HAB: 10/15 **RR:** 0%
RES: 30/35 **IRR:** 100%
PER: 15/20
COM: 5/10
CUL: 10/15

Armas: Grandes mazas hechas de troncos de árboles muertos: 40%. **Daño:** 1D8+3D6

Armadura: Tiene la piel muy dura 70%

Competencias: Conocimiento vegetal: 80%, Conocimiento animal: 70%, Otear: 80%.

*“Ya viene, ya viene, el carapuchete
En la noche ni el lobo ni el oso lo asustarán
ya viene, ya viene, el pequeño diaple
Ten cuidado niño donde vas a jugar
Haz caso a tus padres mi niño
o el carapuchete se te llevará”*

CARAPUCHETE:

Pequeño DIAPLE (diablo) o duende. Suele gustarle asustar a los niños. La mayoría de los aragoneses no creen que exista, pero lo utilizan para que los niños se porten bien y no hagan travesuras. Sería la versión medieval aragonesa del "coco". Existen muchas nanas en las que se canta al carapuchete. También suele utilizarse para evitar que niños muy traviesos o de espíritu aventurero sientan temor a salir de casa según qué días y así evitar peligros mayores.



Más de un niño ha sido robado de su cuna por un carapuchete. Acude a los hogares donde se invoca su nombre cantando una nana. Podría aprender los mismos hechizos que cualquier duende (hechizos de nivel 1 a 4 excepto Goecia). Puede portar un arma acorde a su tamaño o bien tener largas uñas.

FUE: 5/10

Tamaño: 10/20 cm

AGI: 20/25

Peso: 300/500 g

HAB: 20/25

RR: 0%

RES: 10/15

IRR: 100/150%

PER: 15/20

COM: 10/15

CUL: 15/20

Competencias: Discreción: 80%, Escondarse: 90%.



CRABONS ROYOS: son los guardianes de las cuevas que llevan a los infiernos. Tienen los ojos rojos, cabeza y patas de macho cabrío y suelen portar lanzas afiladas fabricadas con cañas o boj. En algunas zonas del reino se les denomina UÑAZAS, debido a las uñas de sus patas. Lugares en los que suelen encontrarse estos seres: el Zujero d' o diaple, el monte Maladeta, los Mallos de Riglos, el pico Jabalón, los Picos del Infierno... en estos lugares con total seguridad, ya que han sido muchos testigos los que han hablado de seres con los ojos rojos, de aquelarres, de bruxas y de uñazas que las protegen. Además, en el pico Jabalón y en los Mallos viven los crabons en su interior, y en lugares como el Zujero d' o diaple o en los Picos del Infierno están los crabons ya que se cree que allí está una de las entradas al Infierno. Ningún caballero ni villano que se haya atrevido a entrar en sus entrañas ha conseguido salir con vida.

FUE: 20/25 **Tamaño:** 1,75/1,80 m

AGI: 15/20 **Peso:** 75/95 kg

HAB: 10/15 **RR:** 0%

RES: 20/25 **IRR:** 150/200%

PER: 10/15

COM: 1/5

CUL: 5/10

Armas: Lanza: 75% **Daño:** 2D6+3 Garras: 50% **Daño:** 1D6+5

Competencias: Rastrear: 90%, Otear: 80%, Saltar: 80%, Esquivar: 70%.



CULLEBRA O SIRPIÉN: Es la serpiente. Son animales muy comunes en el reino, y las hay de todos tipos, desde venenosas a las que no lo son. Para el aragonés medieval las sirpiens son seres del diablo, hijos de serpientes y humanos o bien reptiles que el demonio utiliza en su bien y que transforma en seres horripilantes. Las cullebras son más grandes que las serpientes normales, algunas incluso con cabeza de mujer, de voz dulce, suelen repetir las palabras y pronunciar mucho las eses. Para matarlas basta con cortar su cabeza con una buena espada, ya que, si les cortas en tajo por mitad de su cuerpo, la cola puede volver a reproducirse con el tiempo, y lo único que conseguiremos será que la sirpién huya con vida.

Se tiene noticias sobre todo en las zonas montañosas, y en las riberas del río Ebro se ha visto alguna vez sirpiens acuáticas, y más de un pastor ha perdido algún cabrito que se ha acercado demasiado a beber agua.

FUE: 10/15 **Tamaño:** 50/80 cm.

AGI: 15/20 **Peso:** 1/5 kg.

HAB: 1/5 **RR:** 0%

RES: 10/15 **IRR:** 100/150%

PER: 10/15

COM: 1/5

CUL: 1/5

Armas: Mordedura: 60% **Daño:** 1D6

Competencias: Escondarse: 50%.



En ocasiones pueden ser venenosas. En caso de envenenar, la víctima debe superar con éxito su Resistencia x2. Si no se consigue superar caerá en coma durante 2D6 horas.

CHIGÁN O BIGÁN:

También se denomina así al gigante u OME GRANIZO. Los gigantes tienen mucha tradición en el reino, ya desde las primeras noticias de los atlantes, las cuales se pierden en el tiempo. Existen varios gigantes muy conocidos en Aragón, algunos más peligrosos que otros. Todos viven en soledad, no solo por su desorbitado tamaño, sino también por que gustan de la tranquilidad. Solo en verano se buscan con el interés de tener relaciones sexuales, dando a veces dan a luz el fruto del fugaz amor estival.

FUE: 35/40 **Tamaño:** 2,5/3,5 m.

AGI: 10/15 **Peso:** 150/300 kg.

HAB: 10/15 **RR:** 0%

RES: 30/35 **IRR:** 100%

PER: 15/20

COM: 10/15 **CUL:** 10/15

Armas: Grandes mazas de madera o de hierro: 40% **Daño:** 1D8+3D6 si es de madera y 4D6 si son de hierro. **Armadura:** Tiene la piel muy dura 60%

Competencias: Otear: 80%, Escuchar: 75%.

FOLLET:

Es un duende pequeño, travieso y juguetón, de barba larga y con la cabeza cubierta por una capucha. Suele colarse en los hogares por el agujero de la cerradura y suele vaciar las despensas ya que es muy tragón. En algunos lugares se les conoce también como “hombre de musgo”, por su color verde y porque, en algunos casos, suelen estar cubiertos de flores y plantas. Un hogar donde habiten dos o tres FOLLET tendrá siempre su despensa vacía.

En algunas zonas se les conoce también como MENUTOS, MENOS O MINAIRONS. Los follets no son peligrosos, pero si pueden ser muy molestos, llegando incluso a poder arruinar a familias enteras si no se les expulsa pronto de la casa, ya que su voraz apetito hará que las viandas desaparezcan antes de reposar en la despensa. Su voraz apetito puede arruinar a una familia en pocos días.

FUE: 3/5 **Tamaño:** 3/10 cm
AGI: 20/25 **Peso:** 50/100 gm
HAB: 20/25 **RR:** 0%
RES: 10/15 **IRR:** 100/150%
PER: 15/20
COM: 25/30
CUL: 15/20

Armas: Carece, aunque si es preciso se defenderá con cualquier arma que pueda portar, 30%.



DUGO:

Es un ser parecido a un búho gigantesco que vive en Castillonroy. Trabaja para los huraños señores del castillo, a los que ayuda aterrorizando a sus súbditos para que paguen los tributos. Lanza fuego por la boca y se alimenta de doncellas.

Este castillo, de color rojizo debido a las tierras de la zona, era la fortaleza de los vizcondes de Luna. La leyenda nos dice que en una cueva cercana vivía el dugo (en algunas leyendas el dugo se asemeja más a un dragón), y que era utilizado por los señores para cobrarse aquellos impuestos que los habitantes de la zona no podían o no querían pagar. Una noche de San Juan, los habitantes del lugar fueron juntos a la cueva y mataron al monstruo, tiñéndose la tierra de sangre y otorgando el color rojizo por el que es conocido el lugar.

FUE: 20/25 **Tamaño:** 1/1,2 m
AGI: 25/30 **Peso:** 50/65 kg
HAB: 5/10 **RR:** 50%
RES: 25/30 **IRR:** 50%
PER: 15/20
COM: 0 **CUL:** 0

Armas: Picotazo: 80% **Daño:** 2D6+3

Armadura: Piel dura 50%



ENSUNDIERO:

Es el Sacamantecas aragonés. Un personaje que busca a jóvenes solos para atraparlos y extraerles las grasas, con las que más tarde engrasa las ruedas de su carro... y así viaja de población en población buscando nuevas víctimas que engrasen sus ruedas. Pueden presentarse con muchos roles, ya sea como mendigo, como trovador, como campesino... pero siempre tiene una cosa común, su carro tirado por bueyes. El ensundiero es un hombre de mediana edad, fuerte, de palabra ágil, engatusador, capaz de engañar a niños o adolescentes a los que mata. No se sabe de muchos ensundieros, pero sí que es posible que en algunas aldeas sean contratados caballeros o guerreros con el fin de atraparlo, ante la desaparición de varios niños los aldeanos suelen darse cuenta, con gran tristeza, de la llegada de este personaje.



FUE: 10/15 **Tamaño:** 1,60/1,75 m
AGI: 15/20 **Peso:** 60/85 kg
HAB: 15/20 **RR:** 50%
RES: 15/20 **IRR:** 50%
PER: 15/20
COM: 5/10
CUL: 10/15

Armas: Cualquier arma que pueda portar un ser humano. Cuchillo: 40% **Daño:** 1D6

Competencias: Discreción: 65%, Psicología: 75%, Elocuencia: 70%, Juegos de manos: 65%.

FAMILIONS: Son espíritus vinculados a la familia y el hogar. Los familions suelen ser buenos espíritus que ayudan a las familias incluso evitando la presencia en el hogar de diables.

Serían equivalentes a los Follet en cuanto a características. Si en un hogar hay un Familions no entrará ningún Follet.



FOTRONERO: Es un ome granizo que vive en la cueva de Climén, entre las poblaciones de Nueno y Arguis. Se dedica a capturar niños y jóvenes para devorarlos en su cueva. No han sido pocas las ocasiones en que los habitantes de la zona y los nobles han intentado atrapar o matar al fotronero, pero hasta ahora no ha sido posible...

FUE: 35/40 **Tamaño:** 2,5/3,5 m.

AGI: 10/15 **Peso:** 150/300 kg.

HAB: 10/15 **RR:** 0%

RES: 30/35 **IRR:** 100%

PER: 15/20

COM: 10/15

CUL: 10/15

Armas: Porta un gran garrote: 60% **Daño:** 1D8+3D6

Armadura: Tiene la piel muy dura 60%

Competencias: Otear: 80%, Escuchar: 75%, Escondarse: 80%, Rastrear: 50%.

FURTAPERAS: Es un ser monstruoso que se dedica a robar las peras de los huertos y cuando ya no quedan más, se dedica a devorar a los jóvenes varones del lugar. Allá donde se conoce a este monstruo no falta nunca un campo lleno de perales a los que nunca faltan frutos. En algunas ocasiones en que las cosechas de peras no han sido buenas, se ha intentado contentar al furtaperas con manzanas, almendras o alberges (albaricoques), con resultados nefastos para la población... el furtaperas se ha vuelto más colérico debido a que se sentía engañado o tomado por tonto, al pensar los hombres que no sabía diferenciar manzanas de peras.



FUE: 30/35 **Tamaño:** 2 m.

AGI: 15/20 **Peso:** 150/300 kg.

HAB: 10/15 **RR:** 0%

RES: 25/30 **IRR:** 100%

PER: 10/15

COM: 5/10

CUL: 10/15

Armas: Al igual que el Fotronero, va armado con un garrote: 50% **Daño:** 1D8+3D6

Armadura: Tiene la piel dura 50%

Competencias: Otear: 80%, Escuchar: 75%, Rastrear: 60%.

GUZPATAS:

Monstruosos animales que devoran jóvenes. Unos dicen que se parecen a los ONSOS (osos), otros que a los LUPOS (lobos), y otros a una mezcla de ellos... pero nadie sabe a ciencia cierta cómo ni que son. Quizás solo sean lobos u osos que a los ojos de aquellos que los han visto les han parecido monstruosos, o quizás los guzpatas sean algún tipo de animal o monstruo desconocido. Sea como fuere abundan sobre todo en los montes pirenaicos y hasta el momento no se ha conseguido dar caza a ninguno.



FUE: 20/25 **Altura:** 1,50/1,80 m
AGI: 20/25 **Peso:** 60/80 kg
HAB: 0 **RR:** 0%
RES: 30/35 **IRR:** 100%
PER: 15/20
COM: 0
CUL: 0

Armas: Mordisco: 85% **Daño:** 1D6+5

Competencias: Correr: 85%, Otear: 80%, Escuchar: 60%, Rastrear: 90%.

CHUAN EL OSO:

Es un personaje hijo de una mujer y de un ONSO (oso). El onso raptó a una mujer y la violó, tras lo cual nació CHUAN, un ser de una fuerza sobrenatural que consiguió vencer al propio DIAPLE (diablo) cortándole una oreja y sometiéndolo a su voluntad. A veces le acompañaban tres OMES GRANIZO llamados ARRANCAPINOS, BATEMONTES y BARBANCHA. Chuan el oso es un ser bueno, aunque si se le enfada puede resultar muy peligroso debido a su gran fuerza. Puede resultar un compañero ideal para algunas aventuras, o bien puede ser víctima de algún equívoco, pensando la población que es el culpable de sus males cuando no es más que una víctima.

FUE: 20/25 **Tamaño:** 1,80 m
AGI: 15/20 **Peso:** 90 kg
HAB: 15/20 **RR:** 50%
RES: 30/35 **IRR:** 50%
PER: 15/20
COM: 10/15
CUL: 10/15

Armas: No suele llevar, pero si se da el caso usará un garrote: 40% **Daño:** 1D6+5

Armadura: Tiene la piel dura 50%

Competencias: Otear: 80%, Escuchar: 75%, Rastrear: 50%.

LACUERCO:

Son dragones-serpiente cubiertos de pelo que viven en las profundidades de ríos y lagos. Se alimentan de leche que succionan a las mujeres directamente de sus pechos. A las mujeres no les hacen ningún daño, pero para conseguir que estas den leche, secuestran a sus hijos pequeños y no se los devuelven hasta que les ha secado toda la leche o el niño a muerto, momento en el que se aparecen en sus casas dejándoles a los bebés en el lecho. Mientras succionan la leche, las mujeres caen en un trance del que solo salen al rato de que los lacuercos las hayan dejado, desnudas de cintura para arriba, creyendo en ocasiones haber sido violadas por algún bandido. Mal lo pasaron judíos y extranjeros por casos de lacuercos no conocidos, ya que las autoridades les acusaban de violar mujeres y matar niños.

FUE: 20/25 **Tamaño:** 1/1,5 m
HAB: 10/15 **Peso:** 60/75 kg
RES: 20/25 **RR:** 0%
PER: 15/20 **IRR:** 150%
AGI: Dentro del agua 35/40, fuera del agua 15/20
COM: 10/15
CUL: 10/15

Armas: Mordisco 70% **Daño:** 1D8

Competencias: Nadar: 100%.



LAINAS o LAMIAS:

Son seres de naturaleza femenina con patas de animal (suelen tener los pies palmeados, como las ocas) y que viven en lugares donde haya fuentes o lagos. La gente cuelga en sus casas patas de gallinas u otras aves para evitar su presencia, ya que las LAMIAS no soportan ver estas partes del cuerpo mutiladas. Cuando un cristiano desprevenido se acerca a un ibón o un lago y ve una lamia, cae bajo su embrujo, enamorándose de ella y adentrándose en las aguas de su mano, tal como un enamorado haría con su amada, solo que la lamia no se detiene hasta hundirse junto al incauto, el cual muere y, se cree, es devorado por el monstruo.

FUE: 20/25 **Tamaño:** 1,80/2 m
AGI: 20/25 **Peso:** 80/90 kg
HAB: 5/10 **RR:** 0%
RES: 30/35 **IRR:** 150%
PER: 15/20
COM: 15/20
CUL: 5/10

Armas: Garras: 65% **Daño:** 1D8+1D6 Mordisco: 40% **Daño:** 1D4+1D6

Competencias: Cantar: 75%, Elocuencia: 60%, Seducción: 40%, Otear: 80%, Escuchar: 75%.

Hechizo de Atracción sexual: Las lamias pueden hipnotizar a un hombre con su canto. La víctima deberá superar con éxito una tirada de su RR.



LUPO:

Es el lobo. En esta época el lobo es la encarnación del mal, del demonio, del terror.

Además del lobo como tal, el cual suele atacar en manadas a los rebaños, a lo que más temían los buenos hombres era a los hombres lobo u ome lupo. Los ome lupo son seres fuertes, astutos y rápidos, y en su faceta humana inteligentes. Se dice de ellos que pueden cambiar su aspecto en cuanto a su edad y que disfrutan de la eternidad. En el reino de Aragón existen varios como EL OME LUPO DE ALCOLEA, EL CAXICO DE VILLANOVILLA, EL LUPO DE SANTA BÁRBARA en el valle de Echo, o en el valle de Ansó EL LUPO D'A CUESTA. Una receta de contenido erótico necesita de pelos de la cola de un OME LUPO, así como parte de su verga, para conseguir que un hombre impotente deje de serlo. Otros dichos dicen que esta pócima sirve para que aquellos que no pueden tener hijos varones los tengan.

Los hombres lobo pueden ser encantados con GAITAS MÁGICAS, obedeciendo ciegamente a quien lo embruje. Estas gaitas han de estar fabricadas por un PASTOR DE LOBOS.

FUE: 10/15 **Altura:** 1/1,10 m
AGI: 15/20 **Peso:** 60/70 kg.
HAB: 0 **RR:** 50%
RES: 15/20 **IRR:** 50%
PER: 15/20
COM: 10/15
CUL: 10/15

Armas: Mordisco 60% Daño 1D8

Armadura: 1 punto de armadura por el pelaje.

Competencias: Otear: 80% Esquivar 50%



COMO OME LUPO:

Un ome lupo no se desmaya nunca por muchas heridas que reciba.

FUE: 30/35 **Tamaño:** 1,70/1,80 m
AGI: 35/40 **Peso:** 80/90 kg
HAB: 5/10 **RR:** 0%
RES: 35/40 **IRR:** 100%
PER: 30/35
COM: 5/10
CUL: 5/10

Armas: Mordisco: 65% **Daño:** 1D3+3D6 **Pelea:** 80% **Daño:** 1D3+1D6

Armadura: 1 de armadura por el pelaje.

Competencias: Buscar: 90%, Correr: 120%, Discrección: 85%, Esquivar: 95%, Rastrear: 150%, Saltar: 80%, Escuchar: 75%.



OME CHOTO:

Son seres hijos de mujer y de macho cabrío, siendo de medio cuerpo hombre y del otro medio macho cabrío. En algunas leyendas el OME CHOTO no es un ser maligno, sino al contrario, se trata de un ser abandonado y solitario, que se enamora de alguna pastora y muere de forma trágica, aunque en otras ocasiones se le considera el hijo de Satanás. Puede ser confundido con uñazas u otros monstruos, y sufrir el acoso de los hombres, volviéndose agresivo y desconfiado con el tiempo.

El OME CHOTO más conocido se llama MAMÉS y es hijo de una pastora y un macho cabrío. Vive escondido en la zona que llaman La Guarguera, en el Serrablo. Tiene todo su cuerpo cubierto de pelo y apariencia medio humana y medio de cabra, sus orejas son enormes y su cuello corto, además de tener un poderoso tórax, una gran fuerza y una gran capacidad para saltar ágilmente. Mamés vive alejado y escondido de los hombres, siendo alimentado por su madre y por alguna buena mujer que vive a las afueras de la aldea y sabe de su existencia (a la que tildan de bruja). Mamés es joven, inexperto en las cosas de la vida, inocente e incluso un ser bondadoso, ya que su madre se ha encargado de educarle en el amor a la naturaleza.

FUE: 25/30

AGI: 25/30

HAB: 10/15

RES: 30/35

PER: 15/20

COM: 10/15

CUL: 5/10

Tamaño: 1,60/1,75 m.

Peso: 60/80 kg.

RR: 0%

IRR: 150%

Armas: Pelea 65% **Daño:** 1D3+1D6

Competencias: Escondarse: 90%, Conocimiento de las plantas: 50%, Conocimiento animal: 50%, Esquivar: 75%, Saltar: 90%.



OME GRANIZO:

Son los gigantes. Algunos son: el OME GRANIZO DE LA BAL D'ONSERA, que porta una gran hacha de piedra al hombro y camina cantando: "yo soy yo, yo soy un dios, yo soy un dios antiguo, mi mujer era HEBE, ahora soy solo un dios". El HOME GRANIZO DEL TURBÓN, un gigante cuyo cuerpo está cubierto de pelo y lanza grandes piedras a aquellos que le molestan con sus gritos. RONDÁN es un gigante guerrero que ayuda a los habitantes de la Sierra de Santo Domingo a luchar contra los bandidos y maleantes. SILBÁN, que habita en una cueva cerca del pueblo de Tella. Su apariencia es terrorífica, con largos cabellos que cubren todo su cuerpo y largas barbas. Es el responsable de la desaparición de niñas y muchachas de la zona, así como del ganado. Son muchos los caballeros que han intentado derrotar a Silbán, pero hasta el momento ninguno lo ha conseguido...

FUE: 35/40 **Tamaño:** 2,5/3,5 m
AGI: 10/15 **Peso:** 150/300 kg
HAB: 10/15 **RR:** 0%
RES: 30/35 **IRR:** 100%
PER: 15/20
COM: 10/15
CUL: 10/15

Armas: Si no se especifica lo contrario, grandes mazas de madera: 50% **Daño:** 1D8+3D6.
Armadura: Tiene la piel muy dura 60%

Competencias: Otear: 80%, Escuchar: 75%, Rastrear: 50%.

ONSO:

Es un oso, aunque visto de forma sobrenatural, como un ser fantástico. Es el mensajero de los muertos, custodiando las almas de los muertos desde las cuevas en las que habita.

FUE: 30/35 **Tamaño:** 2,5/3,5 m.
AGI: 10/15 **Peso:** 150/300 kg.
HAB: 0 **RR:** 50%
RES: 35/40 **IRR:** 50%
PER: 15/20
COM: 0
CUL: 0



Armas: Mordisco: 40% **Daño:** 1D8 Zarpa: 50% **Daño:** 1D6+2

Armadura: 2 puntos de armadura de cuero por el pelaje.

Competencias: Escuchar: 75%, Rastrear: 75%, Escondarse: 35%, Esquivar: 30%-

PANTASMA:

Se denomina así a los fantasmas. Algunos PANTASMAS conocidos son: PANTASMA DE ASBA, que es un fantasma que se encuentra en el Tozal de Asba, lugar poblado de extraños seres malignos. Algunas noches, sobre todo en la de Todos los santos (Toz os Santos) se pueden ver filas de antorchas o velas moviéndose rápidamente (similar a las almetas).

PANTASMA DE SAN JUAN DE LA PEÑA: se trata del fantasma de un fraile que vivió allí encerrado y murió de forma extraña, apareciendo su cadáver con marcas de dientes en el cuello. Nunca se supo que le atacó, pero si son muchos los que han sido testigos de cómo el pantasma del fraile pasea por el monasterio en las noches invernales.

PANTASMA DE LA VILLA DE SOS: se trata del espíritu de una joven que engañó a su amante, el cual fue a luchar contra los moros mientras ella se acostaba con otro hombre. Al arrepentirse se arrojó desde el Puente del Perjurio, y es desde este lugar donde se aparece siempre preguntando por su amante.

PANTASMAS DE LA PEÑA EL SOLDAU: a esta peña se traía a los prisioneros y se les vendaba los ojos, se les montaba en un caballo al que previamente también se le había vendado los ojos, y se le hace salir al trote despeñándose hacia el vacío. Está cerca del CASTILLO DE LOARRE y dicen que en las noches de verano se puede escuchar a los condenados gritar mientras caen hacia una muerte segura.

Generalmente los fantasmas no son seres peligrosos, ya que los espíritus no dañan la carne, pero si pueden dar buenos sustos e incluso crear situaciones embarazosas.

RR: 0% **IRR:** 125%

Una leyenda con pantasma incluido:

En Albarracín existe un torreón llamado "Torre de doña Blanca". Esta torre se construyó con el fin de vigilar los barrios mozárabe y judío que quedaban fuera de las murallas. Doña Blanca era infanta aragonesa, la cual, tras discutir con su cuñada, la esposa del rey decidió dejar el reino y trasladarse a Castilla. En el viaje hizo un alto en Albarracín, hospedándose en el palacio de los señores de Azagra, dueños del lugar. Cuando unos días más tarde volvió la comitiva al camino, la infanta no estaba con ellos... los lugareños pensaron que había decidido quedarse en la ciudad, y que estaría en el palacio con sus señores, pero pasaron los días y la infanta no aparecía, mientras los señores de Azagra guardaban silencio. Los rumores comenzaron a crecer, y hubo quien juró que había visto la noche antes de marcharse la comitiva, a un grupo de personas que subían a una de las torres del castillo con un bulto, para bajar más tarde sin dicho paquete. Comenzó a pensarse que aquel bulto era la infanta, la cual había muerto de pena al tener que dejar el reino. Nadie se atrevió nunca a preguntar a los señores de la zona, ya que eran muy poderosos... y de ahí surgió la leyenda que dice que durante el solsticio de verano se puede ver a una joven que desciende desde la torre hasta el río Guadalaviar, donde se lava el cabello para después volver a subir a la torre. Un joven quiso ver a la joven más de cerca, y una noche esperó a que apareciese. Cuando lo hizo, el joven se acercó y le preguntó quién era, a lo que la mujer contestó "la sombra de doña Blanca", y comenzó a subir a la torre. El joven quedó petrificado ante el encuentro y corriendo se lo dijo a su padre. Se ordenó vigilar el camino y unos días más tarde, la guardia apresó a una joven que, entre lágrimas, contó a la autoridad que era una huérfana judía que vivía entre las sombras, alimentándose de lo que robaba... la joven se convirtió al cristianismo y casó con el joven que la había visto...

PASTOR DE LOBOS:

Vive en el mágico barranco de MASCÚN y domina a los lobos, los cuales hacen lo que él ordena gracias a la gaita que toca. A veces se trata de un OME LUPO (hombre lobo) que gracias a las gaitas que fabrica puede hipnotizar a otros ome lupo. En otras ocasiones se trata de un pastor, un debinaire o un brujo (bueno). Los pastores de lobos son seres muy solicitados, sobre todo en aquellas zonas donde los lobos hacen estragos entre los rebaños, ya que se cree que la gaita que hipnotiza a un ome lupo también puede hipnotizar a un lobo.

Para que una gaita tenga efecto debe ser tocada por un pastor de lobos.

FUE: 10 **Tamaño:** 1,60/1,75 m
AGI: 20 **Peso:** 60/75 kg
HAB: 20 **RR:** 50%
RES: 20 **IRR:** 50%
PER: 20
COM: 10
CUL: 10



Armas: Bastón: 60% **Daño:** 1D3

Competencias: Artesanía: 45%, Buscar: 40%, Conocimiento animal: 80%, Conocimiento mágico: 60%, Correr: 50%, Escuchar: 50%, Tregar: 60%.

TOTÓN:

Son los guardianes de los cementerios. Seres oscuros que viven en agujeros excavados en los cementerios y que vigilan que nadie profane las tumbas. Cuando un buen cristiano entra en un cementerio de noche, el totón sale de su guarida y lo vigila sin decir nada. Si el buen cristiano no lo es tanto e intenta desenterrar algún cadáver, el totón surge de su agujero atacando sin piedad. En ocasiones en que sean varios los hombres que entren en un cementerio durante la noche, el totón (o varios totones si el cementerio es de buen tamaño) atacará sin esperar los motivos que traigan los furtivos.

FUE: 10/15 **Tamaño:** 1,20/1,40 m.
AGI: 20 /25 **Peso:** 30/45 kg.
HAB: 5/10 **RR:** 0%
RES: 15/20 **IRR:** 125%
PER: 20/25
COM: 5/10
CUL: 5/10



Armas: Mordisco: 45% **Daño:** 1D4+1D6 Garras: 40% **Daño:** 1D3

Competencias: Esquivar: 45%, Rastrear: 75%, Escuchar: 60%.





10. EL MUNDO DEL DIAPLE:

LAS BRUXAS, LOS BRUXONES, LAS FADAS Y LAS MORAS

Son abundantes las historias sobre brujas en el reino. En las montañas del Pirineo o en la Sierra Ibérica son comunes los Aquelarres. Conocida es Maut, una bruja de Biéscas que para reírse obliga a los hombres y mujeres a ladrar como perros en lugar de hablar. Vive de forma ermitaña en los bosques de la zona. Algunos cuentan que se aparece como una bella joven que pide ayuda para encontrar a su amado, el cual ha desaparecido al salir de caza con sus perros.

Ya en el año 1023, el obispo Oliva de Vich escribe una carta al rey Sancho el Mayor, avisándole de la cantidad de amores incestuosos, extranjeros, embriaguez y “augurios” que se sucedían en el reino. Es esta la primera noticia escrita donde se da a entender que existe la brujería en Aragón (augurios). En el año 1247 el obispo de Huesca, Vidal Canellas, recoge en el Vidal Mayor una serie de medidas legales para luchar contra las artes de la adivinación, condenando a adivinos y envenenadores. De la misma forma en un antiguo documento se relata como una doncella de Chibluco que estaba poseída por el diablo, solicitó que se la llevase a la iglesia de San Pedro el Viejo de la ciudad, donde la exortizaron expulsando un hechizo como de medio queso de tamaño.

Pero no es hasta el año 1396 que aparece por primera vez en el reino (y segunda vez en la península) un documento con la palabra “bruja” (o bruja). La forma de averiguar quién era bruja o bruxón era mediante un debinador, el cual actuaba buscando puntos insensibles en la piel o marcas en los ojos. Se sabe que hubo debinadores en poblaciones como Épila, Bielsa, Broto o el valle de Tena. Un debinador muy conocido fue Andrés Mascarón, el cual llegó a cobrar 100 reales por encontrar brujas en Bielsa, o Francisco Casabona, el cual encontró hasta 36 brujas en Bubal. Mascarón utilizó el método del soplo para encontrar a sus brujas en Bielsa. Reunió a todos los habitantes en la plaza y les sopló. Aquellos a los que sopló más fuerte fueron culpados de bruxos.

Se tiene noticia de una bruja en Tarazona que fue detenida acusada de preparar un emplaste para curar almorranas a un vecino. El hechizo estaba formado por una pasta a base de cucarachas y gusanos de bodega aplastados. También se sabe de otra bruja llamada Agueda Cisneros, la cual recogía rayos de sol en la ropa tendida y curaba heridas con ciertos aceites que incluían hierbas recogidas durante la San Chuanada. Contra Agueda testificaron 30 personas.

Apenas ninguna bruja o bruxo sufría la pena capital en el reino, siendo la más común de las penas la prisión (desde seis meses a año y medio de reclusión en cárceles o conventos), y en algunos casos condena a galera y destierro.

Por zonas, en Zaragoza es donde más bruxos y brujas se conocen, siendo en la capital del reino mayor su número, pero también se conocen casos en las tierras de Calatayud, del Moncayo y de las Cinco Villas. También es conocida en la ciudad la secta de Pedro de Isabal, un vecino el cual se creía poseído por el arcángel San Miguel, afirmando tener poderes adivinatorios por ello. Eran varios los zaragozanos que creían en él, y todos ellos formaban la secta de su nombre.

Tras esto, los valles pirenaicos es el lugar preferido de las brujas para celebrar sus aquelarres. Poblaciones como Tramacastilla, Piedrafita de Jaca, Panticosa, Sallent de Gállego, Villanúa o la propia Jaca eran lugares donde no era difícil encontrar a alguien que estuviese bajo la sospecha de ser bruja o bruxo.



Bruxas:

FUE: 5 **Tamaño:** 1,60/1,75 m
AGI: 20 **Peso:** 60/75 kg
HAB: 15 **RR:** 25%
RES: 10 **IRR:** 75%
PER: 15
COM: 15
CUL: 20

Armas: Ninguna en especial.

Competencias: Alquimia: 80%, Astrología: 60%, Buscar: 30%, Conocimiento animal: 30%, Conocimiento mágico: 90%, Conocimiento de minerales: 30%, Conocimiento de plantas: 75%, Leyendas: 45%, Medicina: 45%, Primeros auxilios: 45%, Psicología: 35%.

Hechizos: Buen parto, Curación de enfermedad, Virilidad, Fertilidad, Virginidad, Curar la rabia, Pacificar fieras, Curación de heridas graves.

Bruxos:

FUE: 10 **Tamaño:** 1,60/1,75 m
AGI: 20 **Peso:** 60/75 kg
HAB: 15 **RR:** 25%
RES: 10 **IRR:** 75%
PER: 15
COM: 15
CUL: 20

(Escrito basado en los informes sobre brujas y bruxos en el reino de Aragón de Ángel Gari Lacruz).

Los aquelarres: son las reuniones o fiestas de las brujas y bruxones. En el reino no existen tantos como en las vecinas tierras vascas y navarras, pero también los hay. Se conocen aquelarres en Tamarite, Salillas, Pozán de Vero, Cengarbe, el valle de Tena y en Épila. Fiestas donde se reunían un número de brujas y bruxones a los que se les aparecía el diablo en forma de cabrón, o bien montado sobre un cabrón, sobre un caballo negro, con forma de perro, o bien con forma de hombre negro... Ósculo anal para jurar obediencia a Satanás, bebida, sexo... Durante el aquelarre era necesario renegar de Dios, del padre que los engendró y de la madre que los parió. En cuanto a toponimia, existen lugares como: el "Cabezo de las brujas" en Aínsa, el "Balcón de las brujas" en Tamarite, la "Peña de las brujas" en Plan, el "Castillo de las brujas" en Boltaña... Por otra parte, es bastante corriente el paso de personas entre el sur y el norte de los Pirineos, bastante más corriente que los viajes entre diferentes reinos peninsulares (no olvidemos que la Corona de Aragón tiene territorios o influencia en la mayor parte del sur francés), por lo que el paso de brujas y bruxos franceses no es raro. Se sabe de personas que viajan desde Huesca o Jaca hasta Tolosa (Toulouse) para consultar adivinos.

Las brujas son conocidas en todo el reino, de norte a sur, estando presentes en muchas poblaciones... En Teruel se hacían aquelarres en el monte Tolocha (Calanda). Las brujas se untaban con ungüentos y en las noches de luna nueva montaban en sus escobas y decían la fórmula mágica: ¡"Por encima de rama y hoja, al cabezo de Tolocha"!

En Alcañiz vivía un bruxo en la llamada "casa del barón", y en el castillo calatravo que existe se encuentra un pozo al que llaman "pozo de la sangre", pues allí arrojaban la sangre de los ajusticiados. Brujas castellananas acudían a las tierras de Gallocanta, bañándose desnudas en la laguna. En Peñarroya de Tastavins vivió una bruja llamada Catalina García. Y en el monte conocido como La Caixa se organizaban aquelarres durante los cuales se veían grandes truenos y se escuchaba al demonio tocar el tambor, al tiempo que las brujas danzaban... En tierra de Teruel está el Callao de las brujas, donde las

brujas y los lobos mantenían relaciones prohibidas... Dice la leyenda que un hombre encontró dos crías de lobo a las que acogió en su casa. A la noche dos lobos adultos intentaron entrar en su casa, supuestamente eran los padres de los cachorros. A la noche siguiente ocurrió lo mismo y el hombre, asustado, les pidió a algunos vecinos que le ayudasen a matar a los dos lobos. A la mañana siguiente aparecieron de nuevo los dos lobos adultos y los vecinos los mataron. El hombre entonces crió a los cachorros y cuando estos eran un poco más grandes, se dedicó a llevarlos de pueblo en pueblo para ganar dinero a su costa. Cuando los lobos se hicieron más grandes, el hombre los mató. Al año siguiente, durante la fiesta de carnaval, aparecieron dos disfraces nuevos: los lobos. Aquella mañana apareció muerto el hombre y nunca más se supo de los dos disfraces de lobo...

En Sos existe el llamado Barranco de las brujas, en Biel la Peña de las brujas y en Fuencalderas el Cerro de las brujas. En Biota se decía que, para deshacerse de una bruja, era preciso darle tres buenos garrotazos, ni uno más ni uno menos. En tierras del Moncayo son las brujas muy abundantes, desde Trasmoz, castillo que según la leyenda fue construido por un nigromante, se dice que tiene pasadizos secretos por donde las brujas campan a sus anchas. En la población de Los Fayos, un hombre habló con un cerdo que resultó ser una bruja.



En el Sobrarbe nos encontramos lugares como el "Forato d'as brujas" (Morcat), la "cueva de las brujas" en Sarsa de Surta, el Tozal de las brujas en Aínsa. Boltaña, Tella o la Peña de

Asba son lugares de reunión de aquelarres. Si alguna mujer quería ser bruja, debía ir en la noche del 24 de diciembre a la población de Plan, exactamente a la Peña de la bruja. Debía llevar los ojos vendados de un gato negro que previamente debía haberle arrancado. Al llegar las doce de la noche se colocaba dentro de un círculo que había trazado en el suelo y destapaba los ojos del gato. En estas tierras, la fórmula de las brujas para salir volando era: "Por las montañas de Ricallosa, a Toloña". En la Ribagorza se reunían en Turbón y en Cotiella. En Laspaúles y en Tolva se sabe de la existencia de brujas. En la llamada Hoya de Huesca existe el "Carrascal de las brujas", conociendo de su existencia en Ayerbe y en Alcalá de Gurrea. En la cueva de Solencio las brujas se reúnen saldando deudas y tramando futuras actuaciones. Tras ello lanzan trece herraduras incandescentes al agua y dan trece vueltas alrededor de una laguna montadas en sus escobas. En Murillo, el gato de una bruja maúlla todas las noches cuando su dueña marcha a un aquelarre, no callando hasta su vuelta. En el Somontano encontramos localizaciones como la "Senda de las brujas", en Castejón del Puente, el "Barranco de las brujas" en Naval y en Hoz, y se reunían en sitios como la "Fuente de Burballa", en las "Eras de Posán" o en "Peña plana", y en la Sierra de Guara se reunían en el "Puntón de Asba". Lecina es conocido como el pueblo de las brujas. En tierras de Monzón vivió la bruja Cristineta, y en tierras de Fraga lo hacían en Santes Creus (Albelda), y encontramos lugares como la "Placeta de las brujas" en Tamarite, el "Camino de las brujas" en Binéfar, o la "Roca de las brujas" en Azanuy. La bruja Urganda vivió en Fraga. Esta bruja era capaz de convertirse en un terrible monstruo o en una bella princesa...

En La Fresneda (Oliete) existe La Sima de San Pedro de los Griegos, lugar donde las brujas se reúnen celebrando aquelarres. Esta sima tiene 95 metros de diámetro y 108 metros de profundidad. En el fondo hay un lago de 4000 metros cuadrados y 20 metros de profundidad. Quién sabe qué criaturas se esconden allí...

CAP DE BORDÓN: se denomina así al jefe o líder de un grupo de brujas o bruxones. Las características son similares a las de las brujas y bruxos.



DIAPLE: Es como se conoce al demonio en el reino, aunque también se utiliza para denominar a duendes y diablillos. En plural se dice DIAPLERONS. Algunos rincones que sirven de entrada al infierno en el Pirineo son: Boca del infierno, en la Selva de Oza; Picos del infierno, en el Valle de Tena; Barranco del infierno, en Gavín... En todas estas cuevas viven cientos de seres malignos que vigilan la entrada a los infiernos. A ningún cristiano bueno se le ocurrirá acercarse y mucho menos penetrar en estos lugares malditos.

Con el nombre de DIAPLERONS también se conoce a los diablillos que ayudan a las BRUXAS y BRUXONES en sus artes de alquimia y brujería. Se trata de pequeños diablillos que caben en una flauta de madera. Estos diablillos suelen buscar plantas o pequeños animales que luego las brujas utilizarán para sus hechizos y encantamientos. No son visibles a los ojos de aquellos que son buenos cristianos, aunque en algunas ocasiones se dejan ver e incluso es conocida la leyenda del diablillo de la bruja Matraca, el cual se coló en una iglesia mientras el cura daba misa. El diablillo se subió a los hombros del sacerdote, introduciéndose en su oreja y trastocando de tal forma su cerebro que monseñor Basilio (que así se llamaba el pobre desdichado) comenzó a jurar y perjurar en Dios, profiriendo gritos e insultos a todos los asistentes, rebuznando e incluso, haciendo el pino y dejando ver que bajo las enaguas no llevaba calzones, hecho que procuró el desmayo de varias feligresas. El sacerdote cayó tras esto en un sueño que duró varios días y no fue hasta que el médico le hizo una trepanación que se

supo que en su cerebro había vivido el diablillo, viendo que había dejado restos salidos de sus intestinos y que había comido parte del cerebro. El cura despertó, pero ya nunca volvió a ser el mismo. Con esto queda demostrado el mal que pueden ocasionar los diablillos que se muestran demasiado curiosos. También son famosos los diaples de La Fresneda, los cuales van cubiertos con capuchas y vestidos con ropas de tela de saco.



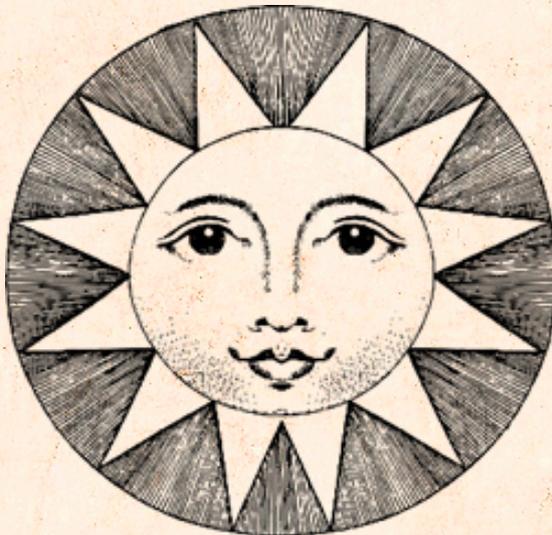
Quienes los ven les cantan esta canción:

*“La diablera coixa
i el diable garriut
anaven a festes
a Calatayut”*

ESPIRITAUS O ESPIRITADAS: Son personas poseídas por una BRUXA o por el “mal de ojo” (MALDAU) de una de ellas.

DEBINADOR O DEBINAIRE: Es el adivino al que acudían los montañeses para que les ayudase a descubrir BRUXAS y BRUXONES. Durante la edad media todos los hombres de bien temían a las bruxas y a los bruxones, y el debinador era la persona encargada de descubrir en las aldeas a los admiradores del mal. No era raro que un vecino con envidias u otros intereses más mundanos pagará a un debinador para que acusase a un inocente de brujo, pero también había debinadores justos que utilizaban bien su don. Algunos vivían (o malvivían) de esto, pero la mayoría tenían sus propios tra-

bajos y solo en casos muy graves sacaban a relucir su mensaje. Muchas eran mujeres y se las tenía en gran consideración en la sociedad debido a este don que Dios les había concedido.



LAS MORAS:

Junto a las brujas y los santos, las moras son los seres mágicos más extendidos del reino. Son muy bellas, viven en cuevas, en el fondo de ibones u otros lugares acuáticos, junto a megalitos prerromanos. Pueden, a veces, convertirse en un dragón o una serpiente. Están relacionadas también con el arte de la adivinación. También se las conoce como FADAS, DONES D’AIGUA y ENCANTARIAS.

FUE: 10/15	Tamaño: 1,60/1,70 m
AGI: 20	Peso: 50/70 kg
HAB: 15/20	RR: 0%
RES: 10/15	IRR: 100%
PER: 15	
COM: 10/15	
CUL: 5/10	

Armas: Carece de armas.

Competencias: Seducción: 95%.

Hechizos: Atracción sexual, Impotencia, Virilidad, Dominación, Filtro amoroso, Unión sexual, Fidelidad, Virginitad, Deseo.



Varias MORAS conocidas son:

MORA DE ALFÁNTEGA: en vida fue una princesa mora que vivía en el castillo de Binaced. Cuentan las leyendas que cada San Chuanada, a las doce en punto, la mora surge de las aguas que hay en la fuente del castillo, en un halo de luz misterioso, y se baña desnuda. Quien la ve se enamora de ella y ya nunca abandona aquel lugar, esperando volver a verla de nuevo. Los hechizados por la mora llegan a morir de hambre antes que marchar, y en sus ojos, si se les mira fijamente, se puede ver la locura del amor.

MORA DE ECHO: vive en la zona de Guarrinza y guarda un tesoro bajo tierra. Cientos de diaples cuidan de ella y del tesoro maldito. Se dice que el tesoro maldito de Guarrinza proviene de un antiguo rey moro que, en su huida ante el avance cristiano, lo enterró allí, dejando a una mora junto a él, para que engañase a todos aquellos que quisieran encontrarlo. El moro nunca volvió, pero la mora sigue allí, vigilando su tesoro.

MORA DE LA CUEVA DEL MOLINO DE ASO: Se dedica a cocinar ricas tortas para ofrecerlas a quien allí llegue. Si alguien le dice que no está buena o intenta robar algo de su hogar, al salir por la puerta se le paralizan las piernas y no puede volver a andar mientras no deje lo robado o se retracte de sus palabras. No son pocos los que han sido sorprendidos en el intento o que, ante la incredulidad del hecho y siendo forasteros, han osado decirle que sus tortas no estaban ricas...

MORA DE RASAL: vive en los barrancos de Os Means, junto a su amante. Son seres de luz que

ayudarán a los peregrinos y aventureros. El Rasal es una zona situada cerca de los Mallos de Riglos y el castillo de Loarre.

MORA DE SIRESA: guarda grandes tesoros en su cueva. Es la señora y dueña de los bosques de Siresa y entre los tesoros que protege hay objetos sagrados de gran ayuda, aunque la mora los usa para practicar oscuros rituales. Puede convertirse en SIRPIÉN (serpiente). Entre sus preciadas posesiones se dice que está el Santo Grial.



MORA DEL ZUJERO D'O DIAPLE: en el pasado remoto los DIAPLES lucharon contra los dioses y perdieron, siendo arrojados al abismo. Junto a los demonios también fueron exiliados otros seres malignos, como esta mora que, al caer al infierno, abrió un agujero en la tierra que lleva directamente al averno. El ZUJERO D'O DIA-

PLE se encuentra en el Monte de San Marcos y la mora vive en sus alrededores esperando que alguien la acompañe de regreso al averno. La noche de Toz os santos es el día elegido por la mora para pasear por los alrededores de la cueva, llegando incluso a las poblaciones más cercanas, intentando con sus engaños camelar a algún buen cristiano al que llevar con ella al infierno.

LAS FADAS:

Así se conoce a las hadas, misteriosos seres feéricos con la imagen de una bella mujer y dotadas de un gran poder mágico. Algunas hadas importantes son:

La fada del ibón de Estanés: sucedió que un pastor la vio y se enamoró de ella. La fada le puso tres condiciones si quería el buen hombre seguir viéndola: que cuando volviera ni estuviese en ayunas ni comido, ni vestido ni desnudo y ni a pie ni montado a caballo. El pobre pastor no sabía cómo cumplir los deseos de su amada... Hasta que un día fue a buscarla con tres semillas de "ordio" en la boca, cubierto con un "tresmallo" y montado sobre una cabra. La fada tuvo que corresponder a su amor y el pastor nunca volvió a su pueblo.

Las tres buenas hadas: la leyenda dice que tres hadas buenas se encontraron en la mañana de San Chuan con Cristo y este les preguntó dónde iban. Contestaron que a recoger plantas medicinales para curar a las gentes. Cristo les ordenó que volvieran a su casa con él y les enseñó como curar las heridas, con aceite de oliva y lino, limpieza y oración, tal como él curó las llagas de la crucifixión. Las tres hadas buenas son señoras poderosas, seres de la noche, a las cuales los campesinos les dejan platos con alimentos por si deciden acudir a cenar a su casa... Pues conviene estar bien avenido con ellas.

Las características: Serían similares a las moras.

Competencias: Cantar: 75%, Música: 65%, Seducción: 65%.

Hechizos: Todos excepto los de Goecia



Fadas d'agua:

Son hadas que viven en zonas acuáticas. Las fadas d'os ibons de puerto son hadas que viven en lagos de alta montaña. También se les conoce con el nombre de encantarias en algunas zonas del reino, como en la zona de la Ribagorza. Allí viven en el fondo de los barrancos, en los lagos y en los ríos, siempre que el agua esté en calma. Por el día son seres alegres y por la noche cantan tristes canciones.

La fuente de Zamputia (cerca de Xaca) surgió de una encantaria que se sentó allí a descansar en su huida de un caballero... Cuando esté llegó a la zona, vio a la encantaria sentada sobre una roca de la que comenzó a brotar agua.

Las encantarias del ibón de El Puerto se aparecen el 24 de diciembre, cantando dulces canciones que los viajeros no pueden dejar de escuchar, lanzándose al agua y desapareciendo para siempre.

La única forma de vencer a una encantaria se da en la Sanchuanada. Es preciso desenrollar un ovillo de lana, marchando lejos del lugar en el que está y no volviendo la mirada atrás, se escuche lo que se escuche. Si se realiza bien el exorcismo, la encantaria volverá al mundo de los espíritus y dejará de vivir en el lugar.



ENFATUADAS: De esta forma se conoce a todas las víctimas de las hadas (hadas, moras, encantarias, donas d'aigua, bruxas, bruxones...).

YEGUAS DE LOS IBONES:

Fadas que toman la forma de yeguas y se aparecen junto a los ibones. Pueden ser buenas y ayudar al aventurero o seres malignos, bruxas, que intentan engañar a los buenos cristianos.

En la forma de yegua:

Armas: Coz: 50% **Daño:** 1D8+3

En la forma de bruxas:

Las mismas características que las bruxas.



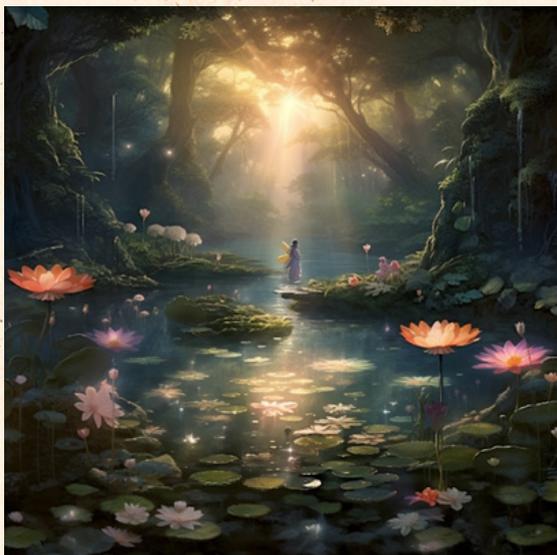
11. LEYENDAS ARAGONESAS

LA CABRA DE PLATA:

Se cuenta que un judío del pueblo de Ateca, temeroso de que sus convecinos o ladrones le robasen sus preciados bienes, los cuales incluían varias joyas de plata, decidió enterrarlos en algún sitio seguro. Como eran varios los objetos y no veía la forma de trasladarlos sin llamar la atención, se decidió a fundir las joyas creando una cabra de plata, animal que tantos buenos momentos y dineros le había reportado. Una noche cargó en una mula la figura de la cabra, bien tapada con unos paños, y se dirigió hacia el monasterio de Piedra. Sobornó a los frailes que guardaban las puertas de entrada al monasterio y en algún rincón del edificio, en silencio, enterró la cabra para, más adelante, acudir a buscarla. El hombre murió sin llegar a desenterrar el objeto y, según cuenta la leyenda, allí sigue y seguirá hasta que alguien encuentre la cabra de plata.

“EL LAGO DE LOS ESPEJOS” EN EL MONASTERIO DE PIEDRA:

El monasterio de Piedra está dedicado a Santa María la Blanca y fue fundado por trece monjes cistercienses provenientes del monasterio de Poblet. Cerca del monasterio corre el río Piedra, el cual forma algunas cascadas y un her-



moso lago donde todo se refleja como si de un espejo se tratase. Cuenta la leyenda que allí habita el espíritu de Acteón, un pastor que se enamoró de Diana, la diosa cazadora, mientras esta se bañaba en el lago. Al verse sorprendida por el pastor, lo convirtió en venado e hizo que sus perros lo matasen. Desde entonces, hace ya muchos siglos, el fantasma de Acteón sigue allí, buscando a su amada Diana...

También se cuenta que la diosa Diana realmente nunca se bañó en este lago, y quien sí lo hizo fue una dona d'aigua o incluso la dama Bilbiana.

LOS AMANTES DE TERUEL:

Diego de Marcilla era el segundo hijo de una familia noble de Teruel. Como segundón, tal como dicta la norma aragonesa, Diego no tenía derecho a ninguna herencia, además de que su familia, a pesar de su realengo, había perdido años atrás sus riquezas por una plaga de langostas. Isabel de Segura era hija de una de las familias más ricas de la ciudad. Ambos estaban enamorados y quisieron casarse, pero Diego no podía con sus bienes aportar apenas riquezas al matrimonio, por lo que el padre de Isabel le concedió cinco años para conseguir reunir la dote solicitada. De esta forma Diego se alistó en los ejércitos cristianos que luchaban en la frontera, e Isabel quedaba en Teruel a la espera, mientras se negaba a contraer matrimonio con ricos hombres que la pretendían.

Pasados los cinco años, Isabel tuvo que casarse por orden de su padre, con un rico heredero de otra familia. Al día siguiente apareció Diego, repleto de riquezas. Al saber de la boda de su amada, solo pudo acudir al aposento de los recién casados y solicitar de Isabel un primer y único beso. Ella se lo negó ante su condición de esposa, lo que provocó que Diego cayese muerto allí mismo. Al día siguiente, durante el entierro, Isabel le dio el beso que le había negado en vida. Tras esto cayó muerta al lado de Diego.



LOS NOMBRES DE DOS PUEBLOS: MORA DE RUBIELOS Y RUBIELOS DE MORA:

A finales del siglo XII, la población de Rubielos estaba bajo la jurisdicción de Don Alonso de Rubielos, noble caballero aragonés, mientras que la población de Mora, muy cercana a esta, estaba gobernada por una mora llamada Fátima.

En Mora se celebraban unas justas en las que los principales caballeros sarracenos competían por el amor de su gobernadora. Musulmanes venidos de todos los confines del imperio lucharon y mostraron sus artes con las armas, intentando conquistar el corazón de Fátima. El torneo estaba muy reñido, hasta que un misterioso caballero se alzó con la victoria. Este no había mostrado su rostro todavía y cuando al ganar lo hizo, resultó ser Don Alonso, que estaba enamorado de la mora desde hacía mucho tiempo, pero que debido a su condición de cristiano nunca había podido confesárselo. El revuelo fue enorme y hubo gran discusión entre los presentes. Fátima, ante el valor del cristiano, se enamoró también de él. De esta forma vivieron una relación larga y a veces, dura, debido a sus diferencias religiosas y a la incomprensión de las gentes. Al unirse ambos gobernaron de igual manera sobre las dos poblaciones, por lo que Rubielos pasó a llamarse Rubielos de Mora, y Mora pasó a llamarse Mora de Rubielos.

LEYENDAS CON BRUXAS:

En la sierra de Guara podemos encontrar numerosas leyendas, algunas de ellas con brujas como protagonistas. En pleno prepirineo, la sierra de Guara es una zona poco habitada y salpicada por pequeñas poblaciones.

Los viernes por la noche se celebraban aquelarres en la zona. En las noches veraniegas las brujas viajan al “Puntón de Asba” y a las “Cuevas de Solencio de Bastarás”. Uno de los pueblos donde se celebraban estos aquelarres es Alberuela de Laliena y Lecina.

Antes de partir las brujas se untaban con extraños potingues creados por ellas el cuerpo y decían:

“Por las montañas de Ricallosa a Tolosa, ir y volver en tres cuartos de hora”.

Cuenta una leyenda que un hombre que lo escuchó se untó con el ungüento y cambió la frase, diciendo:

“Por las montañas de Ricallosa a Tolosa, ir y volver en un cuarto de hora”.

El hombre se adelantó a las brujas y salvó al niño. De regreso colocó la imagen de un santo encima de la ropa de las brujas y estas no pudieron cambiarse, con lo que fueron descubiertas al día siguiente por el resto de sus vecinos.

Otra leyenda cuenta como una noche en que estaban sentados alrededor del hogar el amo y los criados, escucharon un fuerte ruido fuera, y tan grande fue el estruendo que llegó a caer hollín de la chimenea. Asustados, cerraron puertas y ventanas. Recorrieron toda la casa con candiles, buscando el motivo de aquel susto. Ya se encontraban encomendando su alma a Dios ante el temor de que alguna bruja se hubiese colado en la casa cuando uno de los criados se asomó a la ventana y vio la puerta del establo abierta. El amo pidió al infortunado que saliese fuera a ver qué ocurría y al hacerlo descubrió uno de los bueys paciendo en el campo. Al criado le pareció escuchar una risa y ver una escoba volando en la lejanía, pero no pudo asegurarlo... Al día siguiente el hombre vendió el buey en el mercado del pueblo, por si acaso...

LEYENDAS DE MORAS:

En una cueva de Rasal habita una reina mora en compañía de su amante, el cual desapareció un buen día. La reina se hacía peinar los cabellos por una vieja del pueblo. En agradecimiento a sus servicios, la mora entregó a la anciana un rebaño de vacas, pero le impuso una sola condición: la mujer no podía volver la vista atrás mientras guiaba a las vacas hasta su casa. Cuando estuviesen dentro del establo entonces podría mirar atrás. Esta condición la anciana la aceptó contenta. La buena mujer partió con sus vacas sendero abajo hasta que llegó a su casa. Escuchaba mugir a los animales, y por el ruido debían ser muchas. Abrió la puerta del establo y empezaron a entrar vacas... más y más animales entraban en el establo de forma que a la anciana le pareció que no iban a caber, con lo que volvió la vista atrás para comprobar cuantas vacas le faltaban y vio que todavía faltaban muchas. Pero tan rápido como volvió la vista y vio a sus animales, estos empezaron a desaparecer, y tras las que no habían entrado todavía en el habitáculo lo comenzaron a hacer las que estaban dentro, hasta que llegó un momento en el que la mujer se quedó tal como había estado antes: sin una sola vaca.

Otra leyenda dice que en las cuevas de Chaves y Solencio, cada Sanchuanada una mora sale del lugar para buscar un mozo de la zona con el que desposarse. Cuando lo elige, el joven acude a la cueva prendado por la belleza de la mora, y una vez allí se celebra una boda. Diaples y crayons, bruxas y sirpiens son los únicos invitados a la celebración. Un año dura el amor, y un año está el joven sin salir de la cueva, embrujado por la mora. En la Sanchuanada siguiente, la joven vuelve a salir en busca de otro mozo y el anterior desaparece para siempre... dicen que empujado al infierno por algunos seres que allí habitan.

En el pueblo de Sos, cerca de Castejón de Sos, vivía un hombre de campo llamado Galino Galinás. El campesino sabía de la existencia de un cáliz que los diaples de las cuevas de Sos custodiaban desde hacía tiempo. Decidido a conseguir el cáliz, entró en la cueva donde sabía estaba y lo cogió, huyendo antes de poder ser atrapado. Cuando los diaples se dieron cuenta, salieron en busca del hombre, el cual corrió más deprisa si cabía. Al llegar al río Es-era, Galino estaba tan cansado que se dejó caer

en el agua. Los diaples se acercaban y viéndose atrapado el hombre rezó a la virgen para que le ayudase. Al instante un estruendo se escuchó y las aguas del río comenzaron a crecer, dejando al pobre campesino a un lado del río y a los diaples en el otro. Estos le gritaban:

“Galino Galinás... mala fin farás”

La leyenda del dolmen de “Losa Mora”, donde al parecer un guerreño musulmán y una cristiana se enamoraron. La incomprensión de las familias de ambos obligó al hombre a raptar a su enamorada. Fueron perseguidos mientras huían a caballo. Al llegar la mañana, cuando ya nadie les perseguía, el guerreño bajó del caballo dándose cuenta con horror de que su amada había muerto de una certera flecha. La enterró colocando una gran losa sobre su tumba.





LOS SANTOS EN EL REINO:

Santos existen por toda la geografía aragonesa, al igual que ocurre por toda la península cristiana. En la Jacetania, San Voto y San Félix se pierden en el nacimiento del monasterio de San Juan de la Peña, cuna religiosa del reino. Se cuenta la leyenda de un peregrino que viajaba desde Francia a Santiago con un gran saco a su espalda. El peregrino pasó la noche en la villa de Castiello y a la mañana siguiente, cuando salía del lugar cayó muerto. Los aldeanos lo llevaron al cementerio y cuando iban a enterrarlo, resucitó... el hombre cogió su saco y volvió a marchar sin apenas decir nada, pero cuando salió de nuevo de la población, volvió a caer muerto... esto ocurrió hasta en cuatro ocasiones más. Cuando ya cansados ante el suceso los habitantes de Castiello abrieron el saco, observaron que estaba lleno de reliquias de varios santos. Las depositaron en la iglesia, con lo que el peregrino pudo marchar al final, esta vez sin caer muerto.

Santa Orosia fue asesinada por musulmanes a orillas del río Basa. La joven murió defendiendo su virginidad. Un pastor encontró la cabeza en tierras de Xaca y el cuerpo en tierras de Yebra, por lo que cada parte de su cuerpo fue depositada en una de las poblaciones.

Dos santos extranjeros, San Victorián, italiano, y San Úrbez, francés, recorrían las tierras del Sobrarbe. De San Úrbez se dice que amansa a los osos y a los lobos con su sola mirada.

San Ramón y San Valero están enterrados en la población de Roda de Isábena.

San Orencio y Santa Paciencia, padres de San Lorenzo, vivían en Huesca y fueron los encargados de cuidar del Santo Grial durante años.

En Sariñena, las campanas de su iglesia sonaron cuando un peregrino entró en la villa portando las reliquias de San Antolín.

La cabeza de Santa Pantaria descansa en La Almunia, y la cabeza de Santa Ana en Cariñena. Estas santas pertenecieron a las Once mil vírgenes de Colonia.

En Zaragoza se aparece la Virgen en numerosas ocasiones, desde que se apareciera a Santiago en el año 40 d.c., la virgen del Salz se aparece en Zuera, en Villamayor lo hace la Virgen del Pueyo, en Muel lo hace la Virgen de la Fuente, en Alfajarín lo hace la Virgen de la Peña, la cual libró al pueblo de la peste. Santo Dinguito de Val fue un niño santo al que los judíos de Zaragoza mataron, crucificándolo en una pared, cortándole las manos y la cabeza para después tirarlo a un pozo.

En el monasterio de Samper del Salz, el rey Jaime I depositó personalmente una pua de la corona de espinas de Cristo. En Samper de Calanda se venera a Santa Quiteria, que curó de la rabia a un pastorcillo.

En tierras del Jiloca se venera a la Virgen de la Silla. Dice la leyenda que el rey Jaime I, tras conquistar Valencia, pasó por el pueblo de Fonfría. Fue tan bien recibido que donó una Virgen que llevaba en su silla de montar, a la que tenía en gran apreciación...

En la iglesia de Mora de Rubielos se conserva el pañuelo de San Vicente Ferrer, el cual se le cayó mientras hablaba con las gentes.

La Virgen de los Olmos, la Virgen del Reposo, la Virgen de la Cueva, de la Rosa, de la Aliaga, de los Pueyos, de Monserrate, de Silleruelos, del Molino, la de Golizno... y muchísimos otros nombres son por los que se conoce a la Virgen en el reino...

12. IDEAS PARA AVENTURAS.



LA LEYENDA DE LA MANO PELUDA:

Los jugadores son guerreros que llegan a Valderobres. En el castillo del lugar hay un pozo donde habita un omo lupus. Se dice en el pueblo que lo han visto robar ganado. El alcaide pide a los jugadores que lo encuentren y lo maten. El omo lupus puede ser bueno o malo, según desee el director de juego. Incluso puede ser que sea una pobre víctima de la gente del lugar...

Otras ideas para la misma aventura:

Es por la mañana cuando los personajes llegan a la aldea, pueden regresar de alguna contienda e ir hacia cualquier ciudad o población. Pueden detenerse en la taberna, aunque si esto le parece muy manido al director, puede decidir que

paren en el mercado, que pasen por allí y contemplen como la autoridad (o el alguacil) llama a los vecinos jóvenes para ir en busca de la última muchacha que ha desaparecido, o simplemente alguien puede pedirles ayuda viendo que se trata de guerreros. Quien les pida ayuda (el padre de la joven, el alguacil, el marido...) les dirá que fue al río a buscar agua (o a buscar alguna cabra que se había perdido) y hacía un día que no había vuelto... Si preguntan a la gente algunos les hablarán de la leyenda de la mano peluda, aunque también puede hacerse que se enteren si van a ver al cura o a hablar con el alcaide (o cualquier otra persona con mandato en la zona). También habrá incrédulos que les dirán que eso son cuentos de niños.

Sea como fuere, los personajes partirán en busca de la joven, la cual estará en una cueva

que se comunica con el pozo del castillo, por el cual entra y sale un hombre lobo. El castillo está semi derruido debido a los últimos ataques musulmanes y nadie vive en él, a excepción de una vieja que suele dormir entre sus ruinas. La mujer es realmente la madre del hombre lobo (esta versión se puede utilizar si se quiere humanizar al monstruo, siendo una víctima de la sociedad) pero no sabe nada de la joven que su hijo esconde en la cueva. Realmente el hombre lobo no quiere hacerle daño, solo busca compañía y el amor que ninguna mujer le ha dado nunca. La joven puede incluso sentir ternura por la bestia y llegado el momento ponerse de su parte...



EL PICO JABALÓN:

El pico Jabalón es una montaña situada en la sierra de Albarracín que está hueca por dentro, albergando toda una ciudad habitada por criaturas sobrenaturales con las que los jugadores deberán enfrentarse, en especial brujas y brujones.

El pico tiene 1692 metros y a sus pies se encuentra el pueblo de Jabaloyas. Se cuenta que desde la iglesia del lugar existe un pasadizo secreto que lleva directamente a las entrañas del pico...

Esta aventura se puede plantear como un mazmorreo en el que los personajes deben atravesar pasadizos y túneles hasta encontrar la entrada al infierno, o bien la sede de alguna secta satánica. Incluso si no se quiere caer en lo fantástico, puede hacerse que un ejército musulmán esté escondido en las cuevas a la espera

de reconquistar Albarracín, o incluso tratarse de musulmanes que huyeron tras la toma de la población, y que ahora viven allí, de manera un tanto diferente...

SAN JORGE:

Patrón del reino de Aragón, fue un soldado romano, mártir en Capadocia, del cual se cuentan numerosas leyendas. Muchos cruzados lo implantaron en sus tierras como santo patrón. El rey de Aragón, Pedro IV, lo nombró protector de su caballería, llevando su símbolo (la cruz de San Jorge) en un pendón. Por otro lado, la leyenda dice que San Jorge luchó y venció a un dragón, y el dragón es un ser muy presente en el imaginario aragonés. Hay quien quiere ver en el vocablo Aragón la palabra Dragón (D'Aragon). A veces San Jorge se aparece a los caballeros que van a la guerra, para darles valor y seguridad en su victoria...

Con San Jorge puede crearse una aventura en la que el santo se aparezca a los personajes sin estos saber de quien se trata. Pueden estar de viaje hacia una batalla o incluso a las cruzadas, pasando por el reino de Aragón. El santo puede instarles a algunas aventuras y ser un compañero más de viaje, para llegado el momento descubrirse ante ellos, dándoles su aliento (o si algún personaje muere, revelarse ante él y prestarle su ayuda para entrar en el reino de Dios).



LA GUERRA DE LOS DOS PEDROS:

Durante el año 1360, en plena guerra de los dos Pedros, las tropas castellanas llegan a las

murallas de Teruel. Varios soldados aragoneses deberán infiltrarse entre las líneas castellanas para desbaratar sus planes o incluso para matar a su caudillo. ¿Lo conseguirán?

La guerra de los dos Pedros puede dar lugar a numerosas aventuras, tanto de acción como de espionaje. En el reino la mayor parte del frente estuvo en tierras de Teruel. Por ejemplo, Molina de Aragón, ciudad que hoy pertenece a Guadalajara, se denomina así porque durante un tiempo perteneció al reino aragonés, tras conquistarla a los castellanos en esta guerra.

EL ATENTADO AL REY:

Varios espías se han introducido entre las tropas del rey Pedro II en su camino hacia el sur de Francia. Son hombres fieles a Simón de Monfort, el cual busca la muerte del rey para terminar con su protección a los cátaros. Los personajes serán compañeros de armas de los espías, aunque sin conocer sus verdaderas intenciones (pueden ser compañeros desde hace mucho tiempo que han sido sobornados para matar al rey) y a los que tras varias pesquisas (puede convertirse en una partida con toques de investigación) descubrirán y deberán eliminar...



EL SANTO GRIAL:

Tras la muerte de Cristo, los primeros cristianos guardan con celo todo aquello que había pertenecido al maestro. Uno de estos objetos es el vaso con el que bebió durante la Última Cena, llamado Santo Grial. En el siglo III, el emperador Valeriano exigió al Papa Sixto II

que entregase todos los tesoros que escondía la Iglesia al imperio. Sixto entregó el Santo Grial y otros tesoros a su diácono San Lorenzo, el cual vendió muchas cosas para entregar a los pobres, lo cual hizo que fuese quemado en una parrilla. El Santo Grial se lo envió sus padres, que vivían en Huesca, para que lo ocultasen en su casa. De esta forma San Orencio y Santa Paciencia guardaron el Grial y fue siendo heredada esta misión hasta que la religión cristiana dejó de estar perseguida. El Santo Grial se guardó entonces en la catedral de Huesca hasta la llegada de los musulmanes, cuando Acisclo, obispo de Huesca, decide huir junto a sus sobrinos Orosia y Cornelio a las montañas, llevándose con ellos la santa copa a Yebra de Basa. De aquí pasó más tarde al monasterio de Siresa, al monasterio de San Adrián de Sásabe, a la iglesia de Bailo, a la catedral de Jaca y más tarde al monasterio de San Juan de la Peña (luego fue llevado al castillo de La Aljafería, en Zaragoza, y al final a la catedral de Valencia).

Pero el Santo Grial no solo fue el cáliz que se utilizó durante esta cena, sino que también recogió la sangre de Cristo cuando estaba crucificado. José de Arimatea fue quien puso este recipiente bajo las llagas de Cristo y fue también quien puso en el cáliz la sangre coagulada de Cristo cuando lavaron su cuerpo muerto. En la Aljafería estuvo a finales del siglo XIV, estando en San Juan de la Peña durante los siglos XII y XIII. El director puede crear infinidad de aventuras relacionadas con la santa copa, desde su traslado a Zaragoza o de Jaca a San Juan de la Peña, pasando por intentos de robo para utilizarlo como herramienta de algún hechizo, desapariciones, milagros...



LA CRUZADA ALBIGENSE:

Fue la cruzada contra los cátaros que habitaban el mediodía francés, y que debían pleitesía al rey de Aragón. Cuando el Papa decide destruir el catarismo (debido al gran empuje que estaba consiguiendo), se alía con el rey de Francia, Felipe II Augusto, el cual envía a Simón de Monfort para tal fin. Los personajes jugadores pueden formar parte de un ejército que acuda a luchar contra los franceses, partiendo desde sus hogares (pueden ser todos del mismo pueblo o aldea) a Tolosa o a Carcassonne, o cualquier otro lugar al otro lado del Pirineo. Esta aventura puede ser el comienzo de una campaña que narre todo el viaje. Desde bandidos, monstruos, misiones en diferentes lugares, ataques de fieras, etc.

Una variación de esta aventura podría poner a los jugadores en el rol de almogávares aragoneses que forman parte de la Gran Compañía catalana, cambiando los escenarios del sur de Francia por Turquía...



EL BECERRO DE ORO DE GRIEGOS:

Hace muchísimos años existió una rica ciudad en la Muela de San Juan, donde está el pueblo de Griegos. Sus habitantes adoraban un gran becerro de oro. Este becerro se conservó durante civilizaciones, hasta llegar a la época en que los sarracenos lo arrasaron todo. Un soldado cristiano ocultó el becerro con la esperanza de regresar un día y recogerlo, pero murió luchando en otra batalla. El becerro sigue enterrado en algún lugar cerca de Griegos...

POR EL CAMINO DE SANTIAGO:

Los personajes pueden ser peregrinos que viajan a Santiago de Compostela, pasando por el reino de Aragón, o bien pueden ser mercenarios que ayuden, a cambio de unas monedas y algo de comida, a los peregrinos que recorren el reino. Bandidos, monstruos, perderse por los bosques, brujas... hay tantos peligros en las montañas.

EL TORO DE ORO DE LANAJA:

Lanaja es una pequeña villa de Huesca. Allí vivía una mora de la que se enamoró un caballero cristiano. La bella mora no estaba enamorada de él, y cuando este intento conquistarla ella huyó por unos pasadizos secretos que había bajo la mezquita. El caballero la persiguió y la mora, que conocía las artes de la magia, se convirtió en un toro a fin de ahuyentar al caballero. Al ver al toro el cristiano, se abalanzó sobre él creyendo que se trataba de un monstruo, y la mora lo embistió. Tras esto el caballero murió allí mismo y la mora, aunque no lo amaba, cayó presa de una gran tristeza, convirtiéndose en un toro de oro. Este toro sigue todavía en los pasadizos subterráneos de la mezquita...



LA LEYENDA DEL PRIMER ALMOGAVAR:

Todo comenzó en la Ribagorza, en una aldea llamada Riguala. Allí vivía Fortuño de Vizcarra, junto a su esposa Gisberta y su hijo Martinico. Fortuño pasaba largas y duras jornadas en la montaña cazando para poder vivir. Cuando volvía a su casa, el hombre recibía todo el

amor de su esposa y la admiración de su hijo. Los moros conquistaron Huesca, asolando las tierras al norte de la ciudad... Una noche que Fortuñose quedó a dormir en la sierra, tras la caza, Riguala fue atacada por los sarracenos. El hombre, enloquecido, corrió a ayudar a su familia, a los que encontró abrazados en su casa. Los montó en una mula y partió hacia Roda de Isábena, población mejor guardada y donde estaba la casa de sus padres. Cuando llegó, la población también había sido atacada... los cristianos se habían guarecido en la iglesia, donde Fortuño dejó a su familia mientras iba a buscar a sus padres. Cuando encontró su casa, ambos

estaban muertos. Fortuño corrió hacia la iglesia y al llegar encontró a su mujer e hijo asesinados también. Lleno de dolor y rabia, enterró a toda su familia y se echó al monte. La leyenda de un gran guerrero comienza a correr de boca en boca... se dice que incluso los osos le temen. Este guerrero no es otro que el propio Fortuño, que va reclutando a otros montañeses que odian al ejército invasor... poco a poco estos hombres forman un pequeño ejército que será conocido más tarde como los almogávares.



13. LA POSADA DEL DUENDE

AVENTURA ESCRITA POR JORGE PERALTA

Aventura para un grupo de pj's con o sin experiencia, pero que no tengan mucha vocación de repartir mandobles a diestro y siniestro.

Esta aventura intenta enseñar que nada es lo que parece, o que todo es según el cristal con el que se mira, que en todas partes cuecen habas, y que de todo se puede sacar partido si utilizas el seso cuando debes.

INTRODUCCIÓN

Aragón, año mil trescientos quince de la Era de Nuestro Señor Jesucristo.

Los pj's se encuentran en algún lugar de la ruta que lleva de Calatayud a Riela, en la provincia de Zaragoza, cerca del río Jalón. Cansados de los caminos de Dios, y obligados por el frío clima, se detienen a pasar la noche en la posada "Los arrullos".

La posada es un lugar apacible en la que se detienen muchos peregrinos que recorren las rutas comerciales navarras, catalanas y castellanas. Dicha posada está regentada por Gregoria y Julián García, una pareja ruda de no más de treinta años que se mueve con dificultad por entre las mesas.

Dentro del edificio se pueden encontrar a varias personas, pero éstas no tienen importancia alguna en la aventura (salvo los posaderos, claro), así que recomiendo que, si los jugadores se ponen plastas o, simplemente, para crear ambiente, se lance 1d10+2 para determinar el número exacto de parroquianos. Teniendo siempre en cuenta que la mayoría de ellos serán comerciantes en ruta, ya sean castellanos, catalanes, aragoneses o navarros. Y que, en caso de ser aragoneses, por la localización, lo más seguro es que sean de origen árabe.

TORPEZA Y AUXILIO

Los que se encuentren en la posada podrán darse cuenta de varias cosas durante esa noche:

- Que tanto Gregoria como Julián parecen francamente nerviosos (oportuna

tirada de psicología).

- Que, cuando están los dos en el interior de las cocinas, discuten acaloradamente (otear). Si se intenta escuchar algo de la conversación, se podrá oír cómo Julián llama "raposa" a su mujer (zorra, o sea).
- Alguno que no sea observador tendrá el honor de comprobar en sus propias carnes la torpeza del matrimonio. Cuando vayan a servir, resbalarán, derramando el contenido de la bandeja sobre el pj oportuno que peor porcentaje de suerte tenga. Y así pasará una o dos veces más, desquiciando a alguno de los comensales, que abandonará la posada jurando en hebreo y, por supuesto, sin pagar.
- Que el sabor de la comida llevada por la pareja no se corresponde con el aspecto (p.ej: el venado sabe a gallina, o el vino a agua).

Llegará un momento, cuando no se sepa quién está más harto de la torpeza de la pareja, en el que Gregoria no podrá más y se echará a llorar en medio del comedor. Julián irá en su busca y la sacará de allí, recomendándole que suba a descansar a su habitación. Luego volverá al comedor, avergonzado y desesperado, y expondrá su problema a la concurrencia:

"Perdonadme, señores, por el comportamiento de mi esposa, pero ha un tiempo que venimos padeciendo las gracietas de una pequeña criatura que habita nuestra casa. No es culpa de nos que derramemos las copas y vertamos los alimentos sobre vuestras mercedes, que andemos por la sala tal si fuésemos aves de crianza, sino de aquel maldito ser que un mal día decidió entrar en esta casa, el hideputa, que intenta arruinarnos porque no accedimos a sus pecaminosos deseos.

¡Porque no accedí a que copulase como un animal con mi esposa, el muy...!"

Acto seguido, Gregorio se retirará a una mesa apartada, cruzará sus brazos, y descansará la cabeza sobre ellos, con la mirada perdida en el infinito, agotado.

Una tirada de leyendas, con sólo estos datos, dará como resultado una horquilla en la que estarán los Íncubos, Sátiros y Duendes. Más adelante se podrá comprobar que tal ser, es tan solo un Duende, pero con la escasa descripción, pues eso.

Se levantará un cuchicheo entremezclado en el que los parroquianos comentarán la desgracia de la pareja. Es de suponer (y si no, que lo sea) que los pj's se acercarán a preguntarle por su caso. Entonces, a Gregorio se le abrirán los ojos y, entre lágrimas, les contará su historia y reclamará su ayuda para resolver el caso que le atormenta.

EL MALDITO DUENDE

“No ha dos semanas”, dirá, “que el pequeño y despreciable ser instalóse en el nuestro hogar, así, porque vinole en gana. Primeramente, nada ocurrió. Convivíamos perfectamente, porque él es un ser que tiene sesos y entendederas, e incluso digoos que ayudábamos si algún problema se nos era presentado. Pero, poco a poco, algo fue cambiando en él. Yo veíalo, escondido en su madriguera, porque es allí donde vive, como los muses (ratones) que comense el pan todas las noches, pues tan pequeño es como ellos, observando desde dentro a la mi mujer con ojos de lujuria. Y un día saliose al fin, y díjome aquello que néguete después. Díjome Anader, que así llamase el ser, que como recompensa por la suya ayuda debiera dejarle a mi mujer durante una noche para satisfacer su necesidad carnal, mas, ¿qué podía hacer yo, que tanto la amo a ella?

>>Négueme ante aquellas perversiones y entonces él creció ante mis ojos. Creedme que lo fizo, y pasó a ser de un tamaño similar al mío, y cogíome del pescuezo y lanzome una maldición con sólo cinco palabras: Torpe tú y torpe ella, díjome. Y marchose a la suya madriguera, donde desapareció.

>>No he vuelto a verlo desde ha cuatro días, pero sé que ahí continua...

>>...ayudadnos, por Nuestro Señor, a li-

brarnos de ese ser o acabaremos arruinados...”

A estas alturas, los pj's ya podrán deducir (con o sin leyendas), que se trata de un duende. También sabrán que un duende no representa ningún problema físico, aunque quizá sí mágico (vaya, que son un tanto débiles, pero no dejan de ser criaturas del mundo irracional que pueden hacer pupa a un par de ellos antes de caer). También deberían saber que la naturaleza de un duende no es del todo maligna sino, como la de un humano, motivada por los intereses que van surgiendo.

Si los jugadores no son guiados por su buen espíritu, Julián les ofrecerá 20 monedas de plata por cabeza (30 como mucho) si acaban con el problema. Y, si acceden a ayudarles, les dirá también lo siguiente (mentira podrida todo, pero es para que no le abran una brecha al duende a la primera de cambio y acaben con la aventura demasiado pronto):

“Deben saber vuestas mercedes, que he oído que el tal ser puede acabar con una persona de mirarlo si lo desea, así que no busquéis la fuerza, os lo ruego, que ya lo hubiese fecho yo si hubiese podido...”

Luego, los conducirá hasta la cocina y les enseñará el agujero por el que se entra y sale el duende a su antojo, y se retirará para seguir “atendiendo” al resto de los comensales. El agujero en cuestión tiene unas dimensiones de 10 x 10 cm. Es obvio que ningún humano cabe dentro. ¿Qué hacer?

- Una iniciativa podría ser llamar al duende desde fuera y esperando. Si se pasa una tirada de suerte, el duende aparecerá en unos minutos. Si no se pasa, no lo hará.
- Otra manera de contactar puede ser esperando a que salga a por comida. En mitad de la noche, el duende saldrá, irá hasta el arcón en donde se guarda la comida, cogerá lo que pueda y volverá al agujero. Es de esperar que los pj's, después de la historia que les ha contado Julián, no intenten detenerlo físicamente, así que deberán hacerlo por medio de la elocuencia. De no pasar esta tirada, el duende se irá por donde ha venido.

- Derribar la pared sería una estupidez, así que llámalos así, directamente, porque la casa es de madera e igual hacen que caiga parte del piso superior sobre sus cabezas, pero díselo después de abrirles la sesera con las vigas. También sería de estúpido hacer un pequeño fueguito en la posada de madera para que se asfixiase. La casa es de madera, repito, arde.
- El Filtro amoroso o la Poción de Dominio podrían atraer el problema hacia otra parte, pero no lo solucionarían. Además, si el duende pasa la tirada de RR y se da cuenta de lo que han intentado hacerle, se cabreará de verdad. Nota: Sería demasiada casualidad que hubiese un pj femenino en el grupo que, justo en aquel momento tuviese el periodo (-75% a tirada de suerte si se le ocurre a alguien o un porcentaje del 9 al 12% de que así fuese, dependiendo de la fertilidad de la hembra). Hay que tener en cuenta que el duende se lo tiene que beber, y para eso tiene que salir del hoyo.
- Si intentan poner un narcótico en la comida para cuando salga a buscarla, al duende le dará lo mismo, porque se la come dentro.
- ¿Meter palos por el agujero? ¿Echar ácido o similar? ¿Hay alguna manera de empequeñecerse? No. No se me ocurre nada más que los jugadores puedan hacer, aunque siempre te guardan sorpresas.

Aparte del agujero de la cocina, hay dos más: uno que da al granero y otro que da a la parte posterior de la casa. La “madriguera” del duende es un complicado e intrincado laberinto de pasadizos que él conoce perfectamente. Si entra humo por alguna de las aberturas, saldrá por otra. La abertura de la parte posterior de la posada tiene un malus de -25% para ser encontrada, y la situada en el granero, de -50%. Lo digo por si están muy desesperados. En caso de que los pj's tengan aquella vocación de boxeadores que recomendaba al principio que no tuviesen, el duende intentará entrar en sus túneles y prenderle fuego a la posada. Guarda, de todos modos, preparados en una de las salas de su madriguera:

- Dos ungüentos de corrosión del metal y otro de inmunidad al fuego.
- Un talismán de resistencia al frío y otro de invulnerabilidad.
- Una poción de discordia y dos de impotencia.



LA MUERTE ESPERA A CUALQUIERA

Sea como sea, si consiguen hablar con él y le preguntan el porqué de todo, les expondrá su caso:

“Él sabe que mi vida es corta. Soy mayor, me queda poco tiempo. Sabed que nosotros vivimos no más de treinta años y que yo ya tengo casi los mismos. Sabed también que mientras andamos con humanos no envejecemos. Y ahora decidme, ¿qué podía pedir a cambio de lo que yo les di, de su prosperidad, si esto beneficia a los tres? ¿o es que creen que cuando yo muera seguirá parando la gente en su posada? No. No lo harán, como no lo hacían antes de que llegase.”

A poco avisados que sean los jugadores se darán cuenta de que el duende no es tan malo como lo pintan (y si no, que lo deduzcan con psicología, y así deducen, de paso, que dice toda la verdad). Quizá ya no puedan matarlo (Snif, snif, en el fondo soy un sentimental). Y quizá, sólo quizá, quieran ayudar ahora al duende. Volverá a su agujero e inmediatamente saldrá de nuevo para decir:

“Tal vez deba resignarme, ¿no creéis?”

Pues el destino de todo ser es volver a la tierra de la que vino. Pero, quizá podáis ayudarme antes de esto. Os propongo un trato: si me ayudáis, os daré los objetos mágicos que guardo en mi casa.”

El trato consiste en encontrar a Miliom, su hermano pequeño, quien hace tiempo fue capturado por un noble árabe de Ricla y tenido por mascota, como si de un halcón o un conejo encerrado en una jaula se tratase. A cambio de alejarlo de las garras de este árabe (llamado Abir Al Nayim (Lo de Nayim es en homenaje por darnos la Recopa de Europa a los de Zaragoza)) y llevarlo hasta allí para que Anader pueda morir tranquilo sabiendo que su hermano es libre, les dará sus objetos. Si los pj's preguntan qué objetos son esos, el duende dirá que dos talismanes (los dos mencionados con anterioridad), un libro de hechizos. (Que contiene los seis hechizos que tenía preparados. Con un porcentaje de enseñar del 50%) y varios componentes de hechizos más o menos difíciles de encontrar (2d6+1 componentes a elección del DJ).

Nada sabe el duende acerca de la residencia del árabe. Sólo sabe que vive en Ricla, posiblemente en el palacio que se levanta sobre la peña dominando toda la ciudad (a cualquier cosa llamaban ciudad).

Si no aceptan y el duende sigue con vida, aquí acaba todo. Julián no pagará a los pj's y tampoco se llevarán los objetos. Si no aceptan el pacto, y desoyendo los consejos de Julián, acaban con el duende, Julián les dará su parte (y, probablemente acabará arruinado en su posada más pronto de lo esperado) y nunca, salvo quemando la casa y excavando en sus cimientos, podrán conseguir los objetos mágicos. Si de lo contrario aceptan, el duende no lo dirá, claro, porque no lo sabe, pero le quedan seis días para que le alcance la muerte, y de estar muerto a la vuelta, quizá su hermano no encuentre los objetos.

También hay otra opción del todo inútil que se les puede ocurrir a los pj's: Conseguirle una mujer al duende para el resto de su vida. Pero esto sería casi imposible (-75% a las tiradas de elocuencia), ya que la mujer sentiría aversión de solo escuchar que a quien tiene que complacer es a un duende.

DE CAMINO A RICLA CRUCÉ EL JALÓN

El camino hasta Ricla no será muy difícil. Podrán abastecerse de alimentos para el viaje en la propia posada e, incluso, si todavía queda algún comerciante en la misma, podrán comprar algo de equipo (tiradas de suerte por objeto, claro, a -25%).



Una buena idea sería conseguir ropa árabe para camuflarse por entre la población de dicha etnia (caso de que alguno sepa árabe). También, si necesitan algo que no pueden encontrar en la posada, pueden viajar hasta Calatayud, núcleo comercial importante, pero el tiempo pasa para todos, y no vuelve...

Si lo necesitan, el mismo Julián, o Anader, o cualquiera de los que encuentren por ahí (¡carajo!), podrá hacerle un mapa para no perderse.

Los encuentros a lo largo del camino se determinarán:

- Tirar 1d4 para el número de encuentros.
- Tirar 1d12 en la siguiente tabla:

Ruta por el bosque:

1 a 3 – 1d10 perros salvajes

4 a 6 – 1d6 lobos

7 a 9 – 1d6 bandidos

10 – 1 jabalí herido (90% de que ataque)

11 – 1 jabalí (50% de que ataque)

12 – 1 oso (50% de que ataque)

Ruta por caminos:

1 a 3 – 1d4 bandidos **

4 a 6 – 1d4 lobos **

7 a 9 – 1d8 bandidos **

10 – Pnj (que no ataca si no le atacan)

11 - 1d4 Borrachos (50% de que insulten) *

12 - 1 Jabalí (50% de que ataque)

* Será una cuadrilla de amigos que caminarán borrachos insultando a diestro y siniestro a quien se encuentren. Si los pj's se ofenden y llegan a las manos, es recomendable que eso, que sólo lleguen a utilizar la pelea y no corra la sangre porque quizá les traiga problemas una muerte injustificada (Nota: Tú mismo).

**Al caer el 50-60%, el resto huye.

La ciudad de Riela es una comunidad no muy grande, del tamaño que pudiera tener una ciudad de paso en aquella época, ya que Calatayud y Zaragoza se llevan la mayoría de los habitantes. Está situada en la margen derecha del Jalón. Si todo va bien, después de un día de camino (a caballo, se supone. Si no es así, un par de días o menos), cruzarán el puente del río, y encontrarán la ciudad.

La población del municipio es mayoritariamente morisca, aunque también abundan los castellanos, dejando a los judíos como etnia minoritaria. Las calles son estrechas y empinadas (como las juderías de las ciudades importantes (Toledo, p.ej.)), y rebosan del color y del aroma de la sabiduría árabe. Éstos permanecen en las puertas de sus casas, charlando o jugando al ajedrez, mientras los judíos discuten en la plaza principal y los cristianos lo hacen caminando por las calles o bebiendo en las animadas tabernas.

No será difícil encontrar el palacio, o bien preguntando a alguno de los lugareños, o bien siguiendo el camino principal, el que nace en el puente, cruzando la primera plaza, subiendo una cuesta, y llegando a la segunda plaza, la plaza principal.

NO TODO NOBLE ES TAN NOBLE

El palacio de Abir Al Nayim es una pequeña construcción situada en un lateral de la plaza principal. Sólo dispone de una entrada, la de la plaza, y su aspecto no es el de una fortaleza (más bien el de una mansión señorial construida en piedra).

Los pj's podrían acercarse a preguntar a los habitantes sobre las virtudes o "desvirtudes" del noble (lo digo porque es lo que suele hacerse, o sea). La única información que podrán extraer de ellos es que es un miembro de la nobleza árabe que conserva su palacete gracias a los favores que le debía el Rey de Aragón. No parece haber nada sospechoso en sus acciones. Pregunten a quien pregunten, sean moriscos, cristianos o judíos, nadie tendrá quejas acerca de él, ni sabrán acerca del duende.

Sólo hay un 25% de posibilidades de encontrarse con alguien (sólo de origen morisco), que pueda asegurar que Abir Al Nayim tenga retenido al duende. Por supuesto, quizá un soborno ayude a recordar el emplazamiento exacto del mismo, y un poco más de dinero le recuerde cómo se dibuja un croquis del palacio. (2 m.p. bastarán para lo primero, y 4 para lo segundo. Con un crítico en sobornar, hará todo por 3, y con una pifia, por 10).

Nota: Si los jugadores son inexpertos, sería conveniente facilitarles la puesta en contacto con quien pudiese dibujarles el mapa.

Los pj's tienen dos opciones a partir de ahora:

- Preguntar directamente al noble (si son de un estatus inferior a la baja nobleza no se les concederá entrada). Y, en caso de que alguno sea de rancio abolengo, aunque le deje entrar, negará tener retenido al duende, escudándose en que los duendes no existen. Si se insiste demasiado, serán conducidos a la salida de Riela. Si, una vez dentro intentan abrirse camino por la fuerza, quizá lo consigan, pero seguro que lo que no consiguen es salir vivos.
- Colarse en el interior del palacio por la noche.

Hay que decir que un asalto al palacio sería un suicidio porque los habitantes se les echarían encima de inmediato.

La entrada en el palacio puede llevarse a cabo de tres formas (las caras Este y Oeste del palacio son inaccesibles): Por una ventana o balcón de la pared rocosa, la opuesta a la plaza; por el gallinero, que comunica con la cocina; o por la entrada principal, pasando una oportuna tirada de forzar cerraduras (con ganzúas, por supuesto, porque si no llamarían demasiado la atención) y esperando que ninguno de los residentes de los edificios cercanos estén despiertos y escuchen ruidos (40% de que estén atentos los de esa parte de la ciudad).

Con la parte que da al gallinero sucederá lo mismo, ya que también da a la plaza. Los pj's podrán encaramarse al muro (de unos 2 m. de alto) sin mucho problema. El tejado del gallinero no presenta tampoco mucho problema: Está cubierto por paneles de madera, cubiertos a su vez por filas de tejas. Al apartar 3x3 tejas, puede levantarse un panel, suficiente como para pasar por el hueco una persona de grosor normal. Deberán tener cuidado sobre el gallinero y en su interior, ya que, si son verdaderamente torpes y consiguen despertar a las gallinas, éstas se pondrán a cacarear y despertarán al vecindario. Tanto la puerta del gallinero como la de la cocina no están cerradas. Se recomienda una tirada de discreción al subir al tejado y otra al bajar para no llamar la atención.

Nota importante: Cualquier acción nocturna intentada tras hablar con el noble sumará un 15% a las acciones de detección de los habitantes del palacio (la sorpresa es la sorpresa, y no es bueno poner en jaque a los enemigos).

Por la cara contraria a la plaza no hay casas. Si los pj's intentan acceder por ahí, deberán subir un pequeño montículo o terraplén de grandes rocas hasta llegar al corte de la peña. Desde allí tendrán que acceder, sea con o sin cuerdas, al nivel del suelo del palacio. Hay una distancia de seis metros de pared. Una vez en el suelo pueden optar por colarse por el ventanuco (1'5 m. del suelo) que da a la cocina, por el que un pj ágil y delgado cabría sin problemas; por lanzar una cuerda amarrada a un gancho para encaramarse al balcón del segundo piso (a 6 m. de altura).

Nota: Aunque en aquella parte del segundo piso no duerma nadie, es recomendable que los pj's cubran el gancho con telas para amortiguar el ruido del choque de hierros, que podría llamar la atención de los habitantes

(+20% a las acciones de detección).

MILIOM ENJAULADO

Una vez dentro, si se ha optado por entrar por algún sitio que no sea el balcón del segundo piso, deberá hacerse una nueva tirada de discreción para no hacer sonar las crujiertes escaleras de madera. Si se entró por el balcón (abierto), la habitación en la que se entra está desierta de gente.

El piso inferior no contiene nada de importancia salvo, acaso, algún objeto de plata u oro (con suerte y si te quieres mostrar generoso, que no deberías).

El piso tercero es, simplemente, un granero y desván.

El piso segundo, sin embargo, es el importante, así que describo una a una las habitaciones (una vez en el piso superior, se debería tirar una única tirada para andar por los pasillos y las habitaciones vacías, y una más por cada vez que al jugador se le ocurra entrar en alguna en la que duerma alguien (con un malus del 50% en la de los sirvientes y del 25% en la del noble)):

- **Despacho:** Es una estancia ricamente adornada con tapices y cuadros musulmanes. Hay una gran mesa que va desde el balcón a la otra pared (en paralelo a la puerta de éste), y unas cuatro sillas, todas con la madera tallada. Una estantería, situada en la pared opuesta a la del balcón, soporta el peso de grandes libros. Ninguno de ellos se sale de lo corriente, pero un pj que pase una tirada de buscar primero y que tenga un 50% de Leer/Escribir después, podrá encontrar una copia de "Las doce partidas", del Rey Alfonso X. Si supera una tirada de cultura x 3, podrá darse cuenta de que un libro así sería bien pagado en el sitio adecuado. El "librito" pesa tres o cuatro kilos. La habitación no contiene nada más de importancia.
- **Estancia de recreo:** Aquí descansa Miliom, el duende cautivo, en una jaula dorada de un metro y medio de alto por uno de ancho. Es probable que el duende no se percate de la llegada de los pj's porque está acostumbrado a ser tratado como un objeto de observación

a cualquier hora del día. Una tirada de buscar con malus del 25% revelará el lugar de la llave que abre el candado de la jaula (está cerca de un tablero de ajedrez (ver más adelante)), aunque un hechizo de corrosión del metal podría servir, o forzar la cerradura del candado (-25%). Cualquier intento de forzar los barrotes será casi imposible (-75%) y según cómo se haga, podrá alertar al servicio. Si Miliom es liberado, desconfiará de quién lo haga hasta que le narre la historia de su hermano y, quizá, su nombre (elocuencia y memoria (porque los jugadores, como siempre, no habrán apuntado el nombrecito del dichoso hermano, claro)). Una vez convencido de que son amigos, y del asunto que los lleva hasta allí, los acompañará sin rechistar. En la estancia se encuentra también, aparte de varios cojines bordados y una cachimba, un ajedrez de marfil (¿conocimiento de minerales o animales?) que también podría venderse a buen precio.

- **Habitación de los sirvientes:** Al pasar a su lado, podrá escucharse (bonificación de 25%) una multitud de ronquidos que proviene de su interior. Si algún (...) se decide a entrar, encontrará a seis criados y dos criadas durmiendo a pierna suelta, repartidos por los colchones de paja de la habitación. Nada más.
- **Habitación de Abir Al Nayim:** En esta habitación, aparte del noble, duermen también sus tres esposas y sus dos guardias personales. Al igual que al pasar por la habitación de los sirvientes, al pasar por la puerta, se podrán escuchar los ronquidos de todos ellos (y digo todos). La habitación está dividida en tres partes: una donde duerme el noble, otra donde duermen las esposas, y otra donde lo hacen sus guardias. La cama del noble es considerablemente mejor que cualquiera de las otras. Aquí, si a algún (...) se le ocurre entrar, podrá encontrar unas 400 monedas de plata en joyas (10 kg.), 250 en armas enjoyadas (15 Kg.), y 300 en diferentes monedas (5 a 10 Kg.), amén de la ropa lujosa y todo aquello de valor en lino, etc. que pueda haber en la estancia. Pero repito,

hay que ser un (...) y un temerario para entrar en cualquiera de las habitaciones en las que duerme alguien.

Para salir del palacete lo pueden hacer de varias formas: las tres por las que han podido entrar (y doy por seguro que no habrán sido tan idiotas como para intentarlo por la puerta principal), y por la puerta principal, la cual, desde dentro, es muy fácil de abrir (sólo hay que correr el pestillo y retirar el tablón que actúa como impedimento). En este último caso, y en el del gallinero, habrá que tener en cuenta el porcentaje de probabilidades de que algún vecino los vea (40%). En caso de que salgan por la pared rocosa, tendrán un bonificador del 30% en la bajada.

Una vez fuera, es recomendable que corran, hacia donde sea, pero que salgan de Ricla antes que amanezca, porque el noble mandará patrullas en cuanto descubra que su mascota ha desaparecido. Las patrullas se limitarán a los alrededores del municipio, dejando la búsqueda pocos días después.

EL REENCUENTRO DE LOS HERMANOS

De vuelta a la posada, tendrán oportunidad de sacar su espada. En la ciudad hay un 30% de posibilidades de encontrarse con alguien (bonificadores por descuidos, ruidos, etc. y por esconderse, disfrazarse, etc.), mientras que, en el camino a la posada, se deberá realizar la misma tirada que a la ida con una modificación: Se sustituye el grupo de borrachos por una patrulla de 1d6 hombres.



Tabla de encuentros en el interior de la ciudad (Tirar 1d10):

- 1 a 4 – Grupo de ciudadanos (1d6)
- 5 a 6 – Grupo de bandidos o ladrones (1d4)
- 7 a 8 – Patrulla (1d6)
- 9 a 10 – Guardias de Abir Al Nayim

Modificadores a la tabla:

- Si los pj's van disfrazados de árabe o morisco -1
- Si los pj's son árabes o moriscos -1
- Si los pj's van escondiéndose por las calles -1
- Si los pj's intentan escapar navegando por el río -2
- Si los pj's son descuidados y se lanzan a la carrera +2
- Si los pj's conversan en alto por el camino +1
- Si los pj's huyen por las calles principales +1
- Si los pj's han escapado sanos y salvos del palacete, con el duende en el bolsillo y, quizá con algo de valor en la mochila, no les será difícil alcanzar de nuevo la posada "Los arrullos" (usar la tabla anterior cambiando al grupo de borrachos por un número igual de soldados de la patrulla de Riela en las cercanías del municipio) y cumplir así el último deseo de Anader, si éste aún vive...

Y fueron felices y comieron perdices con sabor a jabalí.

PX

Si los jugadores... Conseguirán

- Resuelven el problema de Julián y Gregoria 10 P.A.
- Consiguen dialogar con Anader sin torturarlo ni intentar matarlo 5 P.A.
- Entran en el palacete sin ser descubiertos y rescatan a Miliom 20 P.A.

- Consiguen pensar antes de entrar (trazan planes y consiguen el mapa) 10 P.A.
- Rescatan a Miliom y concluyen el módulo aun siendo descubiertos 10 P.A.
- Rescatan a Miliom, pero no llegan a tiempo de que éste vea vivo a su hermano 10 P.A.
- Interpretan bien sus papeles Variables P.A.

Además, ganarán las 20 m.p. que Julián le prometió a cada uno y, si todo sale bien, los objetos prometidos por Anader.



LOS ACTORES DE ESTA HISTORIA

JULIÁN GARCÍA

Posadero entradito en carnes, marido de Gregoria y principal sufridor del duende Anader.

FUE: 13 **AGI:** 12 **PER:** 15

HAB: 16 **RES:** 20 **COM:** 20 **CUL:** 10

Peso: 70 kg **Altura:** 1'58 m

Años: 24 **Aspecto:** 13

Racionalidad: 50 **Irracionalidad:** 50

Armas: Garrote: 60% (1d6)

Armadura: Ropa gruesa (Protección 1)

Competencias: Buscar: 40%, Comerciar: 70%, Elocuencia: 65%, Escuchar: 55%, Árabe:

70%, Catalán: 70%.

GREGORIA GARCÍA

Mujer de Julián, acosada por el duende Anader.

FUE: 10 AGI: 13 PER: 17

HAB: 16 RES: 12 COM: 20 CUL: 12

Peso: 61 kg Altura: 1'57 m

Años: 23 Aspecto: 16

Racionalidad: 55 Irracionalidad: 45

Armas: Cuchillo 65% (1d6)

Armadura: Ninguna

Competencias: Buscar 60% Otear 55%

Seducción 60% Árabe 40% Francés 65%

ANADER, EL DUENDE DESPECHADO

Duende de la posada que, bueno, sólo busca un poco de compañía para no palmarla.

FUE: 3 AGI: 20 PER: 20

HAB: 20 RES: 15 COM: 30 CUL: 20

Altura: 3 cm. Años: 30

Racionalidad: 00 Irracionalidad: 150

Armas: Espada corta 60% (1 punto de daño máximo)

Armadura: Peto de cuero (Protección 2)

Competencias: Discreción 90% Escondese 85% Robar 85% Elocuencia 90%

Hechizos: Todos los de nivel 1 a 4 salvo los de Goecia.

Poderes especiales: Variar el tamaño a su voluntad hasta 1'20 m.

MILIOM, EL DUENDE CAUTIVO

Hermano de Anader que permanece cautivo en el palacete de Abir Al Nayim.

FUE: 5 AGI: 25 PER: 20

HAB: 25 RES: 15 COM: 25 CUL: 15

Altura: 4 cm. Años: 23

Racionalidad: 00 Irracionalidad: 100

Armas: Honda 80% (1 punto de daño máximo)

Armadura: Carece

Competencias: Discreción 95% Escondese 70% Robar 75% Elocuencia 70%

Hechizos: Todos los de nivel 1, salvo los de Goecia.

Poderes especiales: Variar el tamaño a su voluntad hasta 1'20 m.

ABIR AL NAYIM

Noble árabe instalado en Ricla. Carcelero de Miliom.

Nota importante: Hay que remarcar al pj (...) que se le ocurra secuestrar, matar, torturar o cualquier otra cosa a este noble morisco, que es amigo del Rey de Aragón. Sería interesante, pues, poner en su conocimiento las consecuencias de un acto contra él (P.ej: Cuando yo jugué la aventura, un capullo de pj noble me dijo que iba hasta sus tierras en busca de un ejército para liberar al duende. El muy imbécil acabó sin una miserable moneda y desterrado en la isla de Ibiza. Sus amigos plebeyos no corrieron tanta suerte).

FUE: 13 AGI: 10 PER: 15

HAB: 13 RES: 15 COM: 16 CUL: 18

Peso: 80 Kg. Altura: 1'66

Años: 31 Aspecto: 14

Racionalidad: 70 Irracionalidad: 30

Armas: Puñal árabe 40% (2d3+1)

Armadura: Ropa gruesa (Protección 1)

Competencias: Juego 40% Mando 70% Elocuencia 75% Leer/Escribir 90% Degustar 40% Castellano 65% Catalán 70% Francés 40%

GUARDIAS DE ABIR AL NAYIM (2)

Guardias al servicio del noble árabe.

FUE: 20 AGI: 15 PER: 10

HAB: 13 RES: 20 COM: 12 CUL: 10

Peso: 76 Kg. Altura: 1'72

Años: 24 Aspecto: 13

Racionalidad: 50 Irracionalidad: 50

Armas: Cimitarra 65% (2d6+2) Ballesta (1d10)

Armadura: Cuero con refuerzos (Protección 3)
Casco (Protección 2) Escudo

Competencias: Degustar 80% Tortura 65%
Castellano 45% Escudo 60%

PATRULLAS

FUE: 16 AGI: 15 PER: 15

HAB: 16 RES: 15 COM: 12 CUL: 11

Racionalidad: 30 Irracionalidad: 70

Armas: Espada: 45% (1d8+1d4+1) o Lanza
corta: (1d6+1d4+1)

Armadura: Cuero (Protección 2) Casco (Protección 2)

Competencias: Tortura: 45%, Esquivar: 40%,
Escuchar: 45%.

CIUDADANOS DE RICLA

FUE: 14 AGI: 17 PER: 15

HAB: 14 RES: 13 COM: 14 CUL: 13

Racionalidad: 35 Irracionalidad: 65

Armas: Palo 50% (1d4+1) o Garrote (1d6)

Armadura: Ropa gruesa (Protección 1)

Competencias: Esquivar: 35%, Escuchar:
50%.

BANDIDOS DEL CAMINO

FUE: 16/18 AGI: 15/18 PER: 15

HAB: 18 RES: 14/18 COM: 7 CUL: 6

Racionalidad: 25 Irracionalidad: 75

Armas: Espada normal: 55% (1d8 +1d4 +1) o
Hacha: 55% (1d8 +1d4 +2) o Maza: 55% (1d8
+1d4 +1)

Armadura: Ropa gruesa (Protección 1)

Competencias: Escondarse: 40%, Esquivar:
35%, Tortura: 35%.

BORRACHOS DEL CAMINO

FUE: 15 AGI: 15 PER: 15

HAB: 15 RES: 16 COM: 12 CUL: 12

Racionalidad: 50 Irracionalidad: 50

Armas: Espada normal: 35% (1d8 +1d4 +1) o
Pelea: 55% (1d4)

Armadura: Peto de cuero (Protección 2)

Competencias: Esquivar: 35%, Lanzar: 40%.

**PERROS SALVAJES, LOBOS, JABALÍ Y
OSO:** Mirar en el manual.

